

ECOPROGRAMA SOSTENIBLE

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA ANUAL

TRABAJO FIN DE MÁSTER - **TFM**

Tezeida M^a Martín Barrios

Facultad de Educación
Universidad de La Laguna

Ecoprograma sostenible

Tezeida M^a Martín Barrios

© Todos los derechos reservados

Trabajo Fin de Máster

Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria,
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas
(Especialidad Dibujo, Diseño y Artes plásticas)

Modalidad: Programación Didáctica Anual

Promoción: 2019/2020

Convocatoria: Septiembre

Facultad de Educación

Universidad de La Laguna

Tutora: Ana María Marqués Ibáñez

Trabajo de ámbito académico en la Universidad de La Laguna, Tenerife. Todos los derechos reservados. Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del Copyright; la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento.

ECOPROGRAMA SOSTENIBLE

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA ANUAL

TRABAJO FIN DE MÁSTER - **TFM**

Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria,
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas
(Especialidad Dibujo, Diseño y Artes Plásticas)

Tezeida M^a Marlín Barrios
Tutora: Ana María Marqués Ibáñez

Facultad de Educación
Universidad de La Laguna

AGRADECIMIENTOS

Agradecer a la dirección del *Colegio MM. Dominicas Vistabella* por su atención y dedicación mostrada; así como por darme la oportunidad de obtener una experiencia positiva en la enseñanza telemática.

A la profesora Mónica por su amabilidad e interés en la implantación de la secuencia de aprendizaje en su asignatura y por su apoyo incondicional.

Resalto igualmente la colaboración de los alumnos de 4º de E.S.O de la asignatura de *Educación Plástica Visual y Audiovisual*, que a pesar de las especiales circunstancias vividas se esforzaron en el desarrollo de la actividad.

Y finalmente agradecer a todas aquellas personas que han sido parte del camino en mi aprendizaje, porque de todas las experiencias obtenidas nacen iniciativas tan enriquecedoras como esta.

RESUMEN

Etiquetas:

Desarrollo Sostenible, Proyecto, Diseño Gráfico, Programación, Acción.

El presente proyecto de práctica educativa trata de abordar una temática que es hoy una realidad actual y debe ser el objetivo principal de las nuevas generaciones. La problemática nos pone frente a uno de los mayores retos del S.XXI, que tiene que ver con el cumplimiento de los *Objetivos del Desarrollo Sostenible* como reto de la *Agenda 2030*. De esta manera se hará un análisis de los programas educativos medioambientales existentes en la comunidad canaria; para pasar al diseño de una programación didáctica anual de la asignatura de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* destinada al curso de 4º de E.S.O. Para su desarrollo se involucrará al alumnado en proyectos de aplicación real en los que se vinculan diferentes disciplinas visuales como el *Diseño gráfico* o el *Dibujo Técnico*. Se finaliza con una intervención real adaptada a la enseñanza telemática de una situación de aprendizaje en el *Colegio MM. Dominicas Vistabella* tras la Pandemia Mundial del Coronavirus (COVID-19). Esta programación pretende ser una guía didáctica de implantación de un tema significativo en el aula, del que parten todos los contenidos de la materia. Para esto se motiva al alumnado a que tome acción mediante un seguimiento de fases en proyectos grupales; con el objetivo de que indaguen en una posible solución ante una problemática en la que se sientan completamente involucrados.

ABSTRACT

Keywords:

Sustainable Development, Project, Graphic Design, Programming, Action.

The present project tries to tackle a theme that is today a current reality and should be the main objective of the new generations. The problem confronts us with one of the greatest challenges of the 21st century, which has to do with meeting the *Sustainable Development Goals* as a challenge for the 2030 Agenda. This project will address the issue through the analysis of programs environmental education existing in the Canarian community; to pass to the design of an annual didactic programming of the subject of *Visual and Audiovisual Plastic Education* of 4th of E.S.O. For its development, students will be involved in real application projects in which different visual disciplines are linked, such as *Graphic Design* or *Technical Drawing*. It will end with a real intervention adapted to the telematic teaching of a learning situation at *School MM. Dominicas Vistabella* after the World Coronavirus Pandemic (COVID-19). This program is intended to be a teaching guide for the implementation of a significant topic in the classroom, from which all the contents of the subject start. To do this, students are encouraged to take action by monitoring phases in group projects; so that they investigate a possible solution to a problem in which they feel fully involved.

ÍNDICE

Introducción	11
Contexto	12
1. Contexto General de la Programación	13
1.1 Marco Teórico	14
Programación	26
2. Diseño de una Programación Didáctica Anual (EPVA)	27
2.1 Marco Académico	28
2.2 Marco Legal	31
2.3 Valoración del PEC	32
2.4 Contexto de Intervención	33
2.5 Concreción de la Programación	36
2.5.1 Objetivos	36
2.5.2 Contenidos	39
2.5.3 Recursos	42
2.5.4 Temporalización	44
2.5.5 Secuenciación	46
2.5.6 Situaciones de Aprendizaje	48
2.5.7 Metodología	92
2.5.8 Atención a la Diversidad	99
2.5.9 Competencias Básicas	100
2.5.10 Plan de Evaluación	102
Intervención	108
3. Desarrollo de una Situación de Aprendizaje (EPVA)	109
3.1 Justificación	110
3.2 Concreción de la S.A 7	112
3.2.1 Objetivos Didácticos	112
3.2.2 Contenidos	113
3.2.3 Competencias Básicas	114
3.2.4 Recursos Didácticos	115
3.2.5 Temporalización	116
3.2.6 Metodología	117
3.2.7 Secuenciación	118
3.2.8 Evaluación	136
3.3 Adaptación Curricular	138
3.3.1 Entrevista Director del Centro	139
3.3.2 Intervención en el Centro	140
Conclusión	151
Anexo	152
Bibliografía	169

INTRODUCCIÓN

El Ecoprograma Sostenible funciona como un recurso metodológico que puede utilizar la comunidad educativa para desarrollar su propio plan formativo, destinado a la implantación de los *Objetivos para el Desarrollo Sostenible (ODS)*, en un aula de *Educación Secundaria Obligatoria*. El programa muestra una visión general de la problemática y analiza los diferentes planes que se están abordando actualmente en materia de sostenibilidad. Se plantea la temática desde el campo artístico y a partir de disciplinas plásticas y visuales, para fomentar el potencial gráfico como una posibilidad para crear acciones desarrolladas por el propio alumnado, que generen cambios sociales significativos.

A continuación, se pasa al diseño de la programación didáctica anual que servirá de apoyo al profesorado que pretenda implantarla como experiencia de aprendizaje en un aula de *Educación Plástica Visual y Audiovisual*. La programación didáctica anual se plantea mediante una previa planificación de cada uno de los aspectos que la componen, para evitar distracciones y hacer uso de un mejor aprovechamiento del tiempo. De ahí que siga la misma estructura organizativa destinada al trabajo por **proyectos** en donde se potencia la iniciativa y la colaboración, para lograr resultados que persigan un objetivo común. Finalmente se muestra una experiencia real de trabajo desarrollada en un aula de educación secundaria, pero que ha sufrido una adaptación curricular por el cambio de una enseñanza presencial a otra telemática. Tras el cambio de escenario, cambia la vivencia del trabajo grupal, pero la nueva experiencia demuestra que sí se puede trabajar en grupo por un objetivo común en la distancia y de forma virtual. El trabajo por proyectos sigue presente y continúa cumpliendo con una secuencia de fases, aunque se simplifique la metodología que se va a realizar. La adaptación funciona como una medida necesaria cuando las circunstancias no son las mismas, pero el resultado del producto gráfico demuestra que se ha tomado una acción con la colaboración de alumnos y profesores, con la intención de resolver una problemática que afecta de forma global.

CONTEXTO

1. CONTEXTO GENERAL DE LA PROGRAMACIÓN

La conservación ambiental es necesaria en una sociedad en la que los habitantes empiezan a reaccionar a la escasez de recursos existentes en el planeta. De ahí que se vean en la necesidad de generar nuevas formas de reutilización que ayuden a aminorar el impacto de las actividades humanas sobre el entorno. La preservación del planeta será un hecho cuando se desarrollen comportamientos que impliquen cambios de hábitos en su entorno. Esta conservación debe garantizar el uso racional de todos los recursos naturales del planeta, es decir; agua, aire, suelo, animales, plantas, océanos, ecosistemas, etc siendo de vital importancia, porque de todos estos factores va a depender tanto el desarrollo económico como el bienestar del país.

Para tomar conciencia no basta con informar a la sociedad de dicha problemática. La información es un paso importante porque ayuda a entender la realidad del problema en niveles iniciales; pero para lograr realmente el interés del ciudadano y que ello implique un cambio en los hábitos de las personas, se debe insistir en planes educativos de acción dedicados al desarrollo sostenible. Para dar el paso a la cultura de la sostenibilidad, las administraciones competentes deben dar cabida a dichos planes pedagógicos para adaptarlos a sus entornos. En el caso de los centros educativos tienen la responsabilidad de formar a las futuras generaciones en la interiorización de estos valores, para que mediante la reflexión y la acción se conviertan en los ciudadanos comprometidos del mañana. El desarrollo sostenible ha de trabajarse como un objetivo común que incluya al docente y al alumnado, porque es una problemática que forma parte de todos. Este aprendizaje se inicia con una preocupación que parte de las vivencias próximas al entorno del alumnado, e implica la utilización de estrategias que fomenten la iniciativa y la colaboración, para que relacionen el proceso de enseñanza y aprendizaje con una realidad que afecta a sus vidas y a su futuro. El medio ambiente necesita de un cambio de paradigma por parte del ser humano y los jóvenes de hoy empiezan a ser el principal motor para lograrlo.

1.1 MARCO TEÓRICO

El concepto desarrollo sostenible surge por primera vez en la Conferencia de las Naciones Unidas celebrada en Estocolmo en 1972. Para profundizar en el tema, se tuvo que esperar a que las Naciones Unidas crearan la Comisión de Desarrollo y Medio Ambiente en 1983; y no fue hasta 1984 cuando se reunió por primera vez la *Comisión Mundial sobre Medio Ambiente y Desarrollo* (World Commission on Environment and Development) que estableció una agenda global para el cambio (A global agenda for change). (Labrador y del Valle, 1995). En ella se evidenció que la construcción de un futuro próspero para toda la humanidad era posible. Sin embargo se tuvo que esperar a 1987 para que las *Naciones Unidas* empezaran a hablar de bienestar común con la publicación del *informe Brundtland*, *Our Common Future*, (WCED, 1987), tras la preocupación de la comunidad internacional por crear un sistema de desarrollo económico y social que no repercuta en la desaparición de los recursos existentes en el presente, sin comprometer los del futuro.

AGENDA 21, INICIOS

De la Conferencia *La Cumbre de la Tierra* dedicada al Medio Ambiente y al Desarrollo celebrada en Río de Janeiro en 1992 por las *Naciones Unidas*, surge la *Agenda 21*. En ella se elaboró un plan de acción planteado por la ONU para conseguir un desarrollo más sostenible de cara al S.XXI. Este plan fue firmado por 173 países cuyos gobiernos acordaron trabajar en políticas ambientales, económicas y sociales; para garantizar la sostenibilidad medioambiental. Dos años más tarde se firmaría *La Carta de Aalborg* en Dinamarca en donde se completarían las directrices de la Agenda. (Camisón, 2016, p.139). La Agenda que se ha caracterizado por la planificación para la sostenibilidad y la participación ciudadana, sigue

activa en algunas localidades que han ido elaborando su propia Agenda 21 local; pero muchas de estas iniciativas se abandonaron por desgaste de la marca y por los ajustes presupuestarios que se realizaron a raíz de la crisis económica internacional de 2008. (García y Aranz, 2019). Sin embargo su progreso no aminoró puesto que este desgaste se vio impulsado con la creación por parte de la ONU de la nueva *Agenda para el Desarrollo Sostenible 2030*.

AGENDA 2030, DESARROLLO SOSTENIBLE

El cambio ambiental está ocurriendo a una velocidad máxima en todo el mundo, por lo que este tema ya no se puede aplazar más. Problemas como el calentamiento global, la pérdida de biodiversidad, la sequía o la escasez de recursos naturales siguen aumentando a un ritmo considerable. Diversas son las medidas que se están tomando hoy para alcanzar las metas establecidas en la nueva *Agenda para el Desarrollo Sostenible* del año 2030. En 2015, 193 países se comprometieron a cumplir con los 17 objetivos de desarrollo sostenible planteados por *Naciones Unidas* para el año 2030. Estos objetivos atienden a tres niveles dedicados a lograr la igualdad entre las personas, proteger el planeta y asegurar la prosperidad. (Naciones Unidas-CEPAL, 2016; Unesco, 2017).

Aunque se han logrado avances en algunas áreas, estas medidas adoptadas por los Estados no están siendo del todo suficientes y juegan a contrarreloj en un mundo cada vez más castigado. Tras la revisión de la Agenda por las Naciones Unidas en el año 2019, el Secretario General pidió la colaboración de todos los sectores de la sociedad para promover más iniciativas destinadas a impulsar los *Objetivos del Desarrollo Sostenible* en cuanto a las políticas,

los presupuestos, las instituciones y las autoridades locales. También se hizo una llamada al sector privado, a los medios de comunicación, a los sindicatos y al sector académico. (Naciones Unidas, 2019). Las organizaciones demandan más actividad para acelerar el progreso, incluso piden que se intensifiquen las iniciativas propuestas con el apoyo a la innovación a nivel local, el fortalecimiento de las instituciones y los sistemas de datos, reequilibrar la relación entre las personas y la naturaleza y la obtención de más financiación para lograr el desarrollo sostenible. Según *Naciones Unidas* es fundamental que en esta década se erradique la pobreza, se empodere a mujeres y niñas, y se haga frente a la gran emergencia climática. De los 17 *Objetivos de Desarrollo Sostenible* que se han planteado, 12 de ellos están relacionados concretamente con el enfoque ambiental. Por lo tanto esta *Agenda para el desarrollo sostenible* es una evidencia de la importancia que tiene el deterioro ambiental para las organizaciones gubernamentales. De ahí que tanto Estado como ciudadanos deban trabajar conjuntamente para implementar y desarrollar estas prácticas.

EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOSTENIBLE

Son numerosos los sectores de los que se precisa una amplia implicación para alcanzar el camino hacia un futuro sostenible. No obstante para lograr el cambio hacia una sociedad sostenible antes deben contar con una verdadera educación de calidad. Los centros educativos como agentes educadores y promotores de cambios actúan como un factor determinante a la hora de mejorar la conducta y los hábitos de los ciudadanos. Pero no sólo eso, ya que a través del papel educativo se contribuye al logro de una generación que se forma en valores. El avance hacia la sostenibilidad pasa por cambios en los comportamientos de las personas, de sus estilos de vida y en el desarrollo de pensamiento y conocimiento. (Juárez, Tobón, Salas, Jerónimo y Martínez, 2019, p.60).

La educación es el instrumento más poderoso para forjar en valores y en competencias a los ciudadanos, para que puedan decidir por ellos mismos

de forma responsable, adoptando medidas en favor de la integridad del medio ambiente. Ya se comentaba de una educación ambiental dirigida a jóvenes y a adultos desde la primera *Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Ambiente* del año 1972 en Estocolmo. De esta conferencia se extrajo que la educación era el medio más eficaz para prevenir y solucionar los problemas ambientales que amenazan a la humanidad. (Labrador y del Valle, 1995, p.77).

Esta Educación Ambiental debía estar basada en los principios básicos de la *Declaración de las Naciones Unidas sobre el "Nuevo Orden Económico Internacional"*. Este programa mundial de Educación Ambiental debía posibilitar el desarrollo de conocimientos, habilidades, valores y actitudes proambientales. Es en este momento cuando el Programa de las *Naciones Unidas para el (Medio Ambiente)* PNUMA colaboró con la *UNESCO* para crear el Programa Internacional de Educación Ambiental (PIEA), que fue aprobado en 1975. Dicho programa incentivó políticas de Educación Ambiental, facilitó procesos de reflexión sobre el concepto de la educación ambiental y desarrolló encuentros como el del *Seminario Internacional de Belgrado*, para abordar las áreas de actuación. En este seminario se dio a conocer la inclusión de la propuesta ambiental en las iniciativas educativas a nivel mundial, así como su posible integración en los currículos escolares. (CONAMA, 2018).

La educación para el *Desarrollo Sostenible* (EDS) surge mediante una nueva reinterpretación décadas después, (concretamente en la *Cumbre de Río* en el año 1992), como un proceso educativo que persigue el desarrollo económico, social y medioambiental de la humanidad. Desde este momento se hizo una reinterpretación de la *Educación Ambiental* con un papel orientado al logro del Desarrollo Sostenible. "Por ello, economistas, pedagogos, sociólogos y gran parte de los educadores ambientales consensuaron una definición y esto marcó un punto de inflexión que repercutió en la posterior evolución de la EA." (CONAMA, 2018, p.23). La (EDS) incide en los educandos para ayudarlos en la toma de decisiones de forma responsable; de ahí que sea protagonista

en la mayoría de programas y conferencias desarrolladas por *Naciones Unidas*. La educación para el desarrollo sostenible (EDS) es una propuesta creada en el año 2002 por la *UNESCO* con la finalidad de que entre todos hagamos un mundo más sostenible. Se ocupa de crear iniciativas educativas dedicadas a problemas sociales como la reducción de la pobreza, la equidad de género, la promoción de la salud, la conservación y protección del medio ambiente, la transformación rural, los derechos humanos, la interculturalidad, la paz, la producción y consumo sustentables, la diversidad cultural y finalmente las tecnologías de la información y la comunicación. (UNESCO, 2004, Hernández-Ramos y Tilbury, 2006; Anghel et al., 2014. p.61). Entonces lo que se enseña por *Educación Ambiental* (EA), no puede verse nunca como *Educación para el Desarrollo Sostenible* (EDS), precisamente porque el desarrollo sostenible tiene otras muchas variables además de la ambiental. Es decir, no es únicamente una acción ecológica como la que se concebía en un principio. A diferencia de la *educación ambiental* (EA), la *Educación para el Desarrollo Sostenible* (EDS) requiere de una transformación del proceso educativo hacia la acción moral, para que esta provoque luego una acción social y política que se incline hacia la sostenibilidad. ¿Y cómo se trabaja hacia un proceso educativo que requiera de una acción moral? Se puede lograr mediante el planteamiento de una pedagogía crítica y creativa. (Colom, 2000, p.102).

En el año 2002 *Naciones Unidas* proclama en una *“Asamblea General el Decenio de la Educación para el Desarrollo Sostenible”* que se centró en promover y mejorar la educación de calidad, reorientar los programas educativos, mejorar la comprensión y la concienciación de los ciudadanos e impartir una formación práctica. (UNESCO, 2005.p.36). En el año 2015 el *“Foro Mundial de la Educación”*, que organizó la *UNESCO* creó la *“Declaración Incheon”* que se encargó de la dirección y la coordinación de la *Agenda de Educación 2030* en donde marcan las 10 metas del objetivo educativo. Justo en este mismo año la *Unesco* desarrolló el *Programa de Acción Mundial* (GAP), que finalizó en el año 2009. En este programa se valora el papel de la educación para al-

canzar los *objetivos de la Agenda 2030*. Por un lado se promueve que todas las personas tengan la posibilidad de acceder a una educación orientada al desarrollo sostenible; por otro lado que la educación salga reforzada en los programas, agendas y actividades que se hagan para el fomento desarrollo sostenible. Todo ello se hizo a través de cuatro estrategias: lograr el compromiso de las partes implicadas para la participación de las actividades realizadas; conseguir alianzas de los implicados que tengan influencia política para ser los precursores de las actividades promovidas por la *UNESCO*. Fomentar un foro mundial para reuniones periódicas, en el que los interesados podrán intercambiar información experiencias e ideas; y por último, la muestra de iniciativas innovadoras con la correcta difusión para apoyar el programa de acción mundial. (UNESCO, 2015). Según la fundación CONAMA (2018) en estas estrategias se identifican cinco áreas de actuación; “el fomento de las políticas, la transformación de los entornos de aprendizaje y formación, la creación de capacidades entre los educadores y formadores, el empoderamiento y la movilización de los jóvenes, así como la posibilidad de acelerar las soluciones sostenibles en el plano local. (p.39).

NUEVAS INICIATIVAS

El *Programa de Acción Mundial* (GAP) ya ha terminado ¿en qué punto se encuentran la *UNESCO* y los Gobiernos para garantizar el cumplimiento de los objetivos de la *Agenda 2030*? No cabe duda de que el programa ha sido un acierto, porque ahora se cuenta con más información necesaria para definir las posibles soluciones que garanticen el desarrollo sostenible. La comunidad científica ha profundizado en las medidas a tomar e insisten en que su aplicación debe ser inmediata. Se exige por tanto a la voluntad política que guíe y apoye a la ciudadanía a sentar las bases para construir sociedades que miren hacia el desarrollo sostenible. Es imprescindible que la educación; (formal, no formal e informal) proporcione una mirada crítica hacia la realidad de los problemas medioambientales, fomentando actitudes y comportamientos responsables en los ciudadanos.

En noviembre de 2019 la UNESCO convocó la 40ª reunión de la Conferencia General en donde aprobó un nuevo marco mundial de *Educación para el Desarrollo Sostenible*. Este nuevo marco es el sustituto del ya finalizado *Programa de Acción Mundial* (GAP) y busca la introducción de la *Educación para el Desarrollo Sostenible* en las políticas educativas y en los contextos de aprendizaje. Se prevé que la presentación oficial del nuevo marco se haga en la *Conferencia Mundial de Educación para el Desarrollo Sostenible de Berlín* en Mayo de 2021.

Después de hacer un recorrido general por las iniciativas tomadas para el logro de un sistema basado en el desarrollo sostenible mundial; se ha analizado que existen ciertos avances respecto a la problemática. El tema se ha visibilizado y la información ha llegado a gran parte de la ciudadanía, que cada día es más consciente de que el camino está en trabajar juntos para conseguir el bien común. No obstante quedan muchos pasos por dar antes de conseguirlo; mientras nuestro planeta, se enfrenta a grandes desafíos ambientales, sociales y económicos. Lo que tienen claro las organizaciones es que el instrumento más valioso para involucrar a los ciudadanos en la defensa medioambiental, es la educación. Esta educación se encuentra en escuelas que promueven el pensamiento crítico y lo utilizan para reflexionar sobre la participación en diversas iniciativas, capacitando a los alumnos para la acción. Por tanto es una escuela que va más allá del conocimiento ambiental, precisamente porque hace partícipe al alumno en la problemática responsabilizándolo de sus actos. Es decir, le da más importancia a la posibilidad de contribuir a que las personas entiendan lo que está pasando en su sociedad; así como ayudarles a que aprendan que tienen que sentirse bien con ella y darles la oportunidad de que conozcan cómo pueden participar en las propuestas de desarrollo. (DEDS, UNESCO, 2005, p.6). La (EDS) debe empezar en las etapas iniciales y continuar a lo largo de la vida del ser humano, por lo que está orientada a toda la población en general.

Si bien todavía hay escuelas que hoy trabajan por la *Educación Ambiental*, numerosas son las que en sus estrategias se están acercando al desarrollo sostenible.

Una escuela sostenible es aquella que se preocupa por el futuro común, que interactúa con el planeta y que participa en conflictos sociales. Si hay escuelas que en *Educación Ambiental* trabajan por la sostenibilidad a través de la reflexión crítica y la acción, no importa la nomenclatura que le den, ya que desde ese sistema educativo estarán empezando a trabajar por el cambio. (Mogensen, Mayer, Breiting y Varga, 2009, p.153). Entonces lo que sí es una realidad, es que cada vez hay más escuelas, así como autoridades educativas, que están más comprometidos con nuevas iniciativas de cambio y sienten más interés por el logro del desarrollo sostenible. Es decir, la actualidad se percibe en torno a un ambiente de compromiso por parte de la comunidad educativa en materia de sostenibilidad.

INICIATIVAS EDS EN CANARIAS

En España la *Educación para el Desarrollo Sostenible* quedó incorporada con la Ley Orgánica de Educación (LOE) 2/2006 cuando se expone en el Artículo 2 apartado e: La formación para la paz, el respeto a los derechos humanos, la vida en común, la cohesión social, la cooperación y solidaridad entre los pueblos así como la adquisición de valores que propicien el respeto hacia los seres vivos y el medio ambiente, en particular al valor de los espacios forestales y el desarrollo sostenible. (LOE 2/2006. p.8). Más adelante se implantó también como aspecto básico en el currículum de secundaria en el Real Decreto 1631/2006 de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la ESO. (Juárez, Catalán, Álvarez y Lluç, 2013. p.4). A partir de entonces los gobiernos de cada comunidades autónoma definieron el currículum para los centros de sus respectivos territorios. Con estas ordenanzas se pretende involucrar a la comunidad educativa para que forme parte del proyecto educativo sostenible.

Para integrar la *Educación para el Desarrollo Sostenible* a los planes de estudio, se han tenido que incluir aprendizajes relacionados con la sostenibilidad tanto en educación primaria como en educación se-

cundaria. Son en estas etapas educativas de primaria y secundaria donde se han invertido más esfuerzos para alcanzar las metas de la *Educación para el Desarrollo Sostenible*. Ahora se pretende que niños y jóvenes desarrollen el pensamiento crítico, el activismo y la resolución de conflictos. (UNESCO, 2014). También en *Naciones Unidas* se piensa que gracias a la implantación de estos planes, los sistemas educativos por fin pueden empezar a formar a las personas en el desarrollo sostenible.

Las diferentes comunidades autónomas trabajan a favor de la *Educación para el Desarrollo Sostenible* a través de redes que cooperan con otras administraciones e instituciones y en las que se facilitan recursos educativos para avanzar en la sostenibilidad. Un ejemplo es la *Red canaria de centros educativos (RedECOS)* que son una comunidad de coordinación intercentros que trabajan en grupo para intercambiar experiencias en la ecoauditoría escolar. Por lo tanto a través de la participación de la comunidad escolar se evalúa la calidad ambiental del centro para llevar a cabo una serie de actuaciones de mejora de los problemas ambientales. (RedECOS, 2020). Una de sus acciones pedagógicas es el *Programa de Educación Ambiental de la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias*, que protege al medio natural y a la biodiversidad, aportando valor al patrimonio natural de Canarias.

Por otro lado se han creado otros programas como el *Programa Clima* (referido a la meteorología escolar y al cambio climático), el *Programa Hogares Verdes Canarias* (dedicado a sensibilizar en la problemática medioambiental a familias y al profesorado); así como, el *Programa Medio Natural Canario* (que trata propuestas globales del medio natural Canario). Concretamente en el presente curso escolar 2019/2020 se han creado nuevas convocatorias sobre programas de educación ambiental; de esta manera, los centros que ya pertenecen a las redes ambientales canarias y que deseen participar envíen su solicitud. Ejemplos de programas como *Redes-Crean-Recicl-Arte* (cuya finalidad es la de gestionar correctamente los residuos realizando obras de arte de forma creativa); *el Programa Sensibiliza-*

ción hacia las mascotas (propone concienciar a la comunidad educativa sobre el respeto a los animales); o incluso el *Programa El Mar* como Inspiración (referido a la realización de creaciones artísticas de problemas por contaminación en el mar).

Todos estos programas que se llevan a cabo actualmente en la *Comunidad Autónoma de Canarias*, tienen en común características propias de las escuelas sostenibles. Se trabaja por proyectos en donde dan protagonismo al alumno y el docente es un facilitador del aprendizaje. Acercan el aprendizaje a la acción mientras fomentan la creatividad, el trabajo en grupo y la resolución de conflictos. Tienen alta participación en el municipio y dentro de la red escolar. Se trabaja en asambleas. Se fomenta valores como la responsabilidad, la equidad y la inclusión. La sostenibilidad está presente en todas las materias. Promueven la mejora continua evaluando los progresos. Están orientadas a su propia comunidad, en este caso a la Canaria. Permite la colaboración entre niños de edades diferentes así como adultos de la comunidad. Y finalmente si viven la sostenibilidad como una experiencia fuera del aula, también lo hacen desde dentro porque la escuela hace reciclaje, promueven el ahorro energético y guían en el apoyo hacia un consumo responsable. Todo ello hace que se posicionen como una escuela verde y en definitiva, sostenible.

DIMENSIÓN CULTURAL EN ANGENDA 2030

La sostenibilidad parte de tres dimensiones imprescindibles que deben tratarse para lograr un mundo más habitable. Estas son la **dimensión económica** en la que se ha de potenciar la economía sin dañar los recursos naturales; la **dimensión social** que trata de alcanzar la equidad y la justicia social; y la **dimensión ecológica**, que pone interés en temas medioambientales para evitar el deterioro del planeta. Estas tres dimensiones se deben integrar interrelacionándose mutuamente para lograr la sostenibilidad mundial. (Artaraz, 2002, p.1) Sin embargo en el año 2004, durante el Foro Universal de las Culturas, concretamente en *La Agenda 21 de la Cultura*, ya se empezaba a hablar de otro ámbito importante, el Cultural. La Unesco lleva años incluyendo en sus políticas de desarrollo el ámbito Cultural como una forma de acercar el desarrollo sostenible al sector local.

La **dimensión cultural** tiene un poder transformador necesario para alcanzar los *Objetivos para el Desarrollo Sostenible*, algo que no se ha tenido muy en cuenta porque no se habían realizado estudios que lo avalaran. Este ámbito que incluye al sector artístico y creativo, debe lograr más visibilidad para que los gobiernos lo incorporen en sus políticas de sostenibilidad. La dimensión cultural tiene mucho que aportar en temas de sostenibilidad, siendo la única dimensión capaz de emocionar a la vez que generan una práctica más sostenible. La emoción es la herramienta más potente para hacer llegar un mensaje, y si ese mensaje lo realizan los creativos con una buena finalidad mediante un trabajo colaborativo, beneficiará al funcionamiento de las instituciones y la cultura volverá a creer en el arte. Para que cale en la ciudadanía el mensaje que promueve el desarrollo sostenible, no basta con hacerlo llegar a la población, debemos replantearnos nuestra existencia en el mundo y en la forma que vivimos en él, para que cada uno como individuo se responsabilice de ello. Esto puede conseguirse desde el ámbito cultural mediante la reflexión y la aplicación de las técnicas creativas. (Martinell (coord.) et al, 2020, p. 16-25)

EL DISEÑO EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

Partiendo de la necesidad de implicar al ámbito cultural y educativo en la creación de programas formativos orientados al logro del *Desarrollo Sostenible*, se dará importancia para tal misión, el interés por la *Cultura Visual* porque esta interfiere en la comprensión de los individuos a través de los medios visuales de comunicación. La *Cultura visual* atiende a toda realidad visual que desarrolla un papel importante en la cultura, bien sea pintura, escultura, fotografía, diseño, publicidad, ilustración etc. Si bien todo medio visual no es cultura visual, pues su existencia radica en la transformación de valores y actitudes de las personas. (Hernández, 2006, p.94)

Todas se interesan por los acontecimientos de la vida posmoderna y son capaces de captar la atención del espectador para cautivarlo con su mensaje. De todas ellas en el campo del diseño gráfico, la Ilustración aplicada en general ha ganado en la actualidad gran importancia por ser una herramienta potente en términos comunicativos. Los mensajes son transmitidos de forma precisa a un público ávido de imágenes atractivas y dinámicas. La ilustración como parte del diseño se convierte en una técnica ágil, que consigue resultados personales con estilo propio. Estos diseñadores gráficos combinan variedad de técnicas artísticas y gráficas para aplicarlas a todo tipo de temáticas.

Distintas organizaciones se han percatado del potencial de la técnica ilustrativa para transmitir mensajes relacionados con iniciativas que tengan que ver con la temática del desarrollo sostenible, teniendo gran acogida entre el público que lo consume. Mencionar la exposición *ODS miradas desde la ilustración* que ilustran los 17 objetivos del *Desarrollo Sostenible* en carteles serigrafados. Este proyecto surge de una colaboración entre los miembros del *Máster en Diseño e Ilustración* de la *Universidad Politécnica de Valencia* y la *Fundación Mainel*; con el apoyo de la *Consejería de Transparencia, Responsabilidad Social, Participación y Cooperación de la Generalidad Valenciana*.



Fig 1. *Miradas desde la ilustración*, 2019.
Mínguez, L.

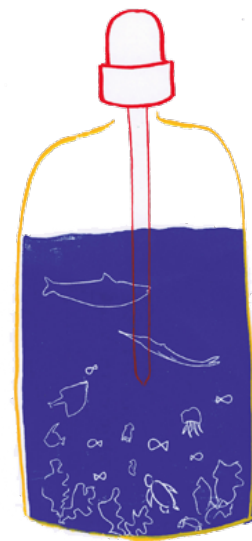


Fig 2. *Miradas desde la ilustración*, 2019.
Ferrer, S.



Fig 3. *Miradas desde la ilustración*, 2019.
Leonart, M.



Fig 4. *Miradas desde la ilustración*, 2019.
González, A.

También se han realizado concursos para atraer a profesionales gráficos o de la ilustración, así como para visibilizar y concienciar a las personas sobre la problemática. Nombrar el Concurso de ilustración *17 objetivos para transformar nuestro Mundo* organizado por UNESCO Etxea en 2017 para premiar ilustraciones que representen a los *Objetivos del Desarrollo Sostenible* (ODS).

Así como el concurso *Internacional de Ilustración sobre el Cambio Climático Art on Climate* organizado por Allianz Global Investors en 2019 y que se enmarca dentro de los objetivos de desarrollo sostenible del *Pacto Mundial de Naciones Unidas*.

Estos no dejan de ser ejemplos que reafirman el potencial que tiene la *Cultura Visual* para lograr el cambio en la sociedad.

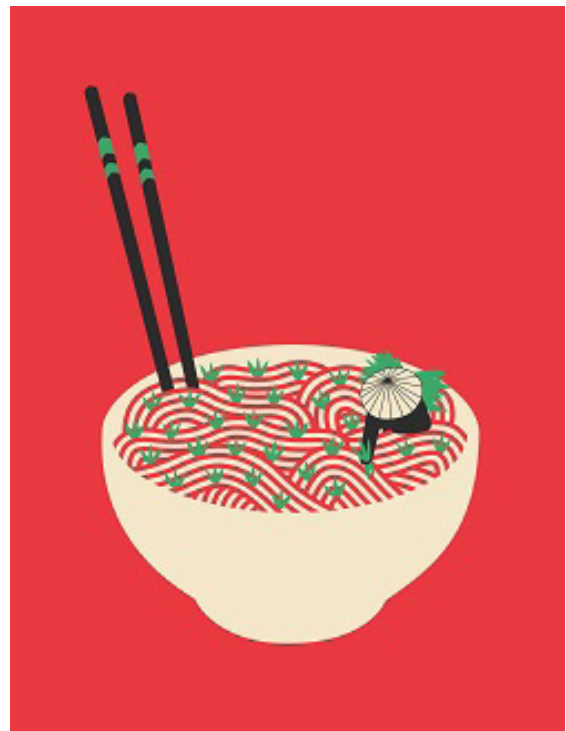


Fig 5. Dale un pez a un hombre y comerá un día. 2017. Gomet, M.



Fig 6. Igualdad para todos, 2017. Palomino, I.

En lo que respecta al diseñador, su papel consiste en entrenar la creatividad y jugar con ella para dar soluciones adaptadas a los problemas de la vida real. Es capaz de elaborar elementos de comunicación valiéndose de técnicas creativas visuales. Todo ello lo hace a través de un proyecto de diseño que empieza por el planteamiento del problema, pasando de la idea a la creación, hasta su resolución final. El Diseño se encuentra como materia en la etapa de Bachillerato en la modalidad de Artes, en ella aglutina una serie de materias que cuentan con contenidos interrelacionados (*Dibujo Artístico, Dibujo Técnico, Volumen, Cultura audiovisual, Técnicas de expresión gráfico-plásticas, etc*). Sin embargo aunque sea una materia específica del *Bachillerato de Artes*, también se encuentra en la etapa de *Educación Secundaria Obligatoria* (E.S.O), concretamente en la asignatura de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* de 4º de E.S.O, y cuyos criterios de evaluación empiezan a aparecer en el currículo de Educación Secundaria a partir del Real Decreto 1631/2006. En el 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*, se concreta el currículo vigente de *Educación Plástica Visual y Audiovisual*. Específicamente en el cuarto curso aparece el *bloque de aprendizaje IV Fundamentos del Diseño*, que pretende capacitar al alumnado en la utilización de cualidades técnicas y expresivas del diseño en su proceso de creación por fases, así como la interpretación crítica de las imágenes y formas del entorno artístico y cultural. (BOC n.º 136, de 15 de julio). La introducción de este nuevo contenido en el plan de la asignatura dibuja un escenario renovado, en el que se quiere hacer partícipe del aprendizaje artístico al juego de la comunicación visual como posible solución a los problemas. La utilidad del Diseño en los planes de estudio va más allá que del simple conocimiento de la profesión, o incluso que del aparente aprendizaje de programas informáticos. El lugar que tiene la disciplina del diseño en el currículo, cuenta con un programa pedagógico más instructivo. Se aprovecha el trabajo de diseño realizado con los alumnos para capacitarlos ante la resolución de conflictos, valiéndose de la creatividad y aprendiendo no sólo del

resultado final, sino de todo el proceso de aprendizaje; para que este procedimiento sea útil en toda la vida del educando. Por lo tanto se vale de una actividad mental constructiva para el aprendizaje de todos los fundamentos del diseño. (Esquinas y Sánchez (coord.), 2011, p.158).

DEL DISEÑO AL ECODISEÑO

¿Qué papel toma el Diseño ante el reto del desarrollo sostenible? El Diseño como estrategia activa dentro del currículo, puede trabajar con ciertos temas transversales en donde los alumnos pueden desarrollar un papel responsable como ciudadanos, adoptando una actitud crítica ante las actuaciones de la sociedad. (Esquinas y Sánchez (coord.), 2011, p.164). Uno de los temas transversales en los que desarrolla un importante trabajo por su efectividad es en la problemática medioambiental, incluyendo el desarrollo sostenible, así como el desarrollo de hábitos de consumo y de vida saludable. Aquí cobra gran importancia el *Ecodiseño*, que se concibe como una metodología técnica creativa que incorpora criterios ambientales al diseño de productos, además plantea soluciones de mejora a problemas medioambientales. El *Ecodiseño* es capaz de mejorar la calidad de un producto y de reducir los costes de fabricación a través del estudio de su ciclo de vida, es decir, desde que se obtiene la materia prima hasta su proceso de reciclado, una vez que es desechado. Todo ello provoca beneficios en el medio ambiente y ayuda a mejorar la calidad de la salud humana, por tanto se entiende como un proceso que se preocupa por ayudar a cumplir con los Objetivos del *Desarrollo Sostenible*. (Sanz, 2014, p.9).

El *Ecodiseño* se aplica tradicionalmente al sector industrial como solución a los desafíos ambientales. Sin embargo su utilidad llega a ser mucho mayor, ya que puede ser un gran recurso para trabajar con él en los centros educativos. La clave está en promover el rediseño del entorno para mejorarlo, provocando la reflexión de los alumnos sobre la mejora de las cosas que nos rodean y su significado. Peacock (2006) plantea algunas actividades de

ecodiseño que se pueden trabajar con los alumnos de Primaria, como por ejemplo el hacerles reflexionar para que se den cuenta de cuál es la manera de gastar menos energía a la hora de realizar alguna actividad cotidiana, como tender la ropa o secarla en la secadora, moverse en bici o bien en el coche. De esta manera se pueden plantear retos de creatividad respecto al rediseño de las cosas y llevarlos a la práctica. Peacock insiste en trabajar con objetos reconocibles que utilicen los alumnos con regularidad, como una mochila escolar o un teléfono móvil. (Peacock, 2006, p.111). Con esta aclaración el autor da importancia al aprendizaje significativo para que el alumno relacione el aprendizaje nuevo con el que ya posee. Es decir, generar un aprendizaje significativo partiendo de lo que el alumno ya conoce. Según la teoría del aprendizaje significativo, para que se produzca el aprendizaje lo más importante es la estructura cognitiva del individuo. (Ausubel, 1976). Para lograr la motivación del alumnado en la realización de actividades, en este caso las relacionadas con el ecodiseño será necesario el desarrollo de un aprendizaje vivencial-afectivo que conecte con sus vivencias y experiencias mediante un componente afectivo-emocional que le dará una carga emocional al aprendizaje y provocará el interés del alumnado. Por ejemplo haciéndoles partícipes en experiencias de la vida real o trabajar con juegos de roles. Todo argumento que plantea Peacock lo traslado también a la educación secundaria porque es en esta etapa cuando el alumnado va conformando su madurez personal, y si el profesorado lo aprovecha para desarrollar en ellos el pensamiento crítico, estarán formando a personas capaces de tomar decisiones sin influencias externas. (Esquinas y Sánchez (coord.), 2011, p.44).

Diseño gráfico y Ecodiseño también forman parte de nuestra cultura visual y como tal, se agrupan dentro de las artes visuales que utilizan el lenguaje visual para comunicar a través de la construcción de imágenes y objetos; cuyos principales elementos visuales son el punto, la línea, el tono, el color, la forma plana, el espacio, la forma tridimensional, la textura y el diseño. Para que los alumnos puedan empezar a trabajar con el lenguaje visual en el arte es neces-

sario que experimenten con todos estos elementos para averiguar sobre sus propiedades y las empleen adecuadamente. (Wenham, 2003, p.23). Más adelante con conocimiento y habilidad comenzarán a combinar los elementos simples para componer formas más complejas a través del empleo de diferentes técnicas como el dibujo, la pintura, el collage etc. A la hora de trabajar con los alumnos en el aula de secundaria, estos pueden realizar infinitas actividades de composición relacionadas con el Diseño, en donde combinen los elementos visuales mencionados en la realización de logotipos, iconos, etiquetas, elementos de publicidad, packaging, cartelería etc. Son actividades que se pueden integrar en el aula en la consecución de proyectos, para trabajarlos de forma manual o con herramientas analógicas. Lo ideal es trabajar siguiendo un auténtico proceso de diseño como lo haría un diseñador. Mediante el *Desing Thinking*, que es una metodología planteada en fases que estudia al usuario en función de sus necesidades, valora diferentes ideas, realiza prototipos y los evalúa en el usuario para conocer los resultados. Esta metodología ya ha sido experimentada por el ámbito educativo para trabajar con la creatividad en etapas superiores, favoreciendo el trabajo en equipo e incidiendo en la motivación de los estudiantes. (Arias, Jadán y Gómez, 2019, p.86). Similar es la metodología más reciente que usan los diseñadores para poner en marcha sus diseños, se llama *Desing Sprint*, ha nacido de *Google Ventures* y fue popularizada por global Jake Knapp. Consiste en agilizar la metodología anterior para desarrollarla tan sólo en 5 días. Este método es ideal cuando se quiere implementar en el aula una metodología rápida y eficaz para el trabajo creativo en proyectos cortos. Sin duda pueden ser una buena alternativa metodológica si se adaptan al aula en la implementación de proyectos creativos de *Educación Secundaria*, incluyendo aquellos que tengan que ver con los *Objetivos del Desarrollo Sostenible*.

Según Wenham (2011), no sólo intervienen los diferentes elementos visuales en las composiciones artísticas, si bien para lograr un completo aprendizaje visual del alumno también es necesario el desarrollo de la comprensión visual del entorno, lo

que se conoce como alfabetismo visual. Los alumnos pueden trabajar simplemente observando con una mirada crítica y cuestionando los objetos e imágenes de la vida cotidiana, ya sea en casa o en la escuela. (Wenham, 2011, p.24). Los profesores de *Educación Plástica y Visual* pueden implementarlo en las actividades que realicen para provocar en ellos la conciencia visual. Por ejemplo en temas transversales que tengan que ver con actividades relacionadas con el *Desarrollo Sostenible*. Entonces si se fomenta que los alumnos empiecen a ver detenidamente las características que nos ofrece la naturaleza reflexionando sobre ella, no sólo estarán desarrollando la alfabetización visual, sino que también estarán adquiriendo valores relacionados con el respeto a la naturaleza.



Fig 7. *Objetivos de Desarrollo Sostenible*, 2015. UNESCO. Referencia: <https://bit.ly/3jB4Bpz>

BINOMIO EDS Y EDUCACIÓN ARTÍSTICA

En un mundo tristemente castigado por la humanidad, resulta cada vez más evidente la obligación de tomar cuanto antes importantes decisiones que ayuden a aliviar los errores del pasado. Estas decisiones pasan por la necesidad de generar conciencia en las personas sobre la importancia de respetar el medio ambiente, a través de acciones que no perjudiquen el entorno en el que todos conviven. Pero ¿cómo hacerlo? ¿cómo se puede lograr la implicación de personas conscientes y comprometidas con la problemática? Diferentes autores como Gardner (2009) o Acaso (2009), ya hablan de la relación que existe entre las disciplinas artísticas y el medio ambiente; y como estas se han tenido que reinventar para adaptarse a una nueva etapa tecnológica. El arte se entiende como creatividad, dinamismo, reflexión y pensamiento crítico. Tiene la capacidad de provocar reacciones, crear acciones y buscar soluciones innovadoras a problemas complejos.

La educación artística se vale del arte para desempeñar un papel importante en el desarrollo de competencias para la vida de niños y jóvenes del S.XXI. (Jiménez, Aguirre y Pimentel, 2011. p.5). De esta manera surge el planteamiento sobre un posible cambio en la escuela ante el resurgir de una nueva cultura contemporánea. En esta cultura contemporánea crecen y se educan niños y jóvenes con inquietudes diferentes a los de otras épocas. Se habla entonces de una sociedad en la que entran en juego diferentes actores que se desarrollan en nuevos escenarios, con objetivos totalmente diferentes a los de antes. En estos escenarios cambiantes son protagonistas las nuevas tecnologías que pronto llegarán a ser imprescindibles en la vida de las personas. En el S.XX empezaron a surgir nuevas posibilidades y realidades gracias a la proliferación de las nuevas tecnologías que transformaron no sólo la vida de las personas, sino a toda la población mundial. (García, 2013. p.200).

Este cambio educativo viene dado por la nueva dinámica social en donde convergen diferentes modelos de conocimiento, junto a nuevas tecnologías y

formas de comunicación. (Jiménez, Aguirre y Pimentel, 2011. p.12). Si la educación debe ir a la par de la sociedad en la que se encuentra para dar respuesta a sus problemas, ¿se debe trabajar para lograr un nuevo cambio educativo? La clave está en dar un paso de un modelo tradicional a otro en el que se trabaje para la sociedad de hoy. Es decir, trabajar por una educación artística enfocada en el pensamiento crítico del alumnado, para que utilice su arte en base a su desarrollo como individuo en la sociedad de hoy. Según Acaso (2009) “[...], hacer ver a los estudiantes que las artes visuales contemporáneas tienen que ver con el vínculo poder-saber, con las estructuras políticas que nos rodean, que pueden servir para cambiar el mundo y no sólo adornarlo” (Acaso, 2009, p.128). Pero es que además si se quiere trabajar por y para el desarrollo sostenible, hay que tener en cuenta que en un mundo dominado por la tecnología es casi obligado el aprender a utilizarlas para alcanzar el beneficio común. Según la idea de Gardner (2009), la tecnología debe utilizarse como un medio y no como una finalidad. Es decir, para el autor los estudiantes tendrán herramientas que permitan adaptar el currículum a sus necesidades, sin embargo, lo que él argumenta es que se debe trabajar para que el diseño curricular se adapte en función de la utilización de las tecnologías y no al revés. (Gardner, 2009, p.108).

En este caso, para hacer un correcto uso de la tecnología en base al bien de la humanidad, debe existir esa vinculación con la naturaleza a través de su entendimiento; porque, ¿cómo vamos a cuidar lo que no conocemos? De esta manera se plantea un conocimiento de la naturaleza basada en proyectos de educación artística, porque esta permite la implicación del alumnado de forma práctica a través del análisis de lo que perciben, haciéndolos más resolutivos y permitiendo su participación en una realidad en la que tienen mucho que aportar, principalmente porque es un problema de todos. Respecto a la tecnología, esta debe ser implementada en las disciplinas artísticas como una herramienta que permita la innovación, el avance y el descubrimiento; todo ello enfocado hacia el logro del bien común.

PROGRAMACIÓN

2. DISEÑO DE UNA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA ANUAL (EPVA)

En la siguiente programación anual titulada *Reutiliza el Mundo*, están desarrollados todos los apartados que se requieren para realizar un buen aprendizaje en el aula. En esta misma programación se concretan las competencias básicas y los objetivos, además de los contenidos específicos con los que se van a trabajar. A su vez se describe la metodología que se adoptará como instrumento para lograrlo.

La programación está diseñada para un alumnado del curso 4º de la E.S.O de la asignatura de *Educación Plástica Visual y Audiovisual*, perteneciente al colegio *MM. Dominicas Vistabella*. Aunque por su versatilidad al estar orientada hacia una temática transversal puede adaptarse a cualquier centro educativo que se rija por los mismos principios, o bien que apueste por la sostenibilidad.

Las intervenciones que se realizarán a lo largo de las sesiones parten de una secuenciación de Situaciones de Aprendizaje que se traducen en proyectos de trabajo y que atienden a diferentes problemáticas en torno a los tres ámbitos en los que se trabaja desde la *UNESCO*, para lograr el desarrollo sostenible. Los retos que se plantean para conseguir la reacción del alumnado derivan en posibles soluciones desde una vertiente plástica y visual. Todo ello permite el desarrollo de las destrezas, las actitudes y las habilidades necesarias, mientras se afrontan situaciones que se identifican con la vida real del alumnado.

Para verificar que el proceso se ajusta a los aprendizajes que se van a dar, se muestran cuáles son los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje que se van a utilizar y que están justificados en los documentos oficiales en los que se basa el centro.

2.1 MARCO ACADÉMICO

El *Colegio MM. Dominicanas Vistabella* es un Centro educativo perteneciente a la *Congregación de las Dominicanas Misioneras de la Sagrada Familia*. Corresponde al municipio de *Santa Cruz de Tenerife*, concretamente en el número 51 de *Vistabella*. Se trata de un Centro educativo Concertado en los niveles que van de *Educación Infantil* hasta *Educación Secundaria*, sin embargo no está concertado en la etapa de *Bachillerato*. Es un centro muy numeroso porque cuenta con un total de 1206 alumnos y alumnas.

El colegio ocupa una extensión de 28.485,56 m² en donde se levanta una edificación que consta de ocho plantas. En las cuatro plantas inferiores se sitúan el aula, la Capilla, el Salón de Actos, la Secretaría y el vestíbulo de entrada; y en las cuatro plantas superiores se encuentran la portería, el comedor, la cocina, las salas de visitas, el gabinete de orientación, el AMPA, los despachos de Dirección, los laboratorios, la biblioteca y otras dependencias. El exterior está compuesto por las canchas, la piscina olímpica y el parking de coches.

El entorno lo componen una serie de viviendas de clase media y un barrio popular con gente de clase media-baja que carecen de medios económicos y culturales. Los alumnos matriculados en el colegio pertenecen a este mismo entorno, sin embargo también hay un amplio porcentaje de alumnos que son hijos de antiguas alumnas del centro y que gracias a la puntuación obtenida por el trabajo o la vivienda pueden estudiar en él. En general el contexto familiar está formado por trabajadores, profesionales, pequeños empresarios y funcionarios de ambos sexos. Estas familias participan en reuniones y actividades que se realizan en el colegio y confían mucho en él; el problema, es que son familias muy protectoras con sus hijos, de modo que les exigen poco y estos no logran los rendimientos académicos que se esperan. Se ha detecta-

do en el Centro que los valores presentes en la vida urbana, que no son los mismos que se incluyen en el ideario del centro, tienen una influencia importante en la educación de los alumnos. Otra de las carencias que se perciben es la falta de comunicación entre padres e hijos, provocando la inestabilidad en las familias y el desequilibrio emocional en los alumnos.

El centro consta de una plantilla amplia y estable. El equipo directivo está compuesto por el Director General, la Subdirectora y la Directora Pedagógica. Existen dos Jefes de Estudio; uno para Infantil y Primaria, y otro para *Secundaria* y *Bachillerato*. Cada uno de los miembros del Equipo Directivo se implica en sus tareas para cumplir con los objetivos que se proponen.

En cuanto a Profesores y educadores cuentan con una gran importancia en la comunidad educativa del centro y se requiere de ellos su identificación con los valores del *Proyecto Educativo Cristiano*. Aún así el profesor ejerce su actividad profesional con total libertad y tiene la autonomía suficiente para garantizar el aprendizaje educativo. El profesor realizará sus tareas, será mediador en el aprendizaje del alumno haciendo partícipes a los padres, y tendrá una labor de orientación aunque no sea tutor. Este podrá disponer de todos los medios para facilitar su formación permanente. Las nuevas incorporaciones a la plantilla participan en las acciones formativas que prepara el centro y consta de tres cursos, más la revisión de la programación para titular. Todo ello de cara a posibilitar una mejor integración en el *Proyecto Educativo*.

El alumnado es el centro del proceso de formación integral y cuentan con derechos y labores pertinentes. A los alumnos con necesidades especiales se les reconoce la legislación de forma preferente, facilitándoles todas las medidas que el centro pueda

posibilitarles para que sean mínimas las diferencias económicas y sociales, logrando la igualdad de oportunidades. Tanto familia como alumnos deben respetar las actividades que se realicen atendiendo al mensaje evangélico y de valores humanos que propugnan. El centro también ofrece vías de participación a los padres a través de la representación en el *Consejo Escolar*, en la Asociación de Padres y Madres y en las reuniones con los tutores de sus hijos, que son programadas al principio de curso para evaluar el proceso educativo y los resultados.

La propuesta educativa del colegio está inspirada en la concepción cristiana del hombre y del mundo. Además trabajan por la mejora de la calidad y la evaluación continua mientras educan para la vida, propiciando un aprendizaje integral que permita su

propio desarrollo y que contribuya a mejorar su entorno. En cuanto a la metodología es activa, flexible y motivadora, está basada en la preocupación por las características propias de cada alumno. Además del desarrollo moral, también se fomenta una educación basada en la creatividad y en el espíritu crítico, fomentando a su vez el trabajo en equipo y la cooperación. Incluyendo las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje desde las etapas iniciales.

La variedad de actividades extraescolares y complementarias que se ofertan, permiten una educación más allá del horario escolar. La educación en el centro *MM. Dominicas Vistabella* permite la formación permanente, mientras se introduce al alumno en la realidad del entorno, adaptando la formación a las situaciones de cambio.



Fig 8. Vista aérea, 2014. MM. Colegio MM. Dominicas Vistabella. Referencia: <https://bit.ly/2EM0E2B>

El Centro cuenta con una serie de planes y programas que concretan sus acciones pedagógicas.

- **Plan de Acción Pastoral:** Formula, estructura y revisa todas las acciones pastorales que se dan en el colegio, a través de las cuales se expresa la tarea evangelizadora que es su razón de ser educativa.

- **Plan de Actividades Complementarias:** Dedicamos especial atención a las actividades Complementarias y Extraescolares como parte esencial en la formación integral de los alumnos. A lo largo del curso se realizan muchas actividades religiosas, culturales y deportivas, adaptadas a los diversos niveles, según el Plan de Actividades de cada año Escolar.

- **Plan de Atención a la diversidad:** Se atiende a un conjunto de actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje. También se dedica a potenciar las motivaciones, intereses, situaciones sociales, culturales y de salud del alumnado.

- **Programa de Orientación Profesional:** Facilita la toma de decisiones de cada alumno y alumna respecto a su itinerario académico y profesional.

- **Plan de Tutoría:** Orienta todas las acciones pedagógicas y formativas de los alumnos de acuerdo con los valores del Ideario. Establece los criterios y líneas de actuación en relación al acompañamiento del proceso de aprendizaje, al desarrollo personal del alumno y a la atención a las familias.

- **Plan de fomento y animación a la lectura:** Para todos los niveles educativos del centro sobre motivación, y técnicas de lectura.

- **Plan de Convivencia:** Promueve y desarrolla todas las actuaciones relativas a la convivencia en el colegio como elemento indispensable de su formación para aprender a convivir con los demás.

- **Plan de mejora de la Calidad:** Cumple con la mejora continua de un sistema de gestión de calidad.

Para completar la formación del alumnado, el colegio también cuenta con una serie de Proyectos:

- **Proyecto de Bilingüismo:** A través de la metodología AMCO que facilita el aprendizaje de la lengua inglesa enseñando a los niños a “pensar en inglés” en lugar de traducir a partir del idioma materno.

- **Programa BEDA:** El Centro ha apostado por la mejora del nivel de Inglés y de Alemán. Este programa completa el *Proyecto de Bilingüismo AMCO* con la realización de una prueba externa de evaluación.

- **Proyecto TIC:** Este modelo surge como respuesta a las demandas de un mundo en cambio y de una sociedad globalizada, que exige una excelente formación técnica del profesorado y de una capacidad pedagógica suficiente para educar a los alumnos en el uso crítico, responsable y eficiente de la tecnología.

- **Proyecto One to One:** El centro, en su apuesta por la innovación metodológica, está desarrollando en diferentes niveles de Primaria y Secundaria el Proyecto “one to one” con iPad.

- **Proyecto de Medioambiente y reciclaje:** Ofrece un modelo de educación integral, que contribuye al acercamiento e interés de todos por la naturaleza y el medio ambiente que les rodea y que sean conscientes de que ellos son parte activa de la solución.

- **Huerto Escolar:** Desde el curso 93-94 se prepara un espacio para un Huerto Escolar en donde los alumnos pueden realizar actividades relacionadas con la agricultura que contribuye al acercamiento e interés de todos por el medio; a través del reciclaje y el aprovechamiento de distintos materiales y residuos.

*Proyecto Educativo de Centro (PEC), 2016.
Colegio MM. Dominicas Vistabella*

2.2 MARCO LEGAL

La programación del *Centro MM. Dominicas Vistabella* se apoya en los documentos oficiales que se muestran a continuación:

- 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. *(Este Decreto será de aplicación a los centros privados y a los centros privados concertados en todos aquellos aspectos no regulados en su legislación específica).*

- Decreto 104/2010, de 29 de julio, por el que se regula la atención a la diversidad del alumnado en el ámbito de la enseñanza no universitaria de Canarias.

- 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. *(...los centros privados y privados concertados se regirán por su normativa específica y, supletoriamente, por la presente Orden).*

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).

- Ley 6/2014, de 25 de julio, Canaria de Educación no Universitaria.

Las programaciones se desarrollan respetando los Objetivos generales del Centro:

1. Orientar y organizar toda la acción educativa del Centro destinada a la formación integral del alumno.
 2. Ayudar al alumno a educarse a sí mismo siendo protagonista activo de su formación integral.
 3. Estimular el desarrollo de la creatividad y del espíritu crítico, respetando los ritmos propios de crecimiento.
 4. Desarrollar las relaciones interpersonales para crear fraternidad.
- [...]

*Proyecto Educativo de Centro (PEC), 2016.
Colegio MM. Dominicas Vistabella*

2.3 VALORACIÓN DEL PEC

(RESPECTO AL PLAN DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD)

El centro educativo atiende a la mejora de la calidad de la enseñanza y al logro de la igualdad de oportunidades. Esto se ve reflejado en el *Proyecto Educativo de Centro* y en el *Plan de Atención a la Diversidad*, aplicándose en la práctica tales acciones educativas. Apuesta en todo momento por la diversidad cuando garantiza una educación que responde a todas las peculiaridades de los alumnos, flexibilizando las actividades para que los alumnos puedan alcanzar los objetivos, y permitiendo que todos tengan las mismas oportunidades. Respecto a una actuación concreta que tiene que ver con la situación actual en relación a la problemática del *COVID19*, el centro ha sabido dar respuesta rápida a las necesidades educativas de los alumnos, puesto que no todos partían con medios tecnológicos necesarios para el seguimiento de sus clases.

El centro en todo momento ha entendido las circunstancias excepcionales de cada uno de ellos, aportando su ayuda y sus recursos en la medida de lo posible. El profesorado ha recogido por escrito las necesidades del alumnado, poniéndolo en conocimiento del Equipo Directivo para dar una respuesta de mejora rápida. Además el colectivo docente también se ha sentido arropado durante esta grave situación por el Equipo Directivo, que no ha dejado de adoptar medidas para buscar soluciones a las problemáticas de los profesores que requerían de soluciones inmediatas a la hora de continuar con sus clases por medios telemáticos. Teniendo en cuenta la información obtenida a través del profesorado y según el director del centro, una vez que he realizado el análisis del PEC en lo referente a estos aspectos, puedo afirmar que el *Proyecto Educativo de Centro* y en concreto el *Plan de Atención a la Diversidad* cumplen con las medidas adoptadas en dichos documentos respecto a la atención de la diversidad del alumnado y a sus circunstancias educativas y personales.

Por otro lado, el colegio tiene una larga trayectoria creando y desarrollando programas dedicados al Medio Ambiente y al Reciclaje como tema transversal, que empiezan a concretarse desde los niveles inferiores en las diferentes materias. Los objetivos y contenidos del colegio son creados y concretizados bajo una esencia medioambiental por la que se entiende el entorno natural como un recurso didáctico, y al mismo tiempo, como un espacio sobre el que plantear metas relacionadas con la protección del entorno.

Desde la acción Tutorial se educa para la vida y se plantea que los alumnos se sientan responsables del medio ambiente, ayudándoles a que adopten y hagan suyas unas normas que favorezcan el respeto al medio ambiente, reconociendo y valorando su entorno. Así mismo se ayuda a los alumnos a tomar conciencia de la importancia que tiene el cuidado y el respeto del entorno. También se reconoce la implicación de las familias en los proyectos donde los niños son mediadores. Desde la acción Pastoral se pretende descubrir a Dios a través de la naturaleza, colaborando en su cuidado y protección. Así mismo se conciencia hacia un estilo de vida en el que se pueda estar en armonía con la naturaleza. También es necesario que los gestos solidarios tengan un elemento medio ambiental, proponiendo la recogida de tapones con fin solidario. Estas acciones se recogen en el PEC y también atienden a la educación integral del alumnado diverso mientras hace protagonista al niño de su formación, sintiéndose implicados en los proyectos que se realizan en cuanto a esta temática transversal. Todos los niños aportan lo mejor de sí mismos con su buena actuación con la naturaleza y se sienten gratificados cuando comprueban que forman parte de ella. De esta manera el *Proyecto Educativo de Centro* cumple una vez más con el plan de atención a la Diversidad.

2.4 CONTEXTO DE INTERVENCIÓN

La programación elaborada para el Centro Educativo *MM.Dominicas Vistabella*, está diseñada para la asignatura de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* (EPVA) en la etapa de *Educación Secundaria Obligatoria* (E.S.O).

Como se ha analizado anteriormente en el marco educativo de esta programación, el colegio tiene una larga trayectoria creando y desarrollando programas exclusivamente dedicados al Medio Ambiente y al Reciclaje. Estas iniciativas empiezan en educación infantil y se desarrollan durante todas las etapas educativas en las diferentes materias. En lo que respecta a la materia de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* (EPVA), el cuidado al Medio Ambiente se lleva a cabo como tema transversal sobre todo en la misma semana que se celebra el *Día Mundial del Medio Ambiente*, el día 5 de Junio. Este año se realizó en la semana del Lunes 1 de Junio al Viernes 5 de Junio de 2020.

A partir del curso 2016 y 2017 el Colegio también incluye en su programación el *Proyecto One to One* con el uso educativo del iPad en diferentes niveles y asignaturas, como una herramienta de innovación metodológica. En la programación didáctica *Ecodesarrollo Sostenible* también se incluye el uso del Ipad como una forma efectiva de combinar en la asignatura de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* (EPVA) actividades de carácter analógico con aquellas actividades de carácter digital. Mediante la combinación de ambas metodologías la programación cumple con las competencias que se requieren para lograr un aprendizaje más completo, acorde con el ideario sostenible y con el aprendizaje digital en los nuevos tiempos. Las dos se complementarán la una a la otra incluyéndose ambas en el aprendizaje por Proyectos, concretamente en la Etapa de acción *Desing Sprint*.

Es un programa del que se obtienen muchas ventajas educativas precisamente porque estimula el proceso de aprendizaje de los alumnos, acercándolos a la posibilidad de investigar de forma interactiva en el trabajo desarrollado en el aula. Es un programa que refuerza los contenidos enseñados y facilita la capacidad de aprender de forma autónoma en un entorno que proporciona seguridad a través de la supervisión del profesor. Se trabaja a partir de un dispositivo digital como lo es el Ipad, que por su versatilidad ofrece la calidad educativa que los alumnos necesitan.

A través de diferentes análisis, como el estudio piloto en escuelas desarrollado en Parramatta, Sidney en 2010, o el estudio de investigación en Nueva Zelanda *Mirando hacia el futuro, aprendizaje con el iPad*; se extraen conclusiones de que el iPad presenta más ventajas que desventajas en el aprendizaje. Las ventajas hacen de él una herramienta de aprendizaje favorable para la comunidad educativa. En general se prefiere su uso frente a otros dispositivos porque es ligero y fácil de transportar, presenta gran autonomía en su batería y su pantalla táctil es muy intuitiva, pudiendo convertirla si se desea en ordenador. Maneja gran cantidad de softwares educativos que se pueden actualizar para disfrutar de una experiencia más enriquecedora. Además por su conexión a Internet se puede obtener información al instante de cualquier área de conocimiento. Por otro lado también proporciona ventajas pedagógicas, que hacen de él una gran herramienta de aprendizaje. Entre ellas aumenta la responsabilidad del alumno frente al aprendizaje, mejora el clima del aula y la relación profesor-alumno, facilita la flexibilidad de los contenidos y el aprendizaje personalizado, proporciona la interacción de los contenidos del currículum con la realidad, favorece la comprensión de los temas y la memoria visual, estimula la creatividad y desarrolla la competencia digital de los estudiantes. (García, 2014. p.17).

CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

Para elaborar una programación didáctica anual es importantísimo tener un conocimiento de las características del alumnado con el que se va a trabajar en el aula. Habrá que preocuparse por sus inquietudes, su forma de ser y sus ritmos de aprendizaje. Hablamos de alumnos adolescentes que empiezan a comportarse como adultos, pero también hay que entender que están en una etapa en la que surgen muchas dudas, por lo que hay que ser pacientes con ellos y explicarles lo que les preocupa. Además por su edad son alumnos que tienden a desanimarse con facilidad porque al principio todo les resulta complicado, así que es necesario ilusionarlos con las actividades educativas para que les resulten motivantes y las acojan como retos atractivos para ellos. Debemos intentar comprenderlos e incitarlos a que utilicen el lenguaje plástico visual para que se expresen fomentando su imaginación y creatividad.

La Programación está diseñada para un grupo de 30 alumnos del 4º curso de la E.S.O. Son alumnos que cursan la asignatura optativa de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* (EPVA) mayoritariamente porque se sienten atraídos por el lenguaje plástico y audiovisual. Específicamente se ha seleccionado este curso para diseñar la programación porque es un grupo que ya tiene experiencia con las técnicas desarrolladas en la asignatura. A su vez es más competente en el uso del lenguaje multimedia y posiblemente sea el curso de *Educación Secundaria Obligatoria* más adecuado para desarrollar un trabajo por proyectos.

ESPACIOS DE INTERVENCIÓN

Las actividades de la programación se van a realizar mayoritariamente en el aula. Este aula es específica para la asignatura porque cuenta con los materiales y las herramientas necesarias para el correcto desarrollo de la clase. Se trata de un espacio físico que frecuentemente tiene que estar ordenado y limpio, para ello cuenta con zonas de fregadero y armarios donde se guardan los utensilios de limpieza. También tiene espacios destinados a almacenar los trabajos que estén realizando los alumnos durante el trimestre. Por otro lado están programadas que algunas sesiones se hagan fuera del aula, así que se adaptarán los espacios planificándolos con anterioridad si es necesario y se hará uso de aquellos que se requieran para la realización de la actividad.

También será importante el contexto virtual a través de la plataforma *Classroom*, siendo este un espacio establecido por el colegio que se utilizará como vía principal de comunicación de los alumnos con la profesora para consultar cuestiones que surjan sobre temas generales, para colgar notas, o para informar a los padres.

Por otro lado se utilizará el Portafolio electrónico *Seesaw* para la documentación de los proyectos, ya que será el espacio donde se colgará toda la documentación de ampliación que pueda ayudar a los alumnos en la realización del portafolio y las actividades. Este será un espacio de comunicación e interacción de los alumnos durante la asignatura.

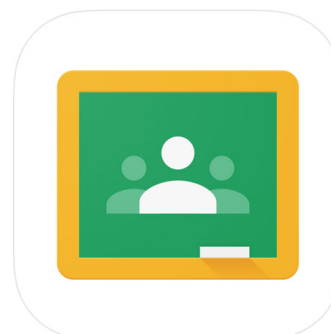


Fig 9. Google Classroom Logo, 2014. Google.
Referencia: <https://apple.co/31OwwMB>



Fig 10. Seesaw Logo, 2013. Seesaw Learning.
Referencia: <https://apple.co/3hQ7Dpo>

2.5 CONCRECIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

2.5.1 OBJETIVOS

La concreción de la programación tendrá concordancia en relación a los elementos del currículo que sean de obligatorio cumplimiento y que se han de respetar en la programación que se va a realizar. En su mayoría también incluyen los modelos metodológicos, los acuerdos de evaluación, los contenidos que se van a trabajar y su relación con el aprendizaje que se va a efectuar, así como el vínculo que va a haber con el entorno.

OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA (ESO)

Se disponen en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato los siguientes objetivos:

La educación secundaria obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

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

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.[...]

(Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, currículo de E.S.O y Bachillerato, pp.176-177)

Con la aplicación de la programación anual de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* en el aula, se quiere contribuir a la adquisición de los objetivos de etapa mencionados en la normativa. Además de cumplir con las normas de organización establecidas en la asignatura; el trabajo por proyectos requiere de los alumnos un cumplimiento de su papel en el grupo de trabajo, entonces para que los proyectos lleguen a buen término, todos los alumnos serán conscientes de la importancia que tiene su implicación en el mismo. Su rendimiento dependerá de la disciplina de trabajo que se plantee a lo largo de las semanas, para ello se ayudará a los alumnos en la organización y planificación de todos los proyectos con anterioridad.

El alumno adquirirá destrezas a través de la búsqueda de las fuentes de información necesarias. El profesor apoyará al alumnado en la búsqueda de fuentes de información fiables para la elaboración de los proyectos mostrándoles como hacerlo de forma correcta; para ello les proporcionará enlaces de repositorios adecuados, materiales editoriales y bibliografía específica, para encontrar información adaptada a su edad y necesidades. A medida que vayan desarrollando los proyectos tendrán más soltura cuando necesiten encontrar información adecuada de forma autónoma. El alumnado utilizará esta información para dar respuestas mediante hipótesis a las preguntas que se plantean en los proyectos, así que a través de la metodología que se propone, estarán trabajando con el conocimiento científico.

El método que se va a desarrollar en el aula fomentará la curiosidad, estimulará la creatividad, permitirá la toma de decisiones y los enfocará en la consecución de unos objetivos. Además con esta metodología el alumnado será capaz de desarrollar

el pensamiento crítico para sacar sus propias conclusiones, generando confianza y propiciando el espíritu emprendedor en la puesta en práctica de sus propias ideas. Todo se logrará a través de la resolución de conflictos, cuando tengan que enfrentarse a lo largo de las fases al desarrollo de un producto sostenible. No sólo estarán trabajando con el lenguaje visual, puesto que necesitarán también del lenguaje escrito para añadir información a sus proyectos y del lenguaje oral cuando tengan que explicar a la clase sus proyectos.

A su vez se fomentará el uso de la lengua extranjera, mayoritariamente del inglés a través del amplio vocabulario específico que existe en el campo del diseño. En esta asignatura se valorará y se respetará el patrimonio artístico y cultural, provocando mayor interés por el local. Siempre que las circunstancias y los proyectos lo requieran, se ejemplificarán con ejemplos visuales poniendo en valor nuestro entorno histórico.

A lo largo de esta asignatura también se dará gran importancia a los valores personales y a las relaciones afectivas. En los proyectos se trabajarán con los valores y para los valores, porque a la hora de trabajar se ponen en valor las características de los miembros del grupo, teniendo a su vez como objetivo principal la realización de un producto que beneficie a los objetivos del desarrollo sostenible (empoderamiento de la mujer, respeto al medio ambiente, erradicación de la pobreza...). Finalmente también se prestará especial atención al funcionamiento del cuerpo en el desarrollo de la asignatura, siendo el cuerpo una de las principales herramientas con las que trabaja el artista. El profesor recordará a sus alumnos la importancia de activar los sentidos y de cuidarlos (vista, olfato...), de adquirir la psicomotricidad fina (con el uso de las herramientas) y de corregir la postura corporal

mediante explicaciones (si es correcta o no para el trabajo que se está llevando a cabo). Tener buena salud y llevar una vida sana es muy importante para poder desarrollar todo nuestro potencial. Los alumnos no deben tomarlo a la ligera, tienen que entender que deben cuidar de su cuerpo para poder realizar un ejercicio mental y creativo satisfactorio.

OBJETIVOS GENERALES DE MATERIA (ESO)

Según el 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*, los objetivos de la materia de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* (EPVA) del 4º curso de E.S.O son:

1. *Analizar las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual mediante la realización de obras plásticas y composiciones creativas, individuales y en grupo [...]*
2. *Reconocer y diferenciar en obras de arte los distintos estilos y tendencias que se han producido a lo largo del tiempo, mediante el análisis de los distintos elementos y técnicas de expresión, las estrategias compositivas y materiales utilizados, [...]*
3. *Construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia, y su importancia en la sociedad actual, [...]*
4. *Realizar composiciones creativas y elaborar imágenes digitales y diseños publicitarios, mediante el uso de los códigos propios de los diferentes lenguajes audiovisuales y el análisis de los elementos que intervienen en los mismos, para realizar proyectos audiovisuales personales o en equipo, [...]*

(Decreto 83/2016, de 4 de julio, currículo de E.S.O y Bachillerato de la C. A. de Canarias, pp.1673-1692)

Durante la consecución de la asignatura se querrá contribuir a la adquisición de todos los objetivos generales planteados en la normativa. Para ello se trabajarán a través de las actividades planteadas en los Proyectos y que se detallan en la programación. Los alumnos experimentarán con técnicas plásticas y con composiciones creativas al realizar las secuencias de actividades determinadas en los proyectos. Es en la sucesión de los proyectos cuando aprenden a trabajar en grupo y reconocen cuál es la capacidad individual que tiene cada uno y que es necesaria para trabajar en grupo, así valorarán su trabajo y el de los demás.

En la realización de los proyectos el profesor expone ejemplos de obras, de composiciones artísticas y de productos finales realizados por diferentes artistas, valorando su importancia en la cultura canaria. El alumno desarrollará un espíritu crítico al razonar sobre los planteamientos del profesor.

Por otro lado este espíritu crítico también se adquiere con el análisis del lenguaje visual empleado en campañas publicitarias que utilizan diferentes medios visuales y multimedia para captar la atención de un público determinado. También lo trabajarán cuando necesiten transmitir mensajes visuales adaptados a los productos que realicen. Todo lo realizarán a través de un trabajo secuenciado en el que tengan que visualizar y analizar las características del entorno para dar solución a una problemática en concreto. De esta forma aprenderán con el lenguaje y con los fundamentos del diseño, mientras experimentan con las diferentes técnicas plásticas y digitales.

En lo que respecta al *Dibujo Técnico* estará integrado en la realización de los diferentes Proyectos. Los alumnos tendrán que trabajar con polígonos, trazados geométricos y su representación en vistas. Entenderán que tiene utilidad en el desarrollo de un proyecto real porque se percibirá como un todo cuya importancia se da en el proceso de creación.

2.5.2 CONTENIDOS

Según el 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*, los contenidos mínimos de la materia de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* (EPVA):

En el Bloque I: Expresión Plástica, se hace hincapié en la experimentación con materiales, soportes y técnicas diversas; en el aprendizaje del proceso de creación artística; y en el reconocimiento de imágenes de diferentes periodos artísticos. [...]

En el Bloque II: Comunicación Audiovisual o Lenguaje Audiovisual y Multimedia, en el cuarto curso, se tratan las características del lenguaje visual y audiovisual y el diseño publicitario, intentando hacer un análisis crítico de las necesidades de consumo creadas por la publicidad. [...]

En el Bloque III: Dibujo Técnico, se consolidan los aprendizajes teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación, y se aplican a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

En cuarto de la Educación Secundaria Obligatoria, el Bloque IV: Fundamentos del Diseño incluye contenidos que favorecen el desarrollo de habilidades y destrezas que facilitan la realización de proyectos artísticos, creativos y funcionales, [...]

(Decreto 83/2016, de 4 de julio, currículo de E.S.O y Bachillerato de la C. A. de Canarias, pp.1673-1692)

Todos estos contenidos que vienen definidos en el Currículo Oficial de la *Comunidad Autónoma de Canarias*, son los mínimos que se dan en la asignatura de *Educación Plástica y Visual* (EPVA) en *Educación Secundaria Obligatoria* y vienen determinados en tres *Bloques de aprendizaje*. Todos están repartidos en las diferentes secuencias de aprendizaje de la *Programación Anual* y se detallarán más adelante. Estos contenidos contribuyen a los aprendizajes imprescindibles y a la adquisición de las competencias.

CONTENIDOS TRANSVERSALES (VALORES)

En el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre en su artículo 6 se citan los diferentes elementos transversales que tienen importancia y especifica la ampliación por parte de las comunidades autónomas en lo que respecta a su contexto. Estos contenidos contribuyen a las competencias clave y a la consecución de los objetivos de la etapa.

1. En Educación Secundaria Obligatoria, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las materias de cada etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las materias.

2. Las Administraciones educativas fomentarán el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. [...]

(Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, currículo de E.S.O y Bachillerato, pp.173-174)

En el Decreto 315/2015, de 28 de agosto en artículo 4, por el que se establece la ordenación de la *Educación Secundaria Obligatoria* y del *Bachillerato* en la *Comunidad Autónoma de Canarias*, se especifica los elementos transversales que se requiere en la legislación autonómica.

1. Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las asignaturas de las etapas, con carácter general, formarán también parte de los aprendizajes del alumnado los elementos transversales recogidos en el artículo 6 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.

De esta forma, se prestará especial atención al desarrollo de estrategias de comprensión y expresión oral y escrita, así como a la formación para la participación responsable y segura en los nuevos ámbitos socioculturales generados por las tecnologías digitales de expresión, interacción y tratamiento de la información, que serán objeto de aprendizaje en todas las materias, lo que mejorará la autonomía del alumnado y su capacidad para la toma de decisiones correctas sobre su uso. [...]

(Decreto 315/2015, de 28 de agosto, ordenación de E.S.O y Bachillerato de la C. A. de Canarias, pp.6-7)

A lo largo de la Programación Didáctica se trabaja por unos Objetivos enfocados al logro del Desarrollo Sostenible. Por lo tanto en toda la Programación se trabaja con esos valores transversales que incluyen el empoderamiento de la mujer, la erradicación de la pobreza y la protección del Medio Ambiente. Son tres grandes ámbitos que abarcan diferentes temáticas, pero si todas ellas mejoran antes de 2030 el *Desarrollo Sostenible Mundial* estará prácticamente garantizado, lo que se traduce en una mejora de la calidad de vida de las personas y de los seres vivos que conviven en él. Por lo tanto tras conocer que la realización de los Proyectos se van a desarrollar a favor de estos valores en el aula de *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* (EPVA) del curso de 4º de E.S.O, queda confirmado que el trabajo de estos contenidos es la razón de ser de cada uno de los Proyectos, por lo hablamos de contenidos que tienen gran importancia en esta *Programación General*.

CONTENIDOS INTERDISCIPLINARES

Se establece en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero atendiendo a temas que se deben dar conjuntamente con otras materias por su carácter interdisciplinar.

“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”

(Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, competencias, contenidos y criterios de evaluación, p.6987)

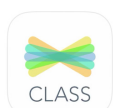
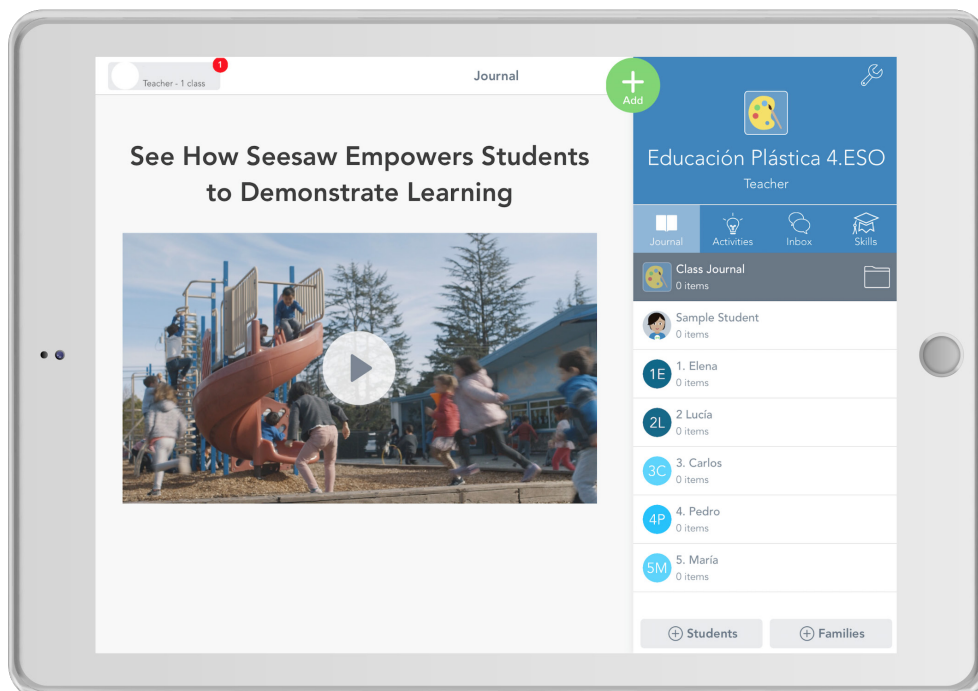
Las competencias se adquieren de forma completa cuando se entrelazan los objetivos de diferentes materias, porque el conocimiento general que adquirimos de forma natural, se adquiere conjuntamente como en la propia vida y no en divisiones de distintas áreas disciplinares. (Beane, 2005. p.39).

En esta programación la secuencia de aprendizaje 1, que corresponde al proyecto 1 *“Libros que vuelan”* está ligada a la asignatura de Lengua Castellana y Literatura del curso 4º de E.S.O. Esta secuencia de aprendizaje será la que va a abrir la programación de la asignatura a través de un conocimiento interdisciplinar, en la que se unirán los contenidos de ambas materias para conseguir objetivos comunes, como el aprender a expresarse a través del lenguaje tanto verbal y no verbal, desarrollar la imaginación y la creatividad, mejorar la participación y la iniciativa personal, así como el aprender a trabajar en equipos mediante el proyecto propuesto.

2.5.3 RECURSOS

La programación didáctica necesita de una serie de recursos materiales que serán imprescindibles para el desarrollo de los proyectos. En todos los proyectos se combinará el uso de materiales analógicos (herramientas de dibujo, pintura, papel, fichas, etc) con materiales digitales (aplicaciones iPad), para conseguir un aprendizaje íntegro que estimule al alumnado. Para cumplir con el seguimiento del *Programa One to One* en la asignatura de *Educación Plástica Visual y Audiovisual*, es necesario la utilización del recurso tecnológico iPad en el que se instalarán previamente las aplicaciones que se van a utilizar en el transcurso de la programación. La mayoría de estas aplicaciones son gratuitas y aquellas que no lo son, cuentan con una versión gratuita de uso ilimitado que serán suficientes para las actividades que se van a realizar en la programación.

La aplicación gratuita *Seesaw class* es una herramienta de portafolio digital que el alumnado utilizará con el iPad a lo largo de toda la asignatura. Cada alumno documentará todo el proceso de trabajo desarrollado en los grupos de trabajo y comentará sus experiencias en la realización de los proyectos. Además no sólo se usará como un recurso de documentación de los proyectos, ya que su objetivo principal es que el alumno se de cuenta de su evolución en el aprendizaje, lo mejore y amplíe su conocimiento. Es decir, el alumno será consciente de su papel en el aprendizaje por proyectos e irá construyendo el conocimiento a través de una reflexión crítica, a medida que superan nuevos retos educativos. También es importante el feedback con los compañeros, ya que con esta herramienta digital pueden reflexionar, valorar y aprender del trabajo que realizan los demás.



PORTAFOLIO DIGITAL
DEL ALUMNO

4,7 ★★★★★
244 valoraciones

GRATUITA
(OPCIONES PREMIUM)

Fig 11. Portafolio digital Seesaw, 2020. Martín, T. Vector Ipad: libre de uso.

A continuación se indican las aplicaciones para iPad que se van a utilizar en cada una de las secuencias de aprendizaje de la programación.






S.A	APP	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN	MODALIDAD
1 y 2	 ADOBE FRESCO	APP DE DIBUJO Y PINTURA PARA IPAD CON PINCELES REALES Y VECTORIALES	4,2 ★★★★★☆ 429 valoraciones	GRATUITA (OPCIONES PREMIUM)
3 y 5	 INSHOT	EDITOR DE VÍDEOS, FOTOS Y MÚSICA	4,8 ★★★★★★ 122 mil valoraciones	GRATUITA (OPCIONES PREMIUM)
4	 BAZAART	EDITOR DE FOTOS Y DISEÑO GRÁFICO	4,7 ★★★★★★ 3,9 mil valoraciones	GRATUITA (OPCIONES PREMIUM)
6	 SHAPR3D	BOSQUEJO 2D Y MODELADO 3D PARA IPAD	4,6 ★★★★★★ 1,8 mil valoraciones	GRATUITA (OPCIONES PREMIUM)
7	 VECTOR GRAPHIC D	SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO POR VECTORES	4,6 ★★★★★★ 499 valoraciones	GRATUITA (OPCIONES PREMIUM)

Fig 12. Aplicaciones para iPad, 2020. Martín, T. Extraído de APP Store.

2.5.4 TEMPORALIZACIÓN

A continuación se muestra la temporalización donde se distribuyen el número de sesiones a lo largo de la semana, en función del calendario académico 2019/2020.

1º TRIMESTRE 29 SESIONES DE CLASE

Situación de Aprendizaje 1 - 9 sesiones
Situación de Aprendizaje 2 - 9 sesiones
Situación de Aprendizaje 3 - 9 sesiones

L	M	X	J	V
●			●	

2º TRIMESTRE 24 SESIONES DE CLASE

Situación de Aprendizaje 4 - 9 sesiones
Situación de Aprendizaje 5 - 9 sesiones

L	M	X	J	V
●			●	

3º TRIMESTRE 20 SESIONES DE CLASE

Situación de Aprendizaje 6 - 9 sesiones
Situación de Aprendizaje 7 - 9 sesiones

L	M	X	J	V
●			●	

El resto de sesiones están destinadas al refuerzo de técnicas y a la resolución de dudas generales que pueda tener el alumnado sobre el procedimiento.

CALENDARIO ACADÉMICO 2019/2020

175 días lectivos en el curso 2019/2020

73 sesiones en el curso (EPVA)

2 sesiones por semana

1 sesión 55min

- 1º Trimestre
- 2º Trimestre
- 3º Trimestre

SEPTIEMBRE

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

OCTUBRE

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

NOVIEMBRE

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

DICIEMBRE

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

ENERO

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

FEBRERO

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

MARZO

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

ABRIL

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

MAYO

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

JUNIO

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

Fig 13. Calendario Académico, 2020. Martín, T.

2.5.5 SECUENCIACIÓN

En este punto se determinará el orden por el que se van a trabajar los contenidos atendiendo a la organización de cada una de las situaciones de aprendizaje:

1º TRIMESTRE

Situación de Aprendizaje 1

Bloque de Aprendizaje 1: Expresión Plástica

Bloque de Aprendizaje 4: Fundamentos del Diseño

Situación de Aprendizaje 2

Bloque de Aprendizaje 1: Expresión Plástica

Situación de Aprendizaje 3

Bloque de Aprendizaje 2: Lenguaje Audiovisual y Multimedia

Situación de Aprendizaje 4

Bloque de Aprendizaje 1: Expresión Plástica

2º TRIMESTRE

Situación de Aprendizaje 5

Bloque de Aprendizaje 1: Expresión Plástica

Bloque de Aprendizaje 2: Lenguaje Audiovisual y Multimedia

Bloque de Aprendizaje 4: Fundamentos del Diseño

Situación de Aprendizaje 6

Bloque de Aprendizaje 3: Dibujo Técnico.

Bloque de Aprendizaje 4: Fundamentos del Diseño

3º TRIMESTRE

Situación de Aprendizaje 7

Bloque de Aprendizaje 3: Dibujo Técnico.

Bloque de Aprendizaje 4: Fundamentos del Diseño

CALENDARIO ACADÉMICO 2019/2020



Fig 14. Calendario Académico, 2020. Martín, T.

2.5.6 SITUACIONES DE APRENDIZAJE

La Programación se aborda a través de la realización de siete situaciones de aprendizaje en las que se integran un conjunto de actividades para trabajar por unos objetivos y conseguir un fin. Esto se refleja a la hora de trabajar por una misión en la que se obtiene un producto. Cada situación de aprendizaje corresponde a un proyecto y cada uno de esos proyectos responden a una problemática que tiene que ver con los objetivos del desarrollo sostenible. Los objetivos para el desarrollo sostenible se engloban en tres grandes ámbitos (progreso económico, justicia social y conservación del medio ambiente) en los que se integran 17 retos. Algunos de estos temas se irán planteando al alumnado mediante diferentes estrategias, cuando se comiencen los proyectos. Es decir, se partirá de un problema real atendiendo a los intereses y conocimientos que tienen los alumnos del tema.

Para captar el interés del alumnado se acercará el tema del desarrollo sostenible al centro educativo, teniendo en cuenta la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1976) o las recomendaciones de Peacock (2006) sobre la utilización de objetos reconocibles por el alumno. Estas ideas se llevarán al aula a través de cuestiones que tienen que ver con los alumnos y con su ámbito escolar, social y cultural.

Cada Situación de Aprendizaje está destinada a la creación de un producto final que tiene como propósito la concienciación, la promulgación o la aportación al logro de uno de estos tres ámbitos en los que se mueven los objetivos para el desarrollo sostenible, y que se detallan a continuación. En cada una de las Situaciones de Aprendizaje presentadas se pretende llevar al alumno a la acción desde las escuelas, partiendo de la teoría de Gerver (2010),

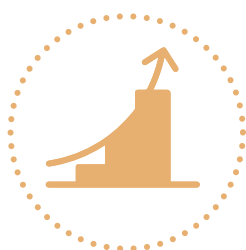
que insiste en crear a personas que tengan la confianza suficiente para actuar ante la problemática. En la creación de las Situaciones de Aprendizaje se parte del planteamiento de tres cuestiones que ayuden a pasar a la acción al alumnado en la programación de la asignatura *Educación Plástica Visual y Audiovisual* (EPVA) desde el propio ámbito escolar.

Cuestiones como:

1. La problemática existente en el ámbito del alumnado.
2. El conocimiento que tiene el alumnado del problema.
3. La contribución que puede hacer para mejorarlo.



Fig 15. Iconos DS, 2020. Vectores Libre de uso.



Progreso Económico

- **Situación de Aprendizaje 1. (S.A1)**
ODS nº 4: Educación de calidad
- **Situación de Aprendizaje 5. (S.A5)**
ODS nº 8: Trabajo y crecimiento económico



Justicia Social

- **Situación de Aprendizaje 2. (S.A2)**
ODS nº 10: Reducción de desigualdades
- **Situación de Aprendizaje 4. (S.A4)**
ODS nº 5: Igualdad de género

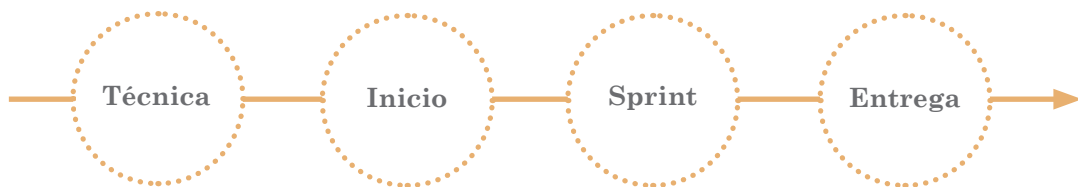
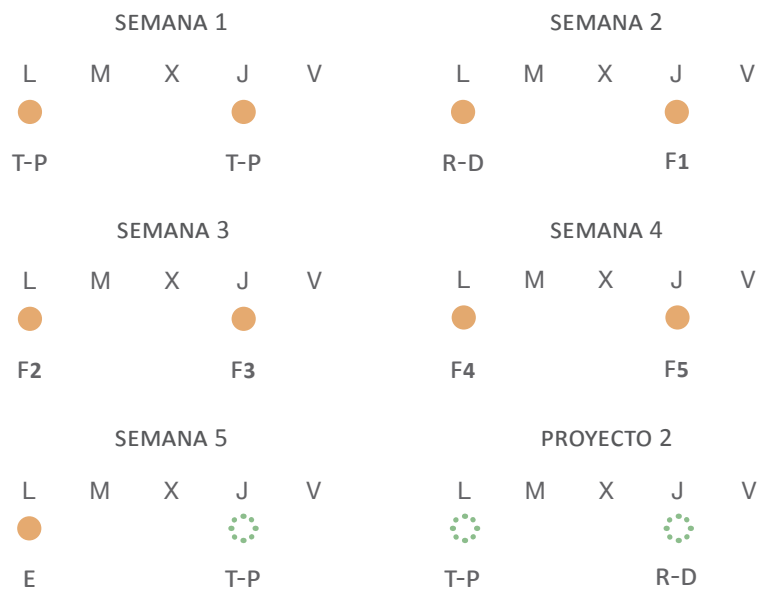


Conservación del Medio Ambiente

- **Situación de Aprendizaje 3. (S.A3)**
ODS nº 12: Producción y consumo responsables
- **Situación de Aprendizaje 6. (S.A6)**
ODS nº 9: Industria, innovación e infraestructura
- **Situación de Aprendizaje 7. (S.A7)**
ODS nº 12: Producción y consumo responsables

S.A 1

P.1: Libros que Vuelan

**MISIÓN:**

Permitir el acceso de todos los niños a la lectura

PRODUCTO:

Infografía explicativa del sistema de intercambio de libros

T-P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

R-D: REFLEXIÓN DEL PROBLEMA Y DINÁMICA GRUPAL

SP: SPRINT DE FASE 1 A FASE 5 (ETAPA DE ACCIÓN)

E: EXPOSICIÓN DEL PROYECTO

S.A 1 - Proyecto 1: Libros que Vuelan

Descripción

Se trata de la realización de una **infografía explicativa** a través de la técnica visual *Scribing*. Para ello los grupos de alumnos tienen que crear una propuesta ilustrada sobre un sistema de intercambio de libros, para que tanto niños como adolescentes tengan acceso a la lectura por igual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1, y 7

CONTENIDOS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicación de las capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual en la realización de composiciones creativas. 2. Selección y utilización de diferentes soportes, materiales y técnicas analógicas y digitales. 3. Aplicación de las leyes de la composición en la creación de esquemas de movimiento, ritmo y equilibrio. 4. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material. 5. Valoración del trabajo individual y en equipo y del esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. 6. Distinción de los elementos y finalidades de la comunicación visual. 7. Realización de proyectos artísticos, creativos y funcionales, adaptados a diferentes áreas del diseño, planificando el proceso de creación. 8. Utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. 9. Apreciación del proceso de creación y valoración de sus distintas fases. 10. Valoración del trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza. 11. Valoración del trabajo en equipo y respeto por el trabajo ajeno. 	<p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26.</p> <p style="text-align: right;">DECRETO 83/2016, de 4 de julio, pp.1673-1692</p>

COMPETENCIAS CL, CMCT, CD, AA, CSC, SIEE

TEMPORALIZACIÓN 1º Trimestre

SESIONES 9

OBSERVACIÓN Interdisciplinar con la asignatura de Lengua Castellana y Literatura.



P.1: Libros que Vuelan

SESIÓN 1 (LUNES)

T.P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

1. Se hará una explicación del Portafolio electrónico que se va a utilizar a lo largo del curso y se resolverán las posibles dudas que puedan surgir.

- Agrupación: Gran grupo.

- Tiempo: 20 min.

2. Se enseñará a los alumnos en que consiste la técnica *Scribing* a través de la visualización de un vídeoscribing explicativo dibujado por *Operary* sobre el tema. **Fig 17.**

- Agrupación: Gran grupo.

- Tiempo: 20 min.

3. Se mostrará a los alumnos ejemplos gráficos de infografías que representen datos explicativos sobre algunos temas.

- Agrupación: Gran grupo.

- Tiempo: 15 min.

SESIÓN 2 (JUEVES)

T.P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

1. Se enseñará a utilizar la aplicación digital de dibujo y pintura para el Ipad *Adobe Fresco*. Se insistirá en la herramienta **pincel vectorial** y en sus diferentes posibilidades.

- Agrupación: Gran grupo.

- Tiempo: 25 min.

2. Se realizará un ejercicio cronometrado en el que la profesora dirá una serie de palabras cada cinco minutos (palabras previamente trabajadas en la asignatura de *Lengua Castellana y Literatura*) y los alumnos tendrán que dibujarlas utilizando la técnica *Scribing* con la herramienta **pincel vectorial** de la aplicación digital de dibujo y pintura *Adobe Fresco*. **Fig 18.**

- Agrupación: Gran grupo.

- Tiempo: 30 min.



Fig 16. Ficha de actividad, 2020. Martín, T. (Ver Anexo)

SESIÓN 3 (LUNES)

R.D: REFLEXIÓN Y DINÁMICA GRUPAL

1. Se realiza un cuestionario *formulario de google* a través de *Seesaw* sobre el acceso a la lectura de niños y adolescentes, para hacer pensar a los alumnos sobre el problema mediante una reflexión grupal. Se pretende generar todo tipo de reflexiones sobre los impedimentos que tienen algunos niños en cuanto a la adquisición de material editorial. **Fig 19.**

- Agrupación: Gran grupo.

- Tiempo: 20 min.

2. A continuación se deja tiempo para que los alumnos formen su propio grupo de trabajo. Al ser el primer grupo que se forma en la asignatura, se dejará la elección espontánea de los alumnos por afinidad teniendo en cuenta que no deben haber más de 5 miembros por grupo. **(Ver Anexo)**

- Agrupación: Gran grupo.

- Tiempo: 35 min.



Fig 17. Videoscribing, 2016. Operary.
Referencia: <https://bit.ly/2EHZmWn>

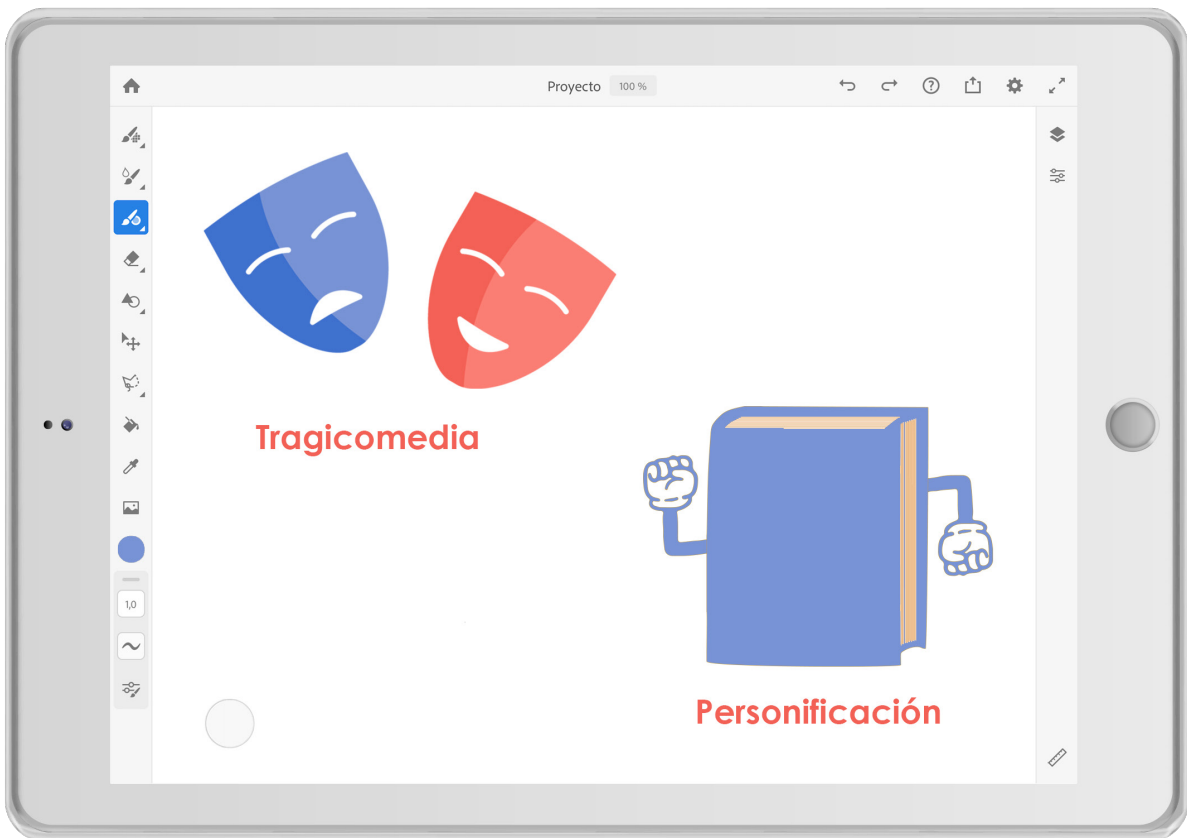


Fig 18. Ejercicio vectorial Scribing APP Adobe Fresco, 2020. Martín, T. Vectores: libre de uso.

Cuestionario-Debate Proyecto1

Piensa y comparte con tus compañeros

¿Tienes libros en casa?

Sí

No

¿Tienes libros físicos o electrónicos?

Tu respuesta _____

¿Todos los niños tienen acceso a la lectura en tu colegio?

Tu respuesta _____

CUESTIONARIO-DEBATE

(Responde y comparte tu opinión con tus compañeros)

1. ¿Tienes libros en casa?
2. ¿Tienes libros físicos o electrónicos?
3. ¿Todos los niños tienen acceso a la lectura en tu colegio?
4. ¿Qué harías para que niños y adolescentes tengan acceso a la lectura?

Fig 19. Cuestionario debate formulario de google, 2020. Martín, T.

P.1: Libros que Vuelan

SESIÓN 4 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 1 ANALIZAR PROBLEMA

1. Analizar y clasificar la información obtenida en la asignatura de *Lengua Castellana y Literatura* mientras realizan una reflexión grupal sobre problemática.

-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 35 min.

2. Buscar ejemplos de infografías para obtener referencias que puedan servir de inspiración.

-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 20 min.

SESIÓN 6 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 3 SELECCIONAR IDEA

1. Valorarán las soluciones aportadas seleccionando una. Se enseñará a los alumnos estrategias como el método de *Los seis sombreros* para tomar decisiones en grupo.

-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 15 min.

2. El profesor hará una revisión general para que los alumnos le expliquen el motivo de su elección.

-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 40 min.

SESIÓN 8 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 5 - FEEDBACK

1. Los alumnos colgarán el prototipo en el portafolio electrónico *Seesaw* para que aprendan a trabajar con él. A continuación comentarán sobre el trabajo de los compañeros respecto a la estética y la funcionalidad del producto, así como del sistema de intercambio de libros que se ha creado. **Fig 23.**

-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 55 min.

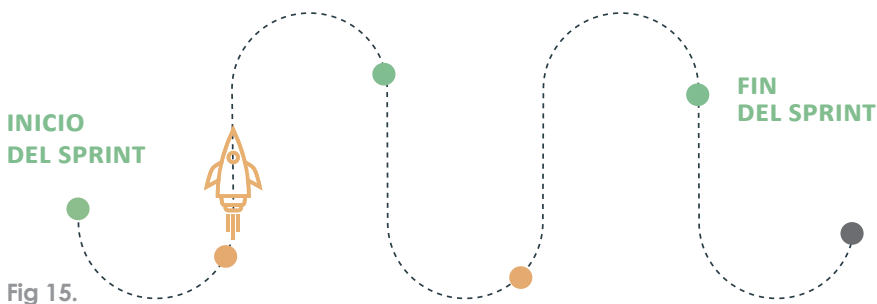


Fig 15.

SESIÓN 5 (LUNES) S.P: SPRINT FASE 2 BUSCAR SOLUCIONES

1. Se realizará una explicación sobre la finalidad del boceto y del dibujo como herramienta de trabajo.

-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 20 min.

2. Buscarán posibles soluciones al problema del intercambio de libros a través del boceto que realizarán manualmente con las herramientas que prefieran. **Fig 21.**

-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 35 min.

SESIÓN 7 (LUNES) S.P: SPRINT FASE 4 PROTOTIPAR

1. Se explicará el reparto de tareas para comenzar a trabajar.

-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 5 min.

2. El resto del tiempo de la sesión se dedicará a la realización del prototipo con la herramienta **vector** de la aplicación digital *Adobe Fresco*.

Fig 22.

-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 50 min.

SESIÓN 9 (LUNES) E: EXPOSICIÓN DEL PROYECTO

1. Organización de la exposición en cuanto a la participación e información del proyecto.

- Agrupación: En grupos.
- Tiempo: 15 min.

2. Realización de las exposiciones sobre el trabajo y la experiencia obtenida en la etapa de acción.

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 40 min.

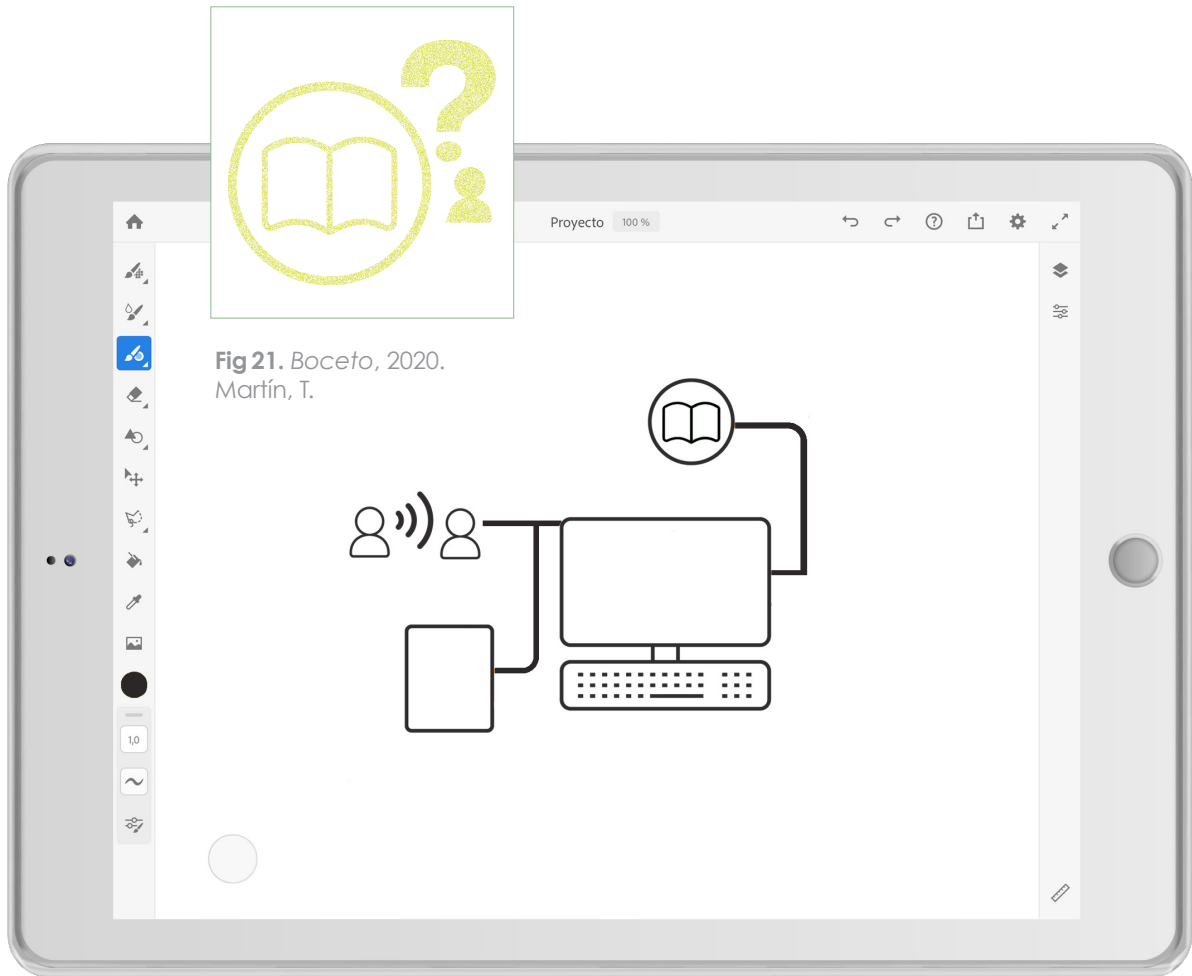


Fig 22. Creación del Prototipo con APP Adobe Fresco, 2020. Martín, T. Vectores: libre de uso.

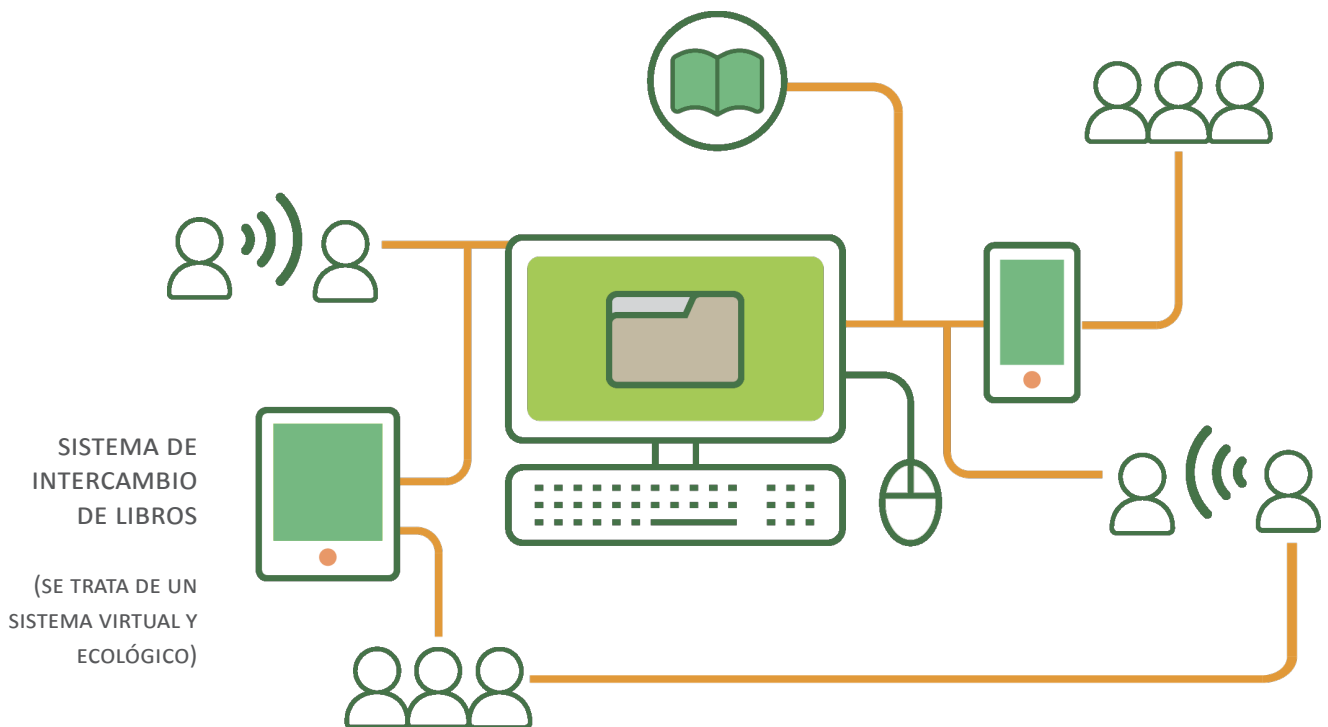
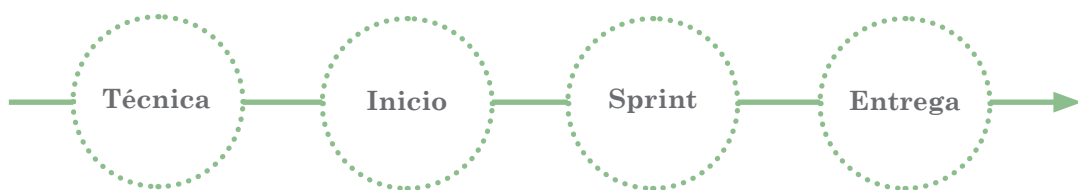
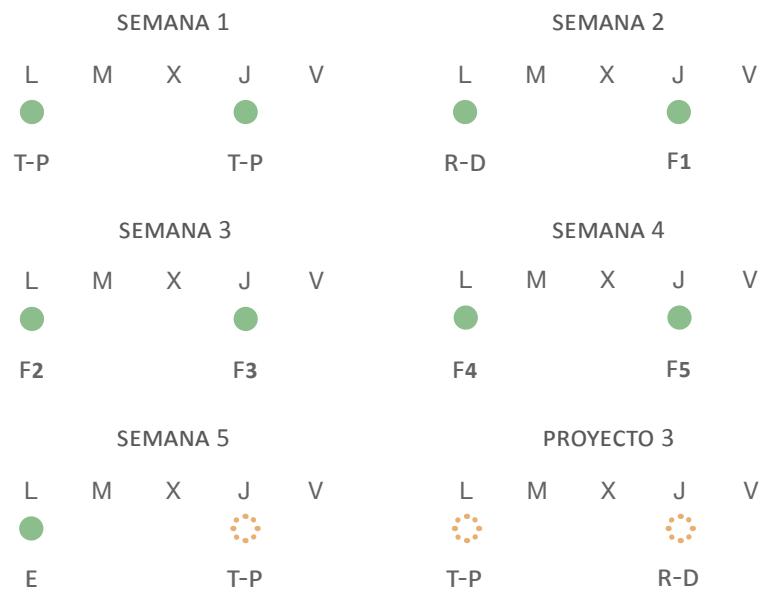


Fig 23. Infografía como producto final, 2020. Martín, T. Vectores: libre de uso.

S.A 2

P.2: La Gran Obra



MISIÓN:

Revalorizar el papel de todos los alumnos

PRODUCTO:

Póster a gran formato con obras de arte

T-P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

R-D: REFLEXIÓN DEL PROBLEMA Y DINÁMICA GRUPAL

SP: SPRINT DE FASE 1 A FASE 5 (ETAPA DE ACCIÓN)

E: EXPOSICIÓN DEL PROYECTO

S.A 2 - Proyecto 2: La Gran Obra

Descripción

La actividad consistirá en la realización de una obra de arte conceptual en formato digital atendiendo a las características de los alumnos. Se enumerarán cualidades positivas y con ellas cada grupo se pondrá de acuerdo en forma, composición y color para realizar una obra que forme parte del **póster a gran formato**.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1, y 2

<p>CONTENIDOS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicación de las capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual en la realización de composiciones creativas. 2. Aplicación de las leyes de la composición en la creación de esquemas de movimiento, ritmo y equilibrio. 3. Aplicación y autoevaluación de las fases del proceso de creación artística en la producción de proyectos personales y de grupo, en base a unos objetivos prefijados. 4. Modificación del significado de una imagen por medio del color, textura o modo de representación. 5. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material. 6. Valoración del trabajo individual y en equipo y del esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. 7. Lectura de una obra artística. 8. Valoración del patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute personal y colectivo, especialmente el presente en Canarias. 9. Contribución a la conservación del patrimonio mediante el respeto y divulgación de las obras de arte. 	<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</p> <p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.</p> <p>DECRETO 83/2016, de 4 de julio, pp.1673-1692</p>
<p>COMPETENCIAS CL, CD, AA, CSC, SIEE, CEC</p>	
<p>TEMPORALIZACIÓN 1º Trimestre</p>	<p>SESIONES 9</p>



P.2: La Gran Obra

SESIÓN 1 (LUNES)

T.P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

1. Se explicará a los alumnos el Arte Conceptual y su relación con las sensaciones y los sentimientos. A través de diferentes obras de arte de determinados artistas se distinguirá técnica, composición, forma, color y sensaciones. También se mostrará la diferencia entre realismo, figuración y abstracción con ejemplos.

- Agrupación: Gran grupo.

- Tiempo: 20 min.

2. Dibujarán manualmente la abstracción de un ejemplo realista mostrado. **Fig 24.**

- Agrupación: Gran grupo.

- Tiempo: 35 min.

SESIÓN 2 (JUEVES)

T.P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

1. Se enseñará a utilizar la **herramienta pixel** de la aplicación digital de dibujo y pintura para el Ipad *Adobe Fresco*.

- Agrupación: Gran grupo.

- Tiempo: 20 min.

2. Los alumnos seleccionarán al azar una emoción para representarla de forma abstracta en la aplicación digital *Adobe Fresco*, usando el **pincel de pixel** atendiendo a la composición, la forma y los colores cálidos o fríos. **Fig 25.**


- Agrupación: Gran grupo.

- Tiempo: 30 min.


3. Subirán el ejercicio al Portafolio electrónico para que los compañeros puedan visualizar los resultados del ejercicio y hagan feedback en ellos.

- Agrupación: Gran grupo.

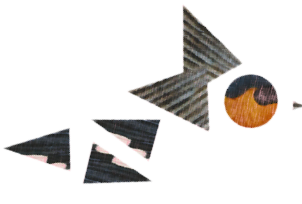
- Tiempo: 10 min.


S.A 2 - PROYECTO 2: LA GRAN OBRA

Dibuja manualmente la abstracción del ejemplo realista mostrado. A continuación se presenta un pájaro que vuela, símbolo de respeto y libertad



Realismo



Abstracción

NOMBRE..... GRUPO..... FECHA.....

Fig 24. Ficha de actividad, 2020. Martín, T. (Ver Anexo)

SESIÓN 3 (LUNES)

R.D: REFLEXIÓN Y DINÁMICA GRUPAL

1. Se realiza un cuestionario *formulario de google* a través de *Seesaw* sobre la personalidad de los compañeros y compañeras de clase, para extraer entre todos los alumnos un conjunto de características positivas. Se reflexionará sobre la importancia del papel femenino en diferentes ámbitos. **Fig 26.**

- Agrupación: Gran grupo.

- Tiempo: 20 min.

2. A continuación se hace la dinámica para formar los grupos de trabajo, que atiende a una organización de los alumnos por un *mix de aficiones e intereses*. (Ver Anexo)

- Agrupación: Gran grupo.

- Tiempo: 35 min.

SELECCIÓN DE
LA EMOCIÓN:

ILUSIÓN

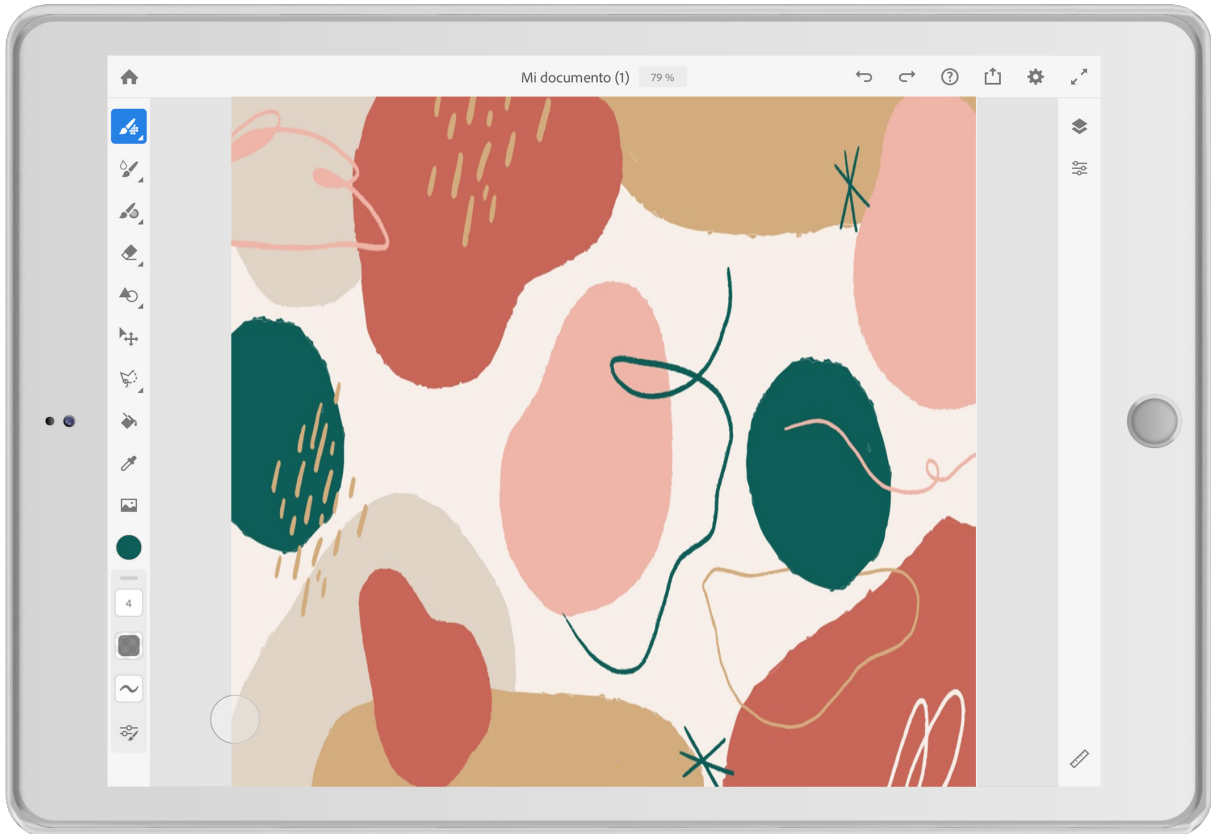


Fig 25. Abstracción de una emoción APP Adobe Fresco, 2020. Martín, T. Vectores: libre de uso.

Cuestionario-Debate Proyecto 2

Piensa y comparte con tus compañeros

¿Cómo son nuestros compañeros de clase?

Tu respuesta

¿Cómo son nuestras compañeras de clase?

Tu respuesta

¿Qué valores de tus compañeros?

Tu respuesta

CUESTIONARIO-DEBATE

(Responde y comparte tu opinión con tus compañeros)

1. ¿Cómo son nuestros compañeros de clase?
2. ¿Cómo son nuestras compañeras de clase?
3. ¿Qué valores de tus compañeros?
4. ¿Qué aportan tus compañeras al grupo de clase?

Fig 26. Cuestionario debate formulario de google, 2020. Martín, T.

P.2: La Gran Obra

SESIÓN 4 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 1 ANALIZAR PROBLEMA

1. El grupo se fija en los alumnos y alumnas de clase para reflexionar sobre las ventajas de tenerlos como compañeros. Se indicará cual es la aportación al grupo de clase.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 20 min.

2. Harán su propio listado de características para la realización de la obra. Agruparán las características comunes del listado y seleccionarán uno.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 35 min.

SESIÓN 6 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 3 SELECCIONAR IDEA

1. Valorarán los bocetos seleccionando uno. Si lo ven necesario pueden volver a usar la estrategia de *Los seis sombreros* para tomar decisiones en grupo.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 15 min.

2. El profesor hará una revisión general para que los alumnos expliquen el motivo de su elección.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 40 min.

SESIÓN 8 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 5 - FEEDBACK

1. Se imprimen todas las obras y se unen para crear un póster a gran formato. (se pondrá un título a la obra). **Fig 29**.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 30 min.

2. Se colocará el póster en una zona determinada del colegio que permita la visualización de todo aquel que quiera ver la exposición para lograr el feedback.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 30 min.

INICIO
DEL SPRINT



FIN
DEL SPRINT

SESIÓN 5 (LUNES) S.P: SPRINT FASE 2 BUSCAR SOLUCIONES

1. Se guiará a los alumnos en como pueden integrar el listado elegido en la obra atendiendo a 3 propiedades: composición, forma y color.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 20 min.

2. Realizarán bocetos manualmente utilizando recursos para obtener las soluciones. **Fig 27**.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 35 min.

SESIÓN 7 (LUNES) S.P: SPRINT FASE 4 PROTOTIPAR

1. Se explicará como puede ser el reparto de tareas del proyecto.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 5 min.

2. El resto del tiempo de la sesión se dedicará a la realización de las obras con la herramienta pixel en la aplicación digital *Adobe Fresco*. **Fig 28**.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 50 min.

SESIÓN 9 (LUNES) E: EXPOSICIÓN DEL PROYECTO

1. Organización de la exposición en cuanto a la participación e información del proyecto.
- Agrupación: En grupos.
- Tiempo: 15 min.

2. Realización de las exposiciones sobre el trabajo y la experiencia obtenida en la etapa de acción.
- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 40 min.

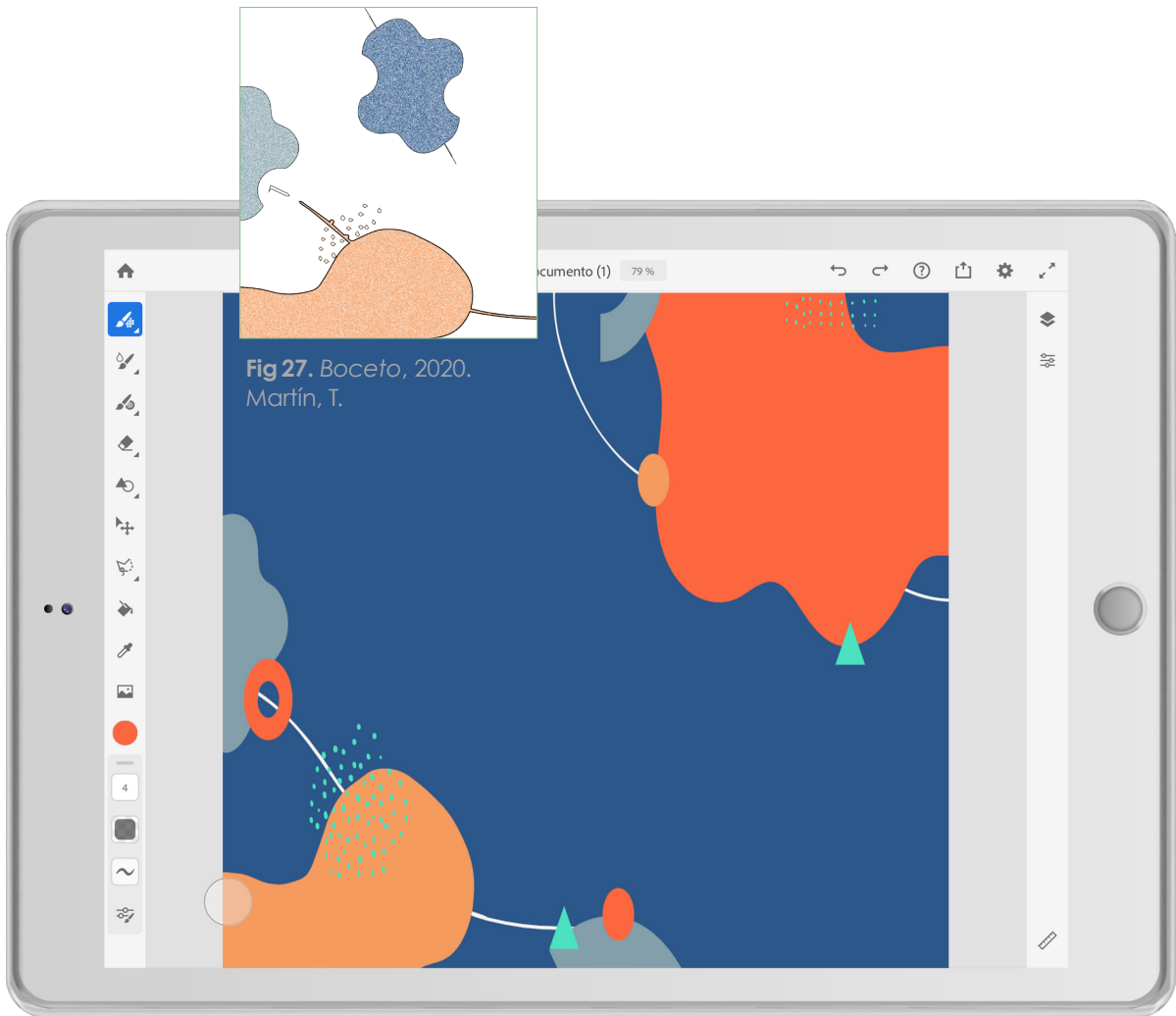


Fig 28. *Abstracción Valiente con APP Adobe Fresco, 2020. Marfín, T. Vectores: libre de uso.*

SELECCIÓN DE LAS
CARACTERÍSTICAS:
(DE ARRIBA A ABAJO)

VALIENTES
ALEGRES
EMOTIVOS
INDEPENDIENTES
SOÑADORES
EFICACES

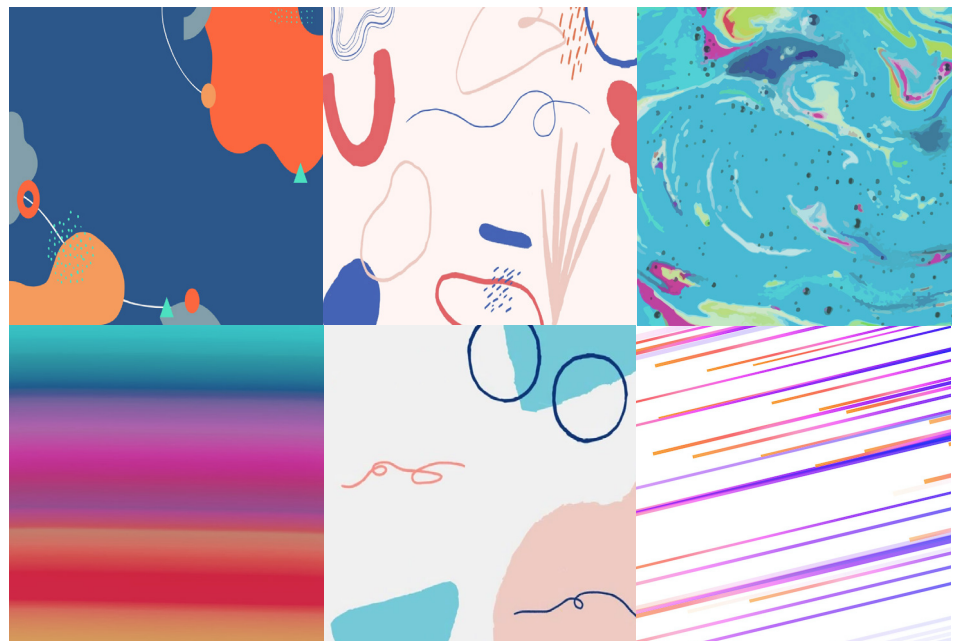
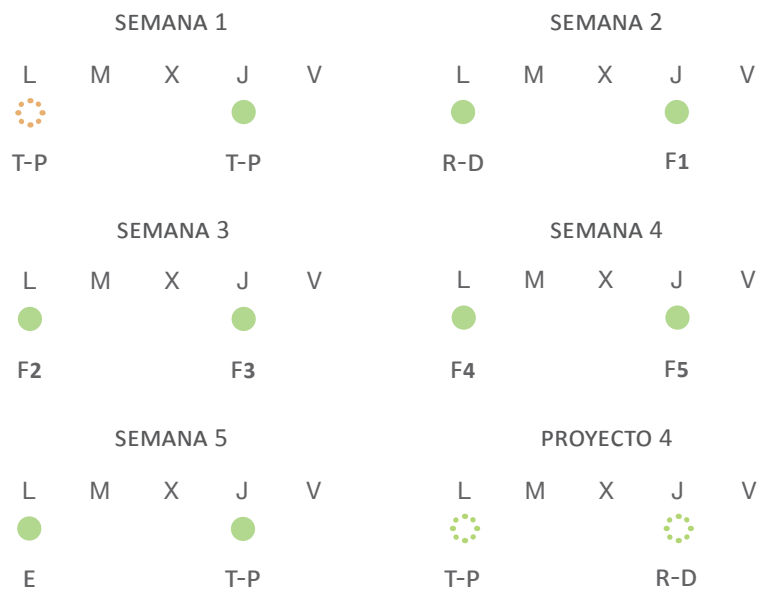


Fig 29. *Póster como producto final, 2020. Marfín, T. Vectores: libre de uso.*

S.A 3

P.3: El Ciclo de la Ropa

**MISIÓN:**

Conocer el ciclo de la ropa
y sus sistemas de reutilización

PRODUCTO:

Corto publicitario
informativo

T-P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

R-D: REFLEXIÓN DEL PROBLEMA Y DINÁMICA GRUPAL

SP: SPRINT DE FASE 1 A FASE 5 (ETAPA DE ACCIÓN)

E: EXPOSICIÓN DEL PROYECTO

S.A 3 - Proyecto 3: - El Ciclo de la Ropa

Descripción

Conocerán cuál es el ciclo de la ropa y los problemas que generan sus desechos en el medio ambiente. Después realizarán un *storyboard* sobre un sistema de reutilización para que no contamine. Aprenderán a escenificarlo en la realización de un **corto publicitario**, estudiando sus características.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 3

CONTENIDOS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación y análisis de los elementos narrativos y expresivos que integran los mensajes audiovisuales y multimedia: tipos de plano, angulaciones y movimientos de cámara. 2. Descripción del proceso de producción de mensajes audiovisuales y multimedia. 3. Realización de storyboards a modo de guión y de fotografías con diversos criterios estéticos. 4. Análisis de las finalidades de distintas imágenes. 5. Análisis de mensajes publicitarios, reflexionando sobre las necesidades de consumo creadas por estos mensajes y desarrollando actitudes críticas ante manifestaciones discriminatorias. 	<p>27, 28, 29, 30, 31, 35.</p> <p style="text-align: right;">DECRETO 83/2016, de 4 de julio, pp.1673-1692</p>
<p>COMPETENCIAS CL, CD, CSC, CEC.</p>	
<p>TEMPORALIZACIÓN 2º Trimestre</p>	<p>SESIONES 9</p>



P.3: El Ciclo de la Ropa

SESIÓN 1 (LUNES)

T.P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

1. Se explicarán las características de los cortos publicitarios y sus tipologías a través de diferentes spots publicitarios de Ecoembes que puedan resultar interesantes.

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 15 min.

2. Con ayuda del ipad o la cámara de vídeo se explica a los alumnos de forma práctica los tipos de planos según el encuadre y se enseña la aplicación *Inshot* de edición de vídeos para Ipad.

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 40 min.

SESIÓN 2 (JUEVES)


T.P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

1. Se explicará la función del *Storyboard*.

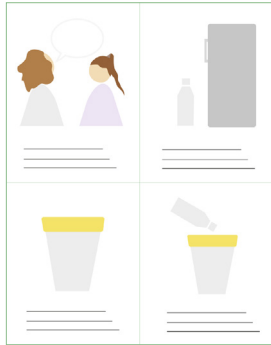
- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 15 min.


2. Los alumnos tendrán que realizar manualmente un *Storyboard* a partir del spot publicitario *Duende* de la campaña *hagamos que funcione* de Ecoembes 2017/2018. **Fig 32.**

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 40 min.

 **S.A 3 - PROYECTO 3: EL CICLO DE LA ROPA**

Realiza un Storyboard de forma manual a partir de la visualización del spot publicitario *Duende* de Ecoembes





**SPOT PUBLICITARIO
DUENDE DE ECOEMBES**

NOMBRE..... GRUPO..... FECHA.....

Fig 30. Ficha de actividad, 2020. Martín, T. (Ver Anexo)

SESIÓN 3 (LUNES)

R.D: REFLEXIÓN Y DINÁMICA GRUPAL

1. Se realiza un cuestionario *formulario de google* a través de *Seesaw* sobre el camino que toma la ropa que desechan a la basura, para hacer pensar a los alumnos sobre el problema mediante una reflexión grupal. Se pretende generar todo tipo de reflexiones sobre la contaminación textil y sus posibilidades de reciclado o reutilización.

Fig 33.

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 20 min.

2. A continuación se hace la dinámica para formar los grupos de trabajo, que atiende a una organización a través de un juego que consiste en agrupar colores cálidos y fríos.

(Ver Anexo)

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 35 min.

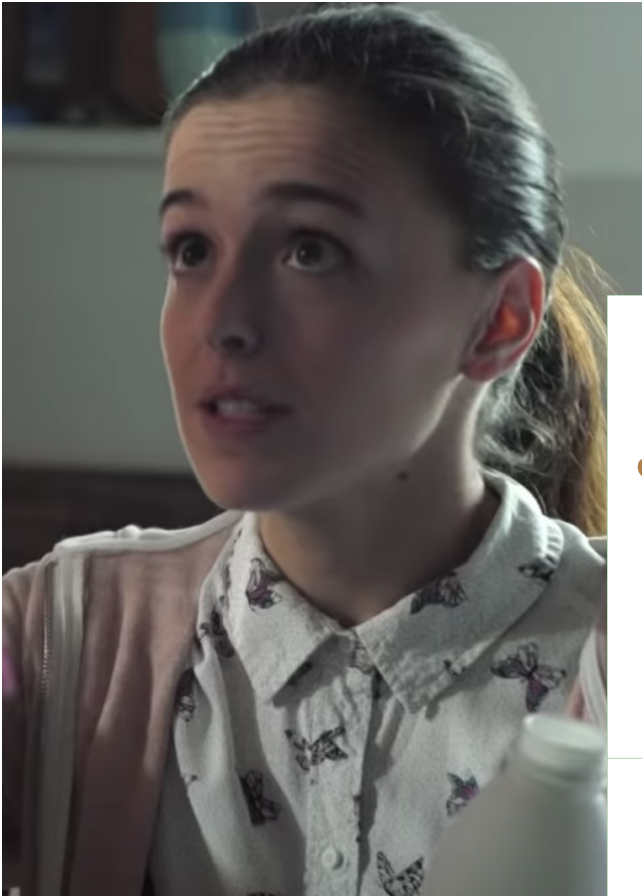


Fig 31. Spot publicitario Duende, 2018. Ecoembes. Referencia: <https://bit.ly/2QDpCDE>

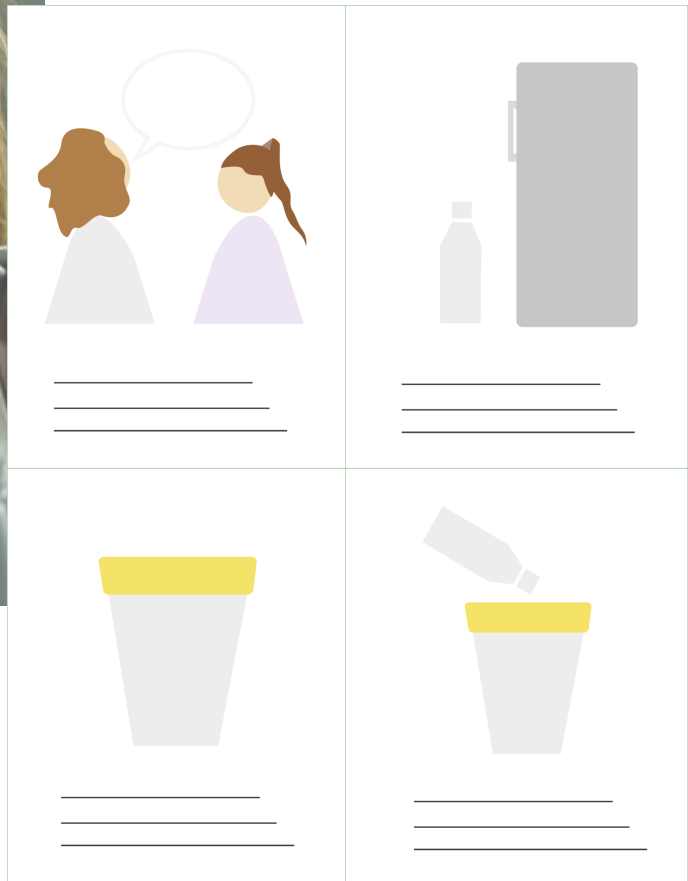


Fig 32. Actividad Storyboard del Spot Duende, 2020. Martín, T.

Cuestionario-Debate Proyecto 3

Piensa y comparte con tus compañeros

¿Qué haces con la ropa que ya no usas?

Tu respuesta _____

¿Sabes a donde se dirige la ropa que ya no usas una vez que la desechas a la basura?

Tu respuesta _____

¿Crees que los residuos textiles son contaminantes?

Tu respuesta _____

CUESTIONARIO-DEBATE

(Responde y comparte tu opinión con tus compañeros)

1. ¿Qué haces con la ropa que ya no usas?
2. ¿Sabes a donde se dirige la ropa que ya no usas una vez que la desechas a la basura?
4. ¿Crees que los residuos textiles son contaminante?
3. ¿Conoces formas de reciclado y reutilización del tejido?

Fig 33. Cuestionario debate formulario de google, 2020. Martín, T.

P.3: El Ciclo de la Ropa

SESIÓN 4 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 1 ANALIZAR PROBLEMA

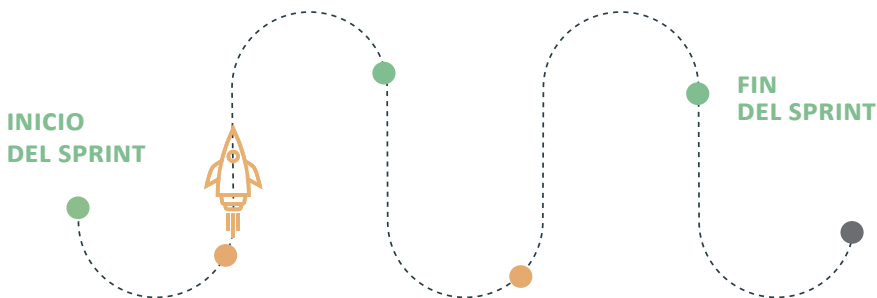
1. Buscarán información sobre los caminos que hacen los tejidos y sus desechos.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 20 min.
2. Identificarán los problemas ambientales que generan los desechos de los tejidos. Pondrán en común sus opiniones.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 35 min.

SESIÓN 6 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 3 SELECCIONAR IDEA

1. Seleccionarán una de las ideas del día anterior para pasar a hacer un *Storyboard* del corto publicitario.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 15 min. **Fig 35.**
2. El profesor hará una revisión general para que le expliquen el *Storyboard* realizado.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 40 min.

SESIÓN 8 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 5 - FEEDBACK

1. Se visualizarán los *Storyboards* y los cortos publicitarios. **Fig 36.**
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 35 min.
2. Se hará un sistema de puntuación para conocer la validez de cada idea aportada.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 20 min.



SESIÓN 5 (LUNES) S.P: SPRINT FASE 2 BUSCAR SOLUCIONES

1. Se buscarán posibles soluciones para la reutilización eficiente de la ropa que no se utiliza.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 20 min.
2. Se hará uso del bocetaje para plasmar las ideas en el papel. **Fig 34.**
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 35 min.

SESIÓN 7 (LUNES) S.P: SPRINT FASE 4 PROTOTIPAR

1. La sesión se dedicará a la grabación y montaje de los cortos publicitarios con la aplicación *Inshot* de edición de vídeo para Ipad sobre la reutilización eficiente.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 55 min.

SESIÓN 9 (LUNES) E: EXPOSICIÓN DEL PROYECTO

1. Organización de la exposición en cuanto a la participación e información del proyecto.
- Agrupación: En grupos.
- Tiempo: 15 min.
2. Realización de las exposiciones sobre el trabajo y la experiencia obtenida en la etapa de acción.
- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 40 min.

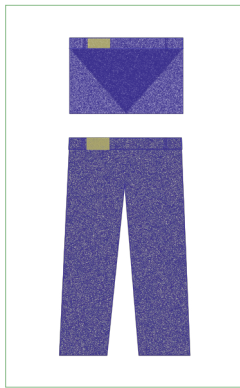


Fig 34. Boceto, 2020. Martín, T.

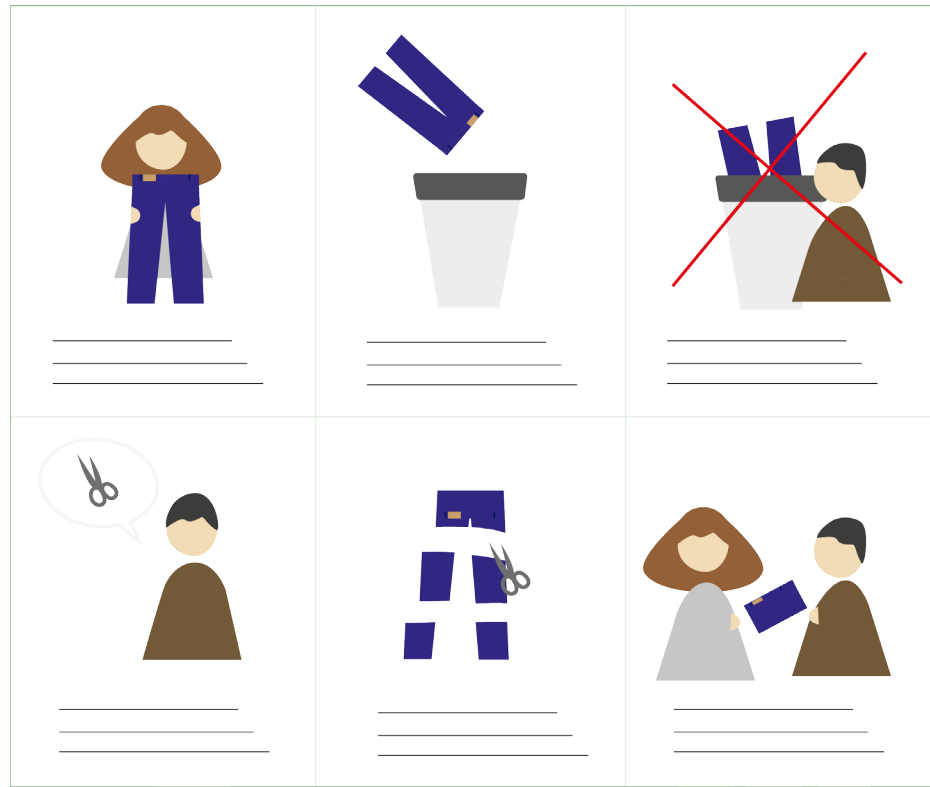


Fig 35. Storyboard para el spot, 2020. Martín, T.

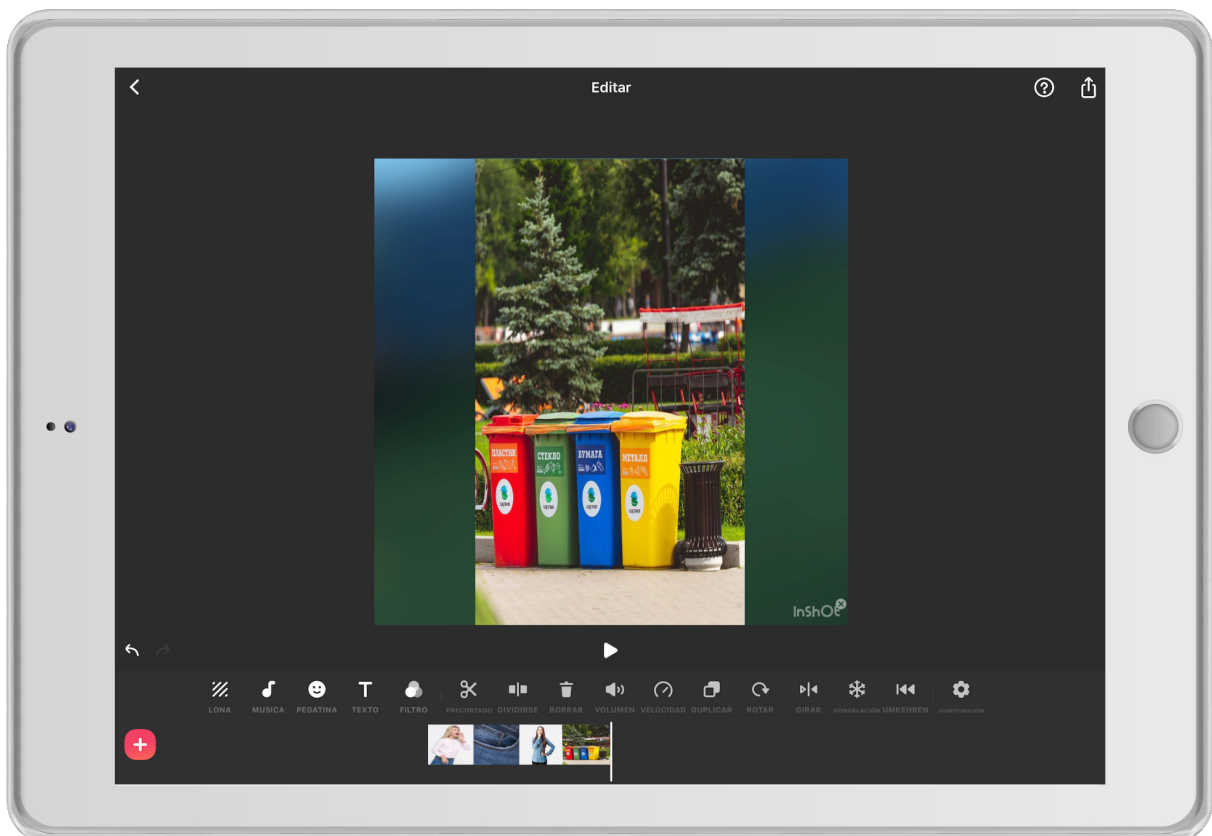
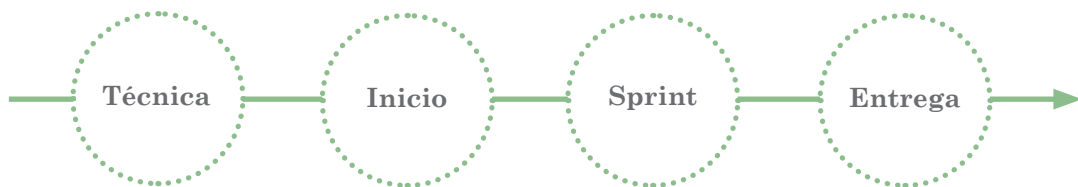
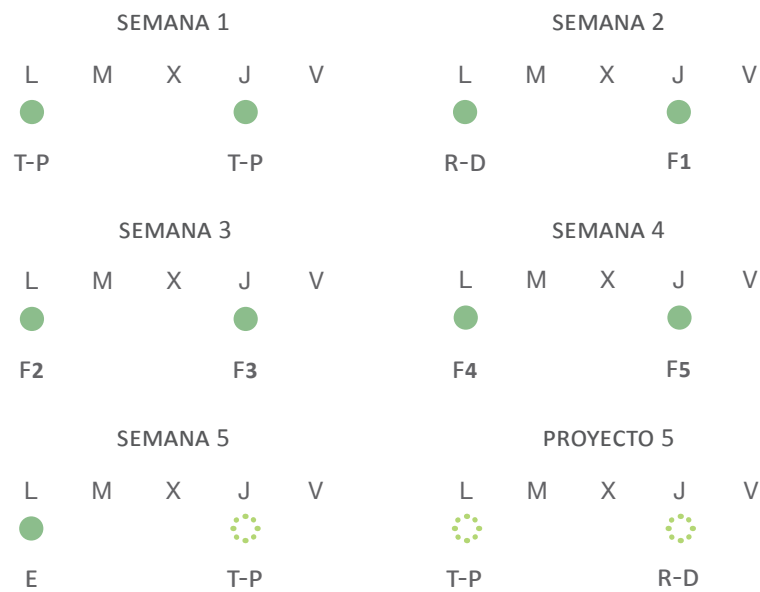


Fig 36. Edición del producto spot APP Inshot, 2020. Martín, T. Vector iPad e imágenes: libre de uso.

S.A 4

P.4: El Collage Profesional

**MISIÓN:**

Conocer opciones profesionales
a través de históricas mujeres

PRODUCTO:

Cartel conmemorativo
con la técnica del *Collage*

T-P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

R-D: REFLEXIÓN DEL PROBLEMA Y DINÁMICA GRUPAL

SP: SPRINT DE FASE 1 A FASE 5 (ETAPA DE ACCIÓN)

E: EXPOSICIÓN DEL PROYECTO

S.A 4 - Proyecto 4: - El Collage Profesional

Descripción

Cada grupo seleccionará una mujer que destaque por su historia profesional. Harán un **cartel conmemorativo** que la represente, utilizando la técnica del *Collage* en formato digital para componerlo con fotografías. Para ello estudiarán su origen y obras que lo apliquen.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1, y 2.

<p>CONTENIDOS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicación de las capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual en la realización de composiciones creativas. 2. Selección y utilización de diferentes soportes, materiales y técnicas analógicas y digitales. 3. Aplicación de las leyes de la composición en la creación de esquemas de movimiento, ritmo y equilibrio. 4. Aplicación y autoevaluación de las fases del proceso de creación artística en la producción de proyectos personales y de grupo, en base a unos objetivos prefijados. 5. Modificación del significado de una imagen por medio del color, textura o modo de representación. 6. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material. 7. Valoración del trabajo individual y en equipo y del esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. 8. Lectura de una obra artística. 9. Contribución a la conservación del patrimonio mediante el respeto y divulgación de las obras de arte. 	<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</p> <p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.</p> <p>DECRETO 83/2016, de 4 de julio, pp.1673-1692</p>
<p>COMPETENCIAS CL, CD, AA, CSC, SIEE, CEC</p>	
<p>TEMPORALIZACIÓN 2º Trimestre</p>	<p>SESIONES 9</p>



P.4: El Collage Profesional

SESIÓN 1 (LUNES)

T.P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

1. Se hará una introducción sobre los orígenes del collage. Se explicará en que consiste y su finalidad.
 - Agrupación: Gran grupo.
 - Tiempo: 10 min.
2. Se mostrarán ejemplos de autores que hayan realizado obras artísticas con la técnica.
 - Agrupación: Gran grupo.
 - Tiempo: 15 min.
3. Se introducirá a los alumnos a la aplicación de Editor de Fotos para Ipad *Bazaar*.
 - Agrupación: Gran grupo.
 - Tiempo: 30 min.

SESIÓN 2 (JUEVES)

T.P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

1. Se repasarán las herramientas de la aplicación de Editor de Fotos para Ipad *Bazaar* y se ofrecerá a los alumnos webs que contienen banco de imágenes gratis, mientras se les explica sobre la importancia de trabajar con imágenes libres de derecho.
 - Agrupación: Gran grupo.
 - Tiempo: 15 min.
2. Realizarán un collage con la aplicación *Bazaar* en el que añadirán sus gustos e intereses, utilizando para ello los bancos de imágenes proporcionados. **Fig 38.**
 - Agrupación: Gran grupo.
 - Tiempo: 40 min.


S.A 4 - PROYECTO 4: COLLAGE PROFESIONAL

Realiza un collage sobre tus gustos e intereses con la aplicación *Bazaar* en el iPad. Para ello usa los bancos de imágenes gratuitos que se recomiendan

BANCOS DE IMÁGENES

Adobe Stock
Magdeleine
Free images

Pixabay
Split Shire
Photocrops



NOMBRE.....
GRUPO.....
FECHA.....

Fig 37. Ficha de actividad, 2020. Martín, T. (Ver Anexo)

SESIÓN 3 (LUNES)

R.D: REFLEXIÓN Y DINÁMICA GRUPAL

1. Se realiza un cuestionario *formulario de google* a través de *Seesaw* sobre las preferencias profesionales de los alumnos, para introducirlos en el problema mediante una reflexión grupal. Se pretende generar todo tipo de reflexiones sobre la invisibilidad de las mujeres profesionales en la historia. **Fig 39.**
 - Agrupación: Gran grupo.
 - Tiempo: 20 min.
2. A continuación se hace la dinámica para formar los grupos de trabajo. Se reparten partes de frases desordenadas y los alumnos tienen que ordenarlas para formar los grupos de trabajo. (Ver Anexo)
 - Agrupación: Gran grupo.
 - Tiempo: 35 min.

MI COLLAGE

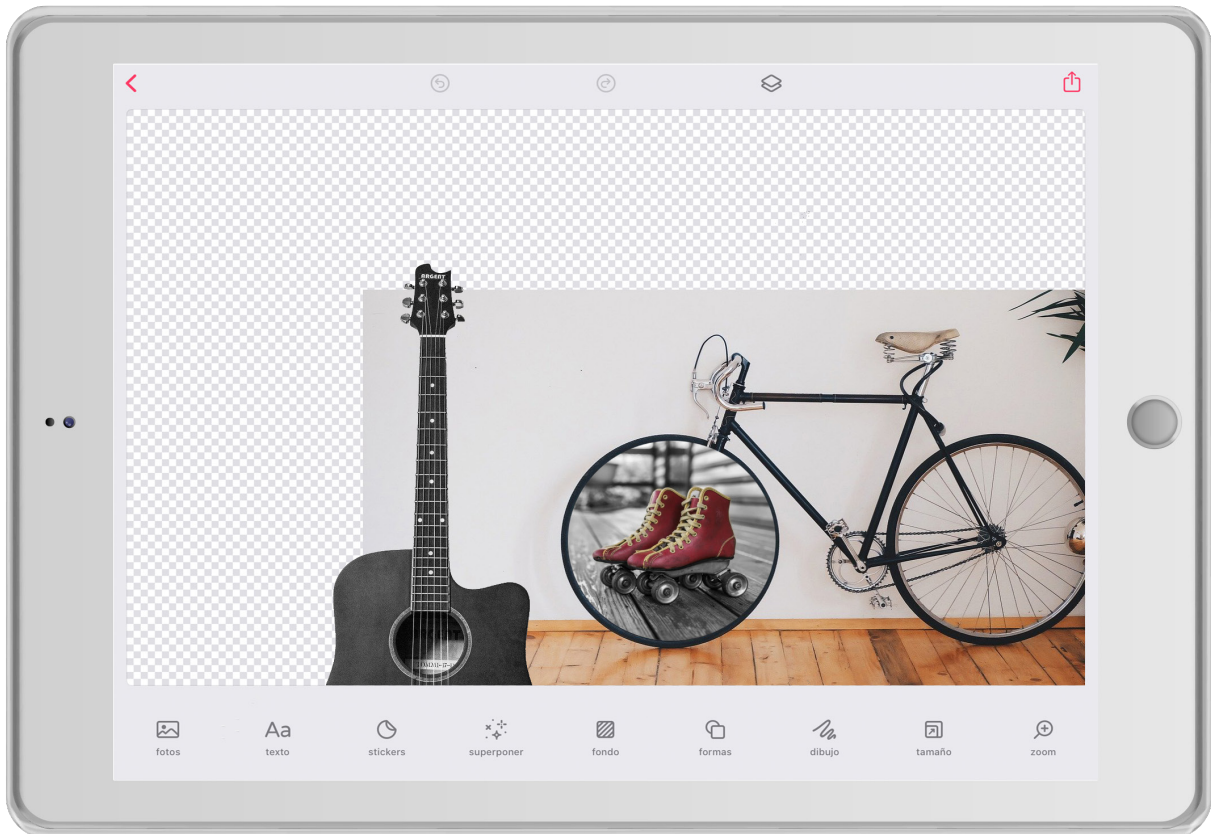
LA MÚSICA
Y EL DEPORTE
ME REPRESENTA

Fig 38. Collage fotográfico con APP Bazaart, 2020. Martín, T. Vector iPad e imágenes: libre de uso.

Cuestionario-Debate Proyecto 4

Piensa y comparte con tus compañeros

¿Y tú, qué quieres ser de mayor?

Tu respuesta _____

¿Qué opciones profesiones conoces?

Tu respuesta _____

¿Tienes algún referente al que te gustaría parecerse?

Tu respuesta _____

CUESTIONARIO-DEBATE

(Responde y comparte tu opinión con tus compañeros)

1. ¿Y tú, qué quieres ser de mayor?
2. ¿Qué opciones profesionales conoces?
3. ¿Tienes algún referente al que te gustaría parecerse?
4. ¿Podrías nombrar algunas mujeres profesionales de la historia?

Fig 39. Cuestionario debate formulario de google, 2020. Martín, T.

P.4: El Collage Profesional

SESIÓN 4 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 1 ANALIZAR PROBLEMA

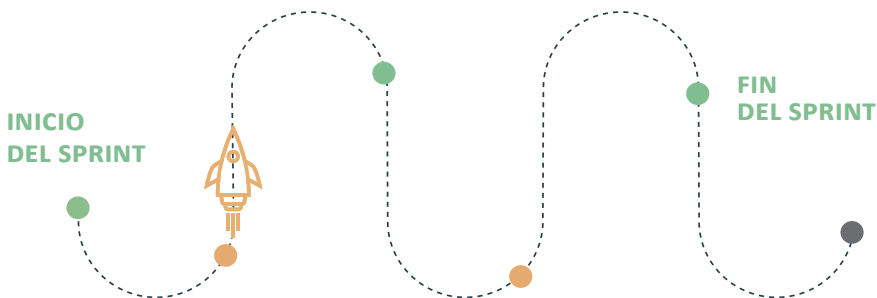
1. Buscarán información sobre mujeres importantes de la historia y reflexionarán del porqué de su invisibilidad.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 20 min.
2. Buscarán ejemplos de *collages* para obtener referencias que puedan servir de inspiración.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 35 min.

SESIÓN 6 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 3 SELECCIONAR IDEA

1. Elegirán la idea que les parezca más cautivadora para transmitir un mensaje.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 15 min.
2. El profesor hará una revisión general para explicarle el motivo de su elección.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 40 min.

SESIÓN 8 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 5 - FEEDBACK

1. Los alumnos subirán los carteles al portafolio electrónico *Seesaw* y crearán un formulario de preguntas en Google para conocer la opinión sobre los trabajos realizados por los compañeros. **Fig 42.**
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 55 min.



SESIÓN 5 (LUNES) S.P: SPRINT FASE 2 BUSCAR SOLUCIONES

1. Seleccionarán a una mujer profesional atendiendo a una serie de motivos.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 15 min.
2. Realizarán bocetos manuales para plasmar diferentes ideas de cartel que capten la atención del espectador. **Fig 40.**
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 40 min.

SESIÓN 7 (LUNES) S.P: SPRINT FASE 4 PROTOTIPAR

1. Comenzará el reparto de tareas para comenzar a trabajar.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 5 min.
2. El resto del tiempo de la sesión se dedicará a la realización del cartel con la aplicación de Editor de Fotos para Ipad *Bazaar*. **Fig 41.**
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 50 min.

SESIÓN 9 (LUNES) E: EXPOSICIÓN DEL PROYECTO

1. Organización de la exposición en cuanto a la participación e información del proyecto.
- Agrupación: En grupos.
- Tiempo: 15 min.
2. Realización de las exposiciones sobre el trabajo y la experiencia obtenida en la etapa de acción.
- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 40 min.



Fig 41. Collage fotográfico con APP Bazaart, 2020. Vectores: libre de uso. Martín, T. Imagen Amelia Earhart: Encyclopaedia Britannica. Referencia: <https://bit.ly/3gYjQaA>

CARTEL
CONMEMORATIVO

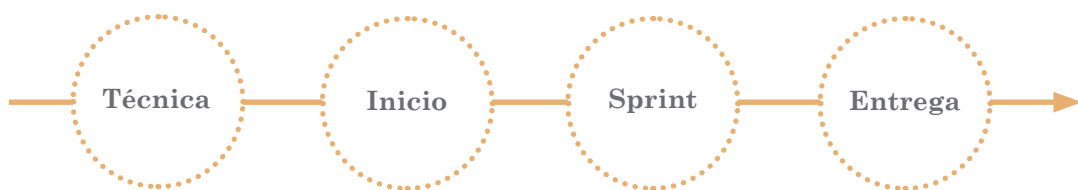
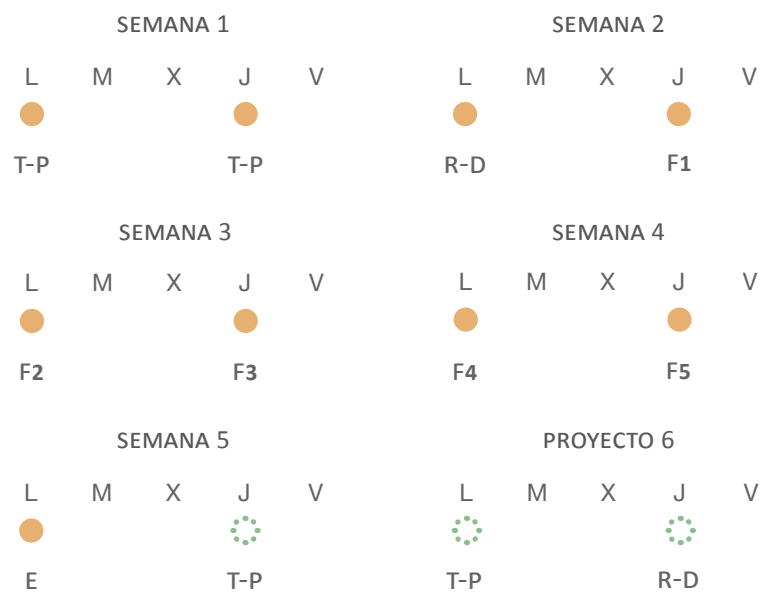
(AMELIA EARHART
AVIADORA PROFESIONAL)



Fig 42. Cartel como producto final, 2020. Martín, T. Vectores: libre de uso. Imagen Amelia Earhart: Encyclopaedia Britannica. Referencia: <https://bit.ly/3gYjQaA>

S.A 5

P.5: El Lettering del Futuro

**MISIÓN:**

Motivar a los adolescentes para que continúen con sus estudios

PRODUCTO:

Un vídeo *Lipdub* usando cartelería con lettering

T-P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

R-D: REFLEXIÓN DEL PROBLEMA Y DINÁMICA GRUPAL

SP: SPRINT DE FASE 1 A FASE 5 (ETAPA DE ACCIÓN)

E: EXPOSICIÓN DEL PROYECTO

S.A 5 - Proyecto 5: El Lettering del Futuro

Descripción

Elegirán una palabra o frase que justifique por qué deben continuar con sus estudios a través de la técnica *Lettering*. Aprenderán a diferenciar entre lettering, caligrafía y tipografía. Después crearán un **vídeo Lipdub** enseñando todas las palabras para motivar a otros adolescentes a no dejar de estudiar.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1, 3, 4 y 7

<p>CONTENIDOS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicación de las capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual en la realización de composiciones creativas. 2. Selección y utilización de diferentes soportes, materiales y técnicas analógicas y digitales. 3. Aplicación de las leyes de la composición en la creación de esquemas de movimiento, ritmo y equilibrio. 4. Aplicación y autoevaluación de las fases del proceso de creación artística en la producción de proyectos personales y de grupo, en base a unos objetivos prefijados. 5. Modificación del significado de una imagen por medio del color, textura o modo de representación. 7. Valoración del trabajo individual y en equipo y del esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. 8. Identificación y análisis de los elementos narrativos y expresivos que integran los mensajes audiovisuales y multimedia: tipos de plano, angulaciones y movimientos de cámara. 9. Descripción del proceso de producción de mensajes audiovisuales y multimedia. 11. Valoración de las tecnologías digitales vinculadas a los lenguajes audiovisuales y multimedia. 12. Distinción de los elementos y finalidades de la comunicación visual. 	<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</p> <p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 27, 29, 34, 19, 24, 9.</p> <p>DECRETO 83/2016, de 4 de julio, pp.1673-1692</p>
<p>COMPETENCIAS CL, CMCT, CD, AA, CSC, SIEE, CEC</p>	
<p>TEMPORALIZACIÓN 1º Trimestre</p>	<p>SESIONES 9</p>



P.5: El Lettering del Futuro

SESIÓN 1 (LUNES)

T.P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

1. Se explicará que es un Lettering. Aprenderán a diferenciar entre Lettering, Caligrafía y Tipografía.
 - Agrupación: Gran grupo.
 - Tiempo: 10 min.
2. Se enseñará a los alumnos diferentes ejemplos de Lettering aplicado a diferentes productos.
 - Agrupación: Gran grupo.
 - Tiempo: 15 min.
3. Los alumnos trabajarán la técnica del Lettering manualmente a partir de una palabra que indique su personalidad. **Fig 44.**
 - Agrupación: Gran grupo.
 - Tiempo: 30 min.

SESIÓN 2 (JUEVES)

T.P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

1. Continuarán trabajando el Lettering del día anterior y el profesor indicará aspectos a mejorar sobre el mensaje visual.
 - Agrupación: Gran grupo.
 - Tiempo: 15 min.
2. Se enseñará a los alumnos en que consiste el *Lipdub* a través de diferentes vídeos. **Fig 45.**
 - Agrupación: Gran grupo.
 - Tiempo: 40 min.


S.A 5 - PROYECTO 5: EL LETTERING DEL FUTURO

Selecciona una palabra que describa tu personalidad y dibújala manualmente con la técnica Lettering

CARACTERÍSTICA	Alegre
----------------	--------



NOMBRE.....
GRUPO.....
FECHA.....

Fig 43. Ficha de actividad, 2020. Martín, T. (Ver Anexo)

SESIÓN 3 (LUNES)

R.D: REFLEXIÓN Y DINÁMICA GRUPAL

1. Se realiza un cuestionario *formulario de google* a través de *Seesaw* sobre el abandono de los estudios por los adolescentes, para hacer pensar a los alumnos sobre el problema mediante una reflexión grupal. Se pretende generar todo tipo de reflexiones sobre los motivos del abandono escolar en los adolescentes. **Fig 46.**
 - Agrupación: Gran grupo.
 - Tiempo: 20 min.
2. A continuación se realiza una dinámica grupal de organización de los grupos según el mes de nacimiento. **(Ver Anexo)**
 - Agrupación: Gran grupo.
 - Tiempo: 35 min.

ALEGRE

CARACTERÍSTICA
SELECCIONADA

(ALEGRE)

Fig 44. Actividad manual Lettering,
2020. Martín, T.



Fig 45. Lipdub 2013. IES Jaime de Saint Angel-Redován.
Referencia: <https://bit.ly/32Na3ip>

Cuestionario-Debate Proyecto 5

Piensa y comparte con tus compañeros

¿Conoces los derechos de los estudiantes?

- Sí
 No

¿Conoces sus deberes?

- Sí
 No

¿Tienes algún referente al que te gustaría parecer?

Tu respuesta _____

CUESTIONARIO-DEBATE

(Responde y comparte tu opinión con tus compañeros)

1. ¿Conoces los derechos de los estudiantes?
2. ¿Conoces sus deberes?
3. ¿Por qué hay adolescentes que no continúan sus estudios?
4. ¿Qué harías para que los adolescentes no dejaran de estudiar?

Fig 46. Cuestionario debate formulario de google,
2020. Martín, T.

P.5: El Lettering del Futuro

SESIÓN 4 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 1 ANALIZAR PROBLEMA

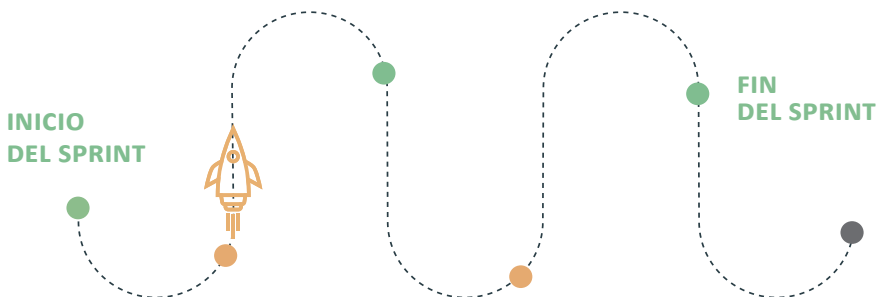
1. Buscarán datos reales en noticias que traten la problemática.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 20 min.
2. Extraerán de las noticias los motivos del abandono escolar temprano.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 35 min.

SESIÓN 6 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 3 SELECCIONAR IDEA

1. De entre todas las ideas grupales se seleccionará la que prefiera el gran grupo, según su versatilidad y originalidad.
-Agrupación: Gran grupo
-Tiempo: 10 min.
2. Todos los grupos se unirán para organizar el *Lipdub* de la clase, ensayar y hacer los preparativos. **Fig 48.**
-Agrupación: Gran grupo
-Tiempo: 45 min.

SESIÓN 8 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 5 - FEEDBACK

1. Los alumnos montarán el *Lipdub* en la aplicación *Inshot* de edición de vídeo para Ipad y se enviará a la plataforma del colegio para poder conocer las reacciones del entorno educativo. **Fig 49.**
-Agrupación: Gran grupo
-Tiempo: 55 min.



SESIÓN 5 (LUNES) S.P: SPRINT FASE 2 BUSCAR SOLUCIONES

1. Buscarán ideas útiles para hacer un *Lipdub* que conciencie a los alumnos a que no abandonen la escuela.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 15 min.
2. Cada grupo seleccionará varias palabras de concienciación para hacer diferentes carteles con ellas, usando el Lettering. **Fig 47.**
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 40 min.

SESIÓN 7 (LUNES) S.P: SPRINT FASE 4 PROTOTIPAR

1. La sesión estará destinada a la grabación del *Lipdub* en donde se mostrarán los carteles del Lettering.
-Agrupación: Gran grupo
-Tiempo: 55 min.

SESIÓN 9 (LUNES) E: EXPOSICIÓN DEL PROYECTO

1. Organización de la exposición en cuanto a la participación e información del proyecto.
- Agrupación: En grupos.
- Tiempo: 15 min.
2. Realización de las exposiciones sobre el trabajo y la experiencia obtenida en la etapa de acción.
- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 40 min.

PALABRAS
SELECCIONADAS

APRENDIZAJE
IDENTIDAD
EXPERIENCIAS
CURIOSIDAD
COMPAÑEROS
FUTURO



Fig 47. Boceto, 2020.
Martín, T.



Fig 48. Propuesta de ideas para Lipdub, 2020. Martín, T.

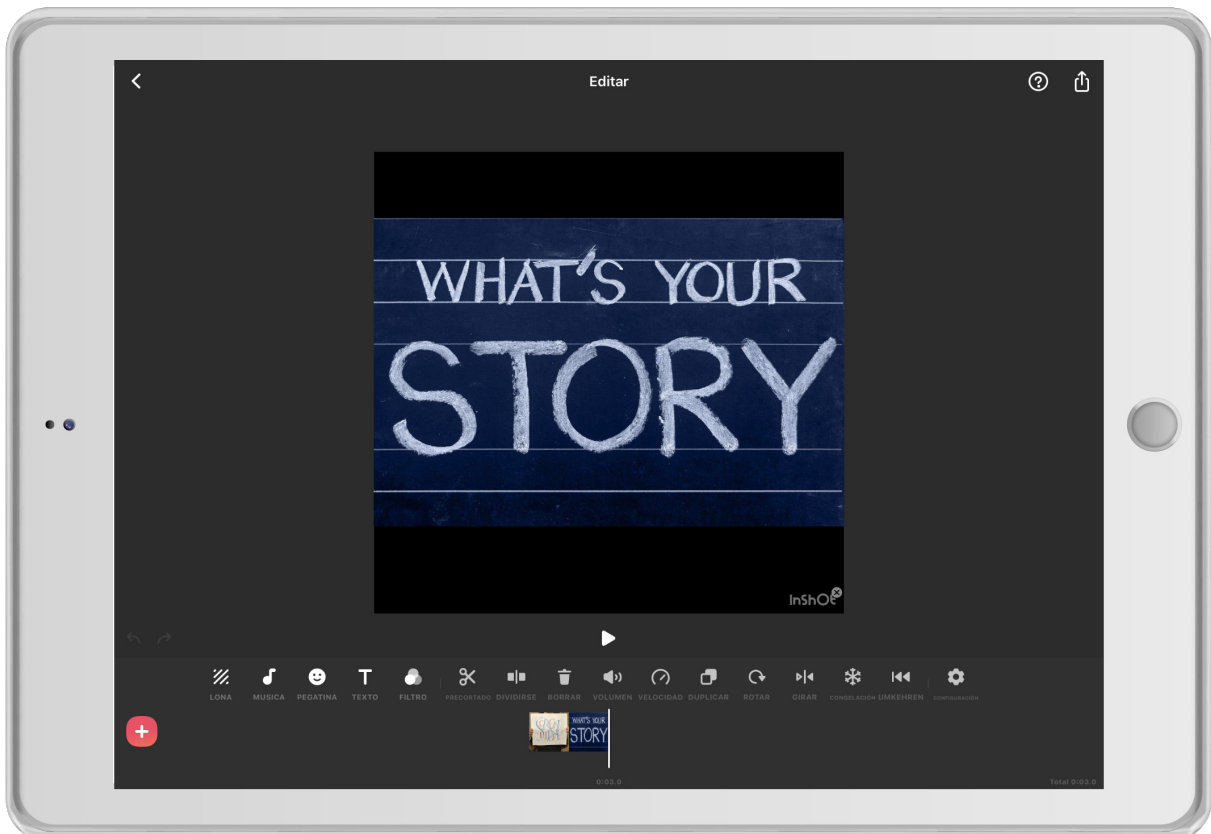
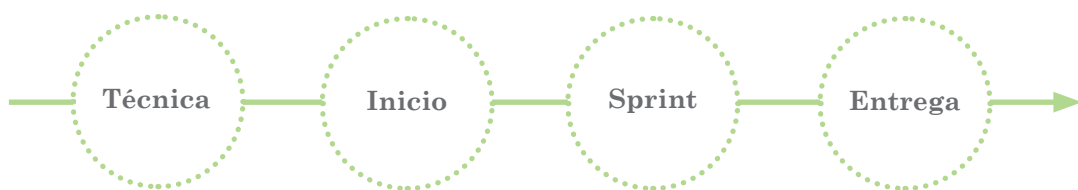
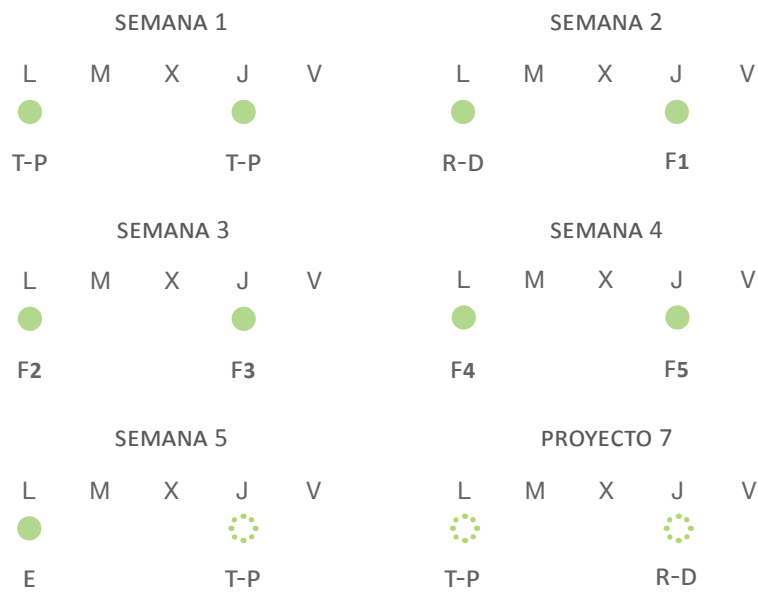


Fig 49. Edición producto Lipdub con APP Inshot, 2020. Martín, T. Vector iPad e imágenes: libre de uso.

S.A 6

P.6: Envases Ecológicos

**MISIÓN:**

Disminuir el impacto medioambiental

PRODUCTO:

Diseñar un packaging ecológico para un producto

T-P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

R-D: REFLEXIÓN DEL PROBLEMA Y DINÁMICA GRUPAL

SP: SPRINT DE FASE 1 A FASE 5 (ETAPA DE ACCIÓN)

E: EXPOSICIÓN DEL PROYECTO

S.A 6 - Proyecto 6: - Envases Ecológicos

Descripción

La actividad consiste en crear diseños para idear una **propuesta de packaging**, mientras investigan materiales ecológicos y aprenden a ver sus formas geométricas en 3D con la aplicación *Shapr3D*. Para ello trabajarán con los diferentes sistemas de representación y con las distintas perspectivas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 5, 6 y 7

<p>CONTENIDOS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis de la configuración de formas geométricas planas y su aplicación en la creación de diseños personales. 2. Utilización de los materiales de dibujo técnico y programas de diseño y dibujo para construir trazados geométricos. 3. Diferenciación de los distintos sistemas de representación. 4. Representación de las vistas principales de figuras tridimensionales. 5. Visualización y representación, en perspectiva, de piezas a partir de sus vistas. 6. Selección del sistema de representación y del punto de vista adecuados en el dibujo de formas tridimensionales: isométrica, caballera, cónica frontal y oblicua. 7. Utilización de los materiales de dibujo técnico y programas de diseño y dibujo en la representación de piezas. 8. Utilización de formas geométricas en la realización de diseños y composiciones modulares. 9. Utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. 10. Valoración del trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza. 11. Valoración del trabajo en equipo y respeto por el trabajo ajeno. 	<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</p> <p>13, 14, 15, 16, 17, 18, 22, 25, 26.</p> <p>DECRETO 83/2016, de 4 de julio, pp.1673-1692</p>
<p>COMPETENCIAS CL, CMCT, CD, AA, SIEE, CEC</p>	
<p>TEMPORALIZACIÓN 3º Trimestre</p>	<p>SESIONES 9</p>



P.6: Envases Ecológicos

SESIÓN 1 (LUNES)

T.P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

1. Se explica la función del *packaging* y se inicia a los alumnos en el proceso de creación.

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 10 min.

2. Se iniciará a los alumnos en las herramientas básicas de la aplicación de modelado 3D para iPad *Shapr3D*.

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 25 min.

3. Se enseñará a los alumnos los sistemas de representación a través de la aplicación de modelado 3D para iPad *Shapr3D*.

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 20 min.

SESIÓN 2 (JUEVES)

T.P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

1. Se realizará una actividad con *Shapr3D* en donde los alumnos tienen que crear figuras geométricas en 3D, a través de cuerpos geométricos básicos. **Fig 51.**

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 55 min.

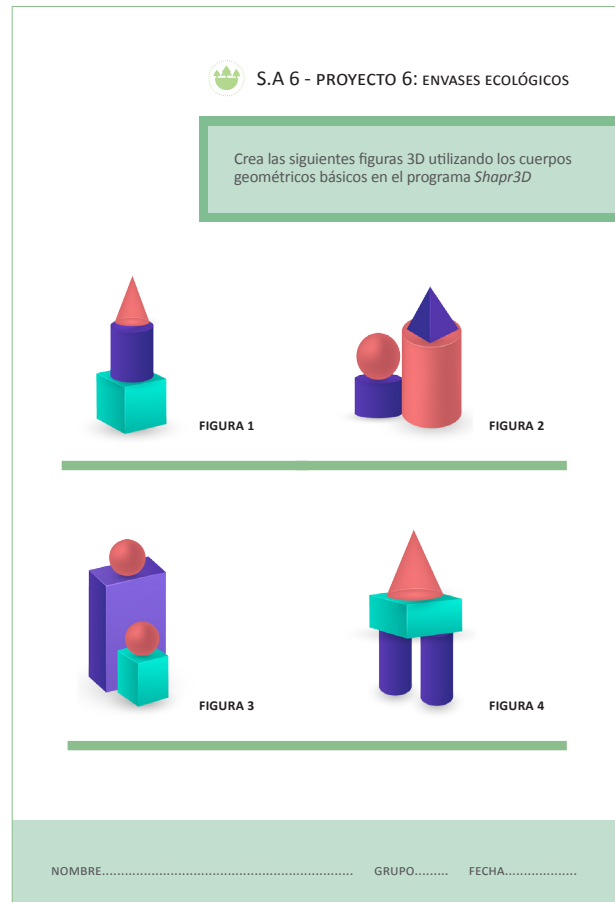


Fig 50. Ficha de actividad, 2020. Martín, T. (Ver Anexo)

SESIÓN 3 (LUNES)

R.D: REFLEXIÓN Y DINÁMICA GRUPAL

1. Se realiza un cuestionario *formulario de google* a través de *Seesaw* para conocer lo que saben los alumnos sobre los envases de sus productos preferidos. De esta manera se hace pensar a los alumnos sobre el problema mediante una reflexión grupal. Se pretende concienciar a los alumnos sobre la necesidad de crear envases ecológicos para su utilización. **Fig 52.**

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 20 min.

2. Se hará una dinámica para formar los grupos de trabajo. Cuando suene la música todos los alumnos tienen que empezar a moverse por el aula. **(Ver Anexo)**

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 35 min.

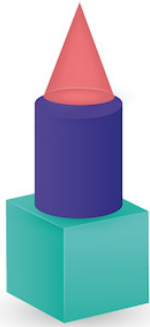


FIGURA 1

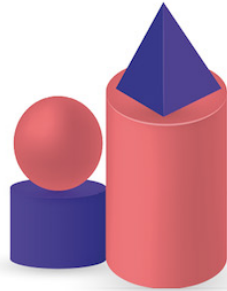


FIGURA 2

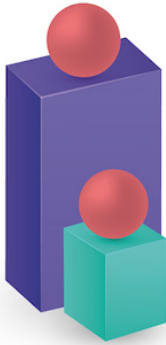


FIGURA 3

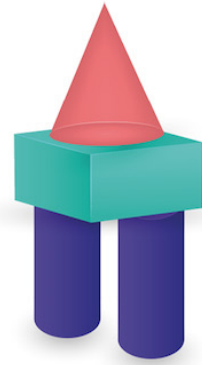


FIGURA 4

Fig 51. Actividad representación de figuras geométricas, 2020. Martín, T.
Vectores: libre de uso.

Cuestionario-Debate Proyecto 6

Piensa y comparte con tus compañeros

¿Sueles poner interés en los envases de lo que compras?

- Sí
 No

¿Qué formas geométricas suelen tener los envases?

Tu respuesta _____

¿Sabes como se diseñan los envases?

Tu respuesta _____

CUESTIONARIO-DEBATE

(Responde y comparte tu opinión con tus compañeros)

1. ¿Sueles poner interés en los envases de lo que compras?
2. ¿Qué formas geométricas suelen tener los envases?
3. ¿Sabes como se diseñan?
4. ¿Conoces algún material ecológico no contaminante?

Fig 52. Cuestionario debate formulario de google, 2020. Martín, T.

P.6: Envases Ecológicos

SESIÓN 4 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 1 ANALIZAR PROBLEMA

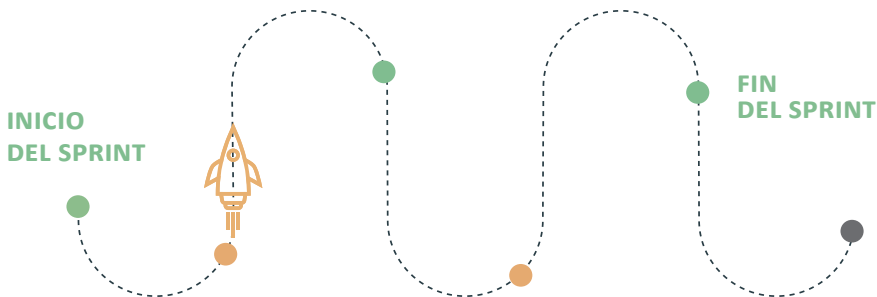
1. Buscarán información respecto a envases ecológicos y aprenderán sobre materiales reciclados.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 20 min.
2. Buscar fotografías de envases ecológicos para aprender a diferenciarlos.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 35 min.

SESIÓN 6 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 3 SELECCIONAR IDEA

1. Seleccionarán una de las propuestas para desarrollar el proyecto.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 15 min.
2. El profesor hará una revisión general para ver si las propuestas son viables.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 40 min.

SESIÓN 8 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 5 - FEEDBACK

1. Los alumnos descargarán las imágenes de los prototipos para enseñarlas a sus compañeros. **Fig 55.**
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 20 min.
2. Los alumnos contestarán a una serie de preguntas para conocer aspectos ecológicos del proyecto.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 35 min.



SESIÓN 5 (LUNES) S.P: SPRINT FASE 2 BUSCAR SOLUCIONES

1. Los alumnos buscarán un determinado producto al que *realizarán* su packaging.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 15 min.
2. Investigarán posibles alternativas de diseño para el producto, con la herramienta del bocetaje. **Fig 53.**
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 40 min.

SESIÓN 7 (LUNES) S.P: SPRINT FASE 4 PROTOTIPAR

1. Los grupos realizarán la forma o el diseño de sus packaging (hasta donde sea posible) en el programa *Shapr3D*. **Fig 54.**
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 55 min.

SESIÓN 9 (LUNES) E: EXPOSICIÓN DEL PROYECTO

1. Organización de la exposición en cuanto a la participación e información del proyecto.
- Agrupación: En grupos.
- Tiempo: 15 min.
2. Realización de las exposiciones sobre el trabajo y la experiencia obtenida en la etapa de acción.
- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 40 min.

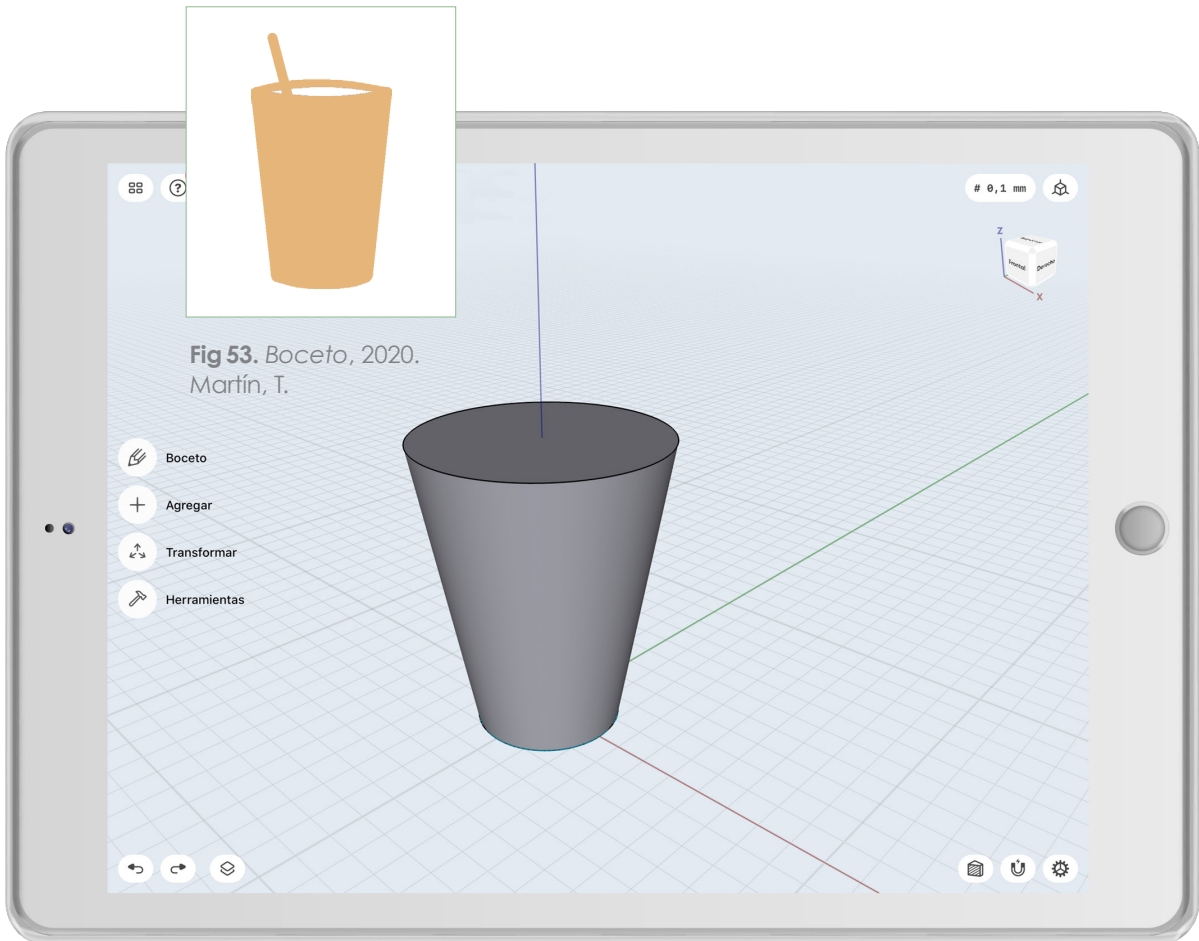
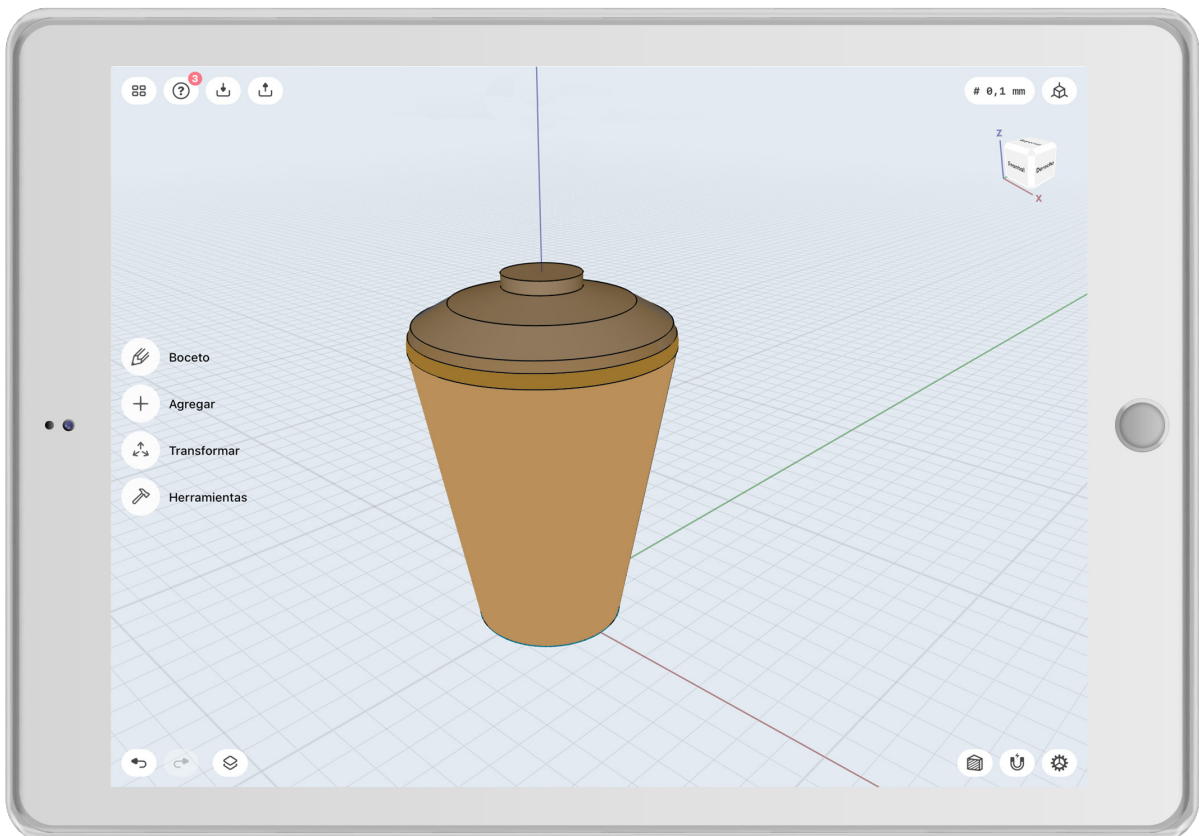
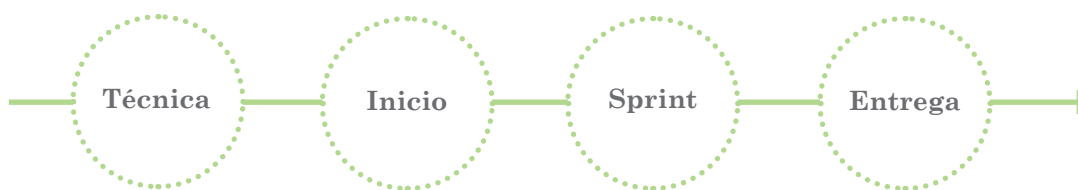
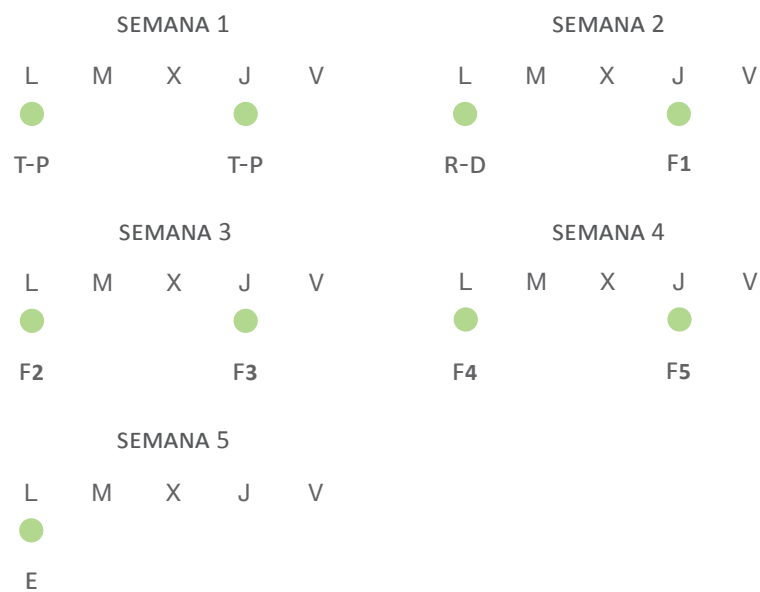


Fig 54. Proceso de diseño del packaging en APP Shapr3D, 2020. Martín, T. Ipad: libre de uso.



S.A 7

P.7: Ecoetiquetando Tu Mundo

**MISIÓN:**

Dar importancia a la información ambiental

PRODUCTO:

Cartel de concienciación ambiental con ecoetiquetas

T-P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

R-D: REFLEXIÓN DEL PROBLEMA Y DINÁMICA GRUPAL

SP: SPRINT DE FASE 1 A FASE 5 (ETAPA DE ACCIÓN)

E: EXPOSICIÓN DEL PROYECTO

S.A 7 - Proyecto 7: - Ecoetiquetando Tu Mundo

Descripción

Los alumnos diseñarán una etiqueta ecológica a través de una aplicación digital. Finalmente los diseños se utilizarán en la elaboración de **un cartel de concienciación ambiental**. Aprenderán que las características de la etiqueta deben guardar relación estética con el producto o con el usuario que lo compre.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1, 5 y 7

<p>CONTENIDOS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicación de las capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual en la realización de composiciones creativas. 2. Selección y utilización de diferentes soportes, materiales y técnicas analógicas y digitales. 3. Aplicación de las leyes de la composición en la creación de esquemas de movimiento, ritmo y equilibrio. 4. Aplicación y autoevaluación de las fases del proceso de creación artística en la producción de proyectos personales y de grupo, en base a unos objetivos prefijados. 5. Modificación del significado de una imagen por medio del color, textura o modo de representación. 7. Valoración del trabajo individual y en equipo y del esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. 3. Análisis de la configuración de formas geométricas planas y su aplicación en la creación de diseños personales. 4. Utilización de los materiales de dibujo técnico y programas de diseño y dibujo para construir trazados geométricos. 2. Utilización del lenguaje visual y verbal en el análisis de la estética, funcionalidad y finalidad de objetos del entorno. 5. Realización de proyectos artísticos, creativos y funcionales, adaptados a diferentes áreas del diseño. 	<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</p> <p>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 13, 18, 19, 20, 21, 22.</p> <p>DECRETO 83/2016, de 4 de julio, pp.1673-1692</p>
<p>COMPETENCIAS CL, CMCT, CD, AA, CSC, SIEE, CEC</p>	
<p>TEMPORALIZACIÓN 3º Trimestre</p>	<p>SESIONES 9</p>



P.7: Ecoetiquetando Tu Mundo

SESIÓN 1 (LUNES)

T.P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

1. Se explicará a los alumnos en que consiste la ilustración vectorial mientras se muestran ejemplos de su aplicación.

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 15 min.

2. Se explicará la aplicación vectorial de dibujo para el Ipad *Vector Graphic Design*.

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 30 min.

3. Se dejará que los alumnos puedan experimentar libremente con la aplicación.

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 10 min.

SESIÓN 2 (JUEVES)

T.P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

1. Los alumnos volverán a tener contacto con aplicación vectorial de dibujo para el Ipad *Vector Graphic Design*, para hacer un repaso por las principales herramientas.

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 15 min.

2. Se propondrán diferentes ejercicios muy sencillos para que los alumnos trabajen en ellos a lo largo de la sesión. Estos ejercicios serán incluidos en el portafolio digital individual del alumno. **Fig 57.**

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 40 min.



Fig 56. Ficha de actividad, 2020. Martín, T. (Ver Anexo)

SESIÓN 3 (LUNES)

R.D: REFLEXIÓN Y DINÁMICA GRUPAL

1. Se realiza un cuestionario *formulario de google* a través de *Seesaw* para saber el valor que le dan los alumnos a la información ambiental, de esta manera se hace pensar a los alumnos sobre el problema mediante una reflexión grupal. Se pretende generar todo tipo de reflexiones sobre los productos y servicios que consumen los adolescentes. **Fig 58.**

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 20 min.

2. Se realizará una dinámica grupal de parejas rotatorias para la creación de grupos de trabajo nuevos. Como se trata del último proyecto y la mayoría de alumnos ya han coincidido en el trabajo con otros compañeros, será el azar quien decida la formación de los últimos grupos de trabajo para el proyecto. (Ver Anexo)

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 35 min.

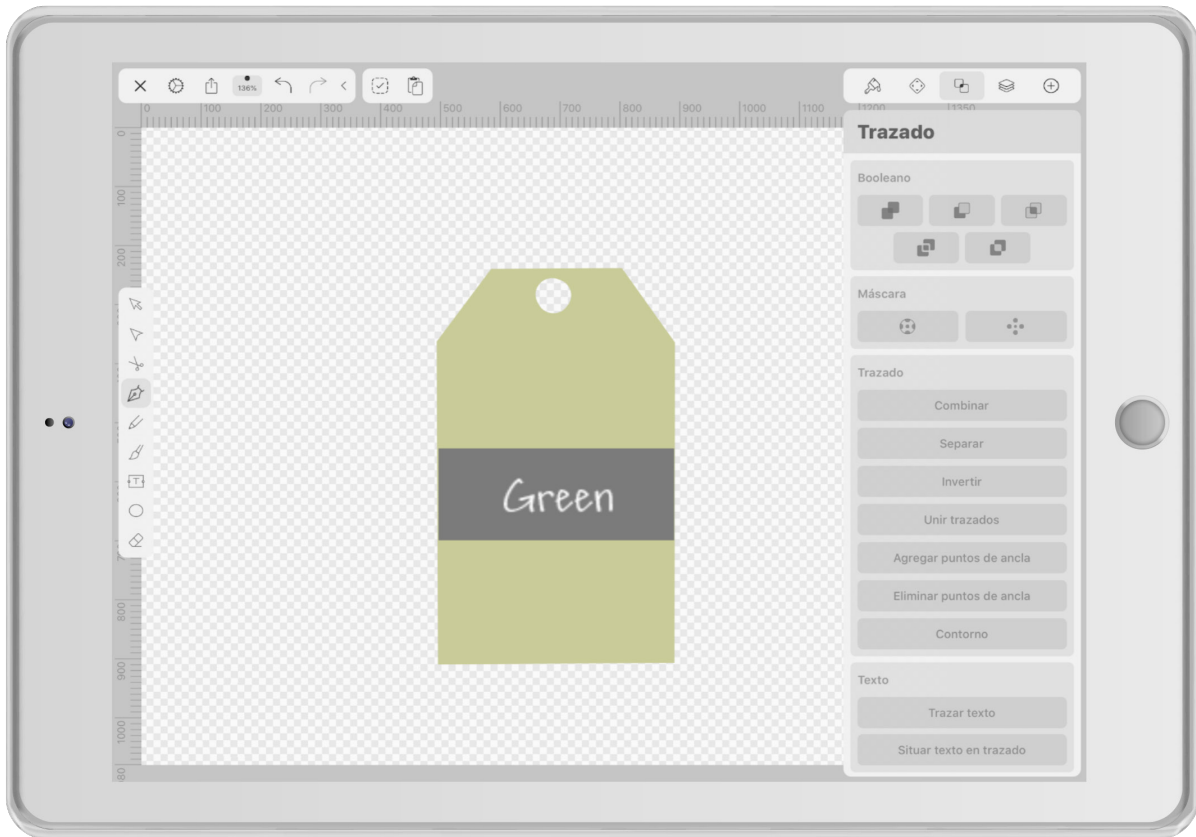


Fig 57. Ejercicios vectoriales trazado, máscara y texto en APP Vector Graphic Design, 2020. Martín, T. Ipad: libre de uso.

Cuestionario-Debate Proyecto7

Piensa y comparte con tus compañeros

¿Cuánto valoras las etiquetas de lo que compras?

Tu respuesta

¿Qué información contienen?

Tu respuesta

¿Tienen un determinado diseño?

Tu respuesta

CUESTIONARIO-DEBATE (Responde y comparte tu opinión con tus compañeros)

1. ¿Cuánto valoras las etiquetas de lo que compras?
2. ¿Qué información contienen?
4. ¿Tienen un determinado diseño?
3. ¿Sabes que son las etiquetas ecológicas?

Fig 58. Cuestionario debate formulario de google, 2020. Elaboración propia

P.7: Ecoetiquetando Tu Mundo

SESIÓN 4 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 1 ANALIZAR PROBLEMA

1. Buscarán información de los productos así como ejemplos reales de objetos que tengan en casa.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 20 min.

2. Buscarán ejemplos de diferentes etiquetas ecológicas (oficiales y privadas) atendiendo a su diseño en cuanto a forma, composición y color. Se analizará la información de las etiquetas.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 35 min.

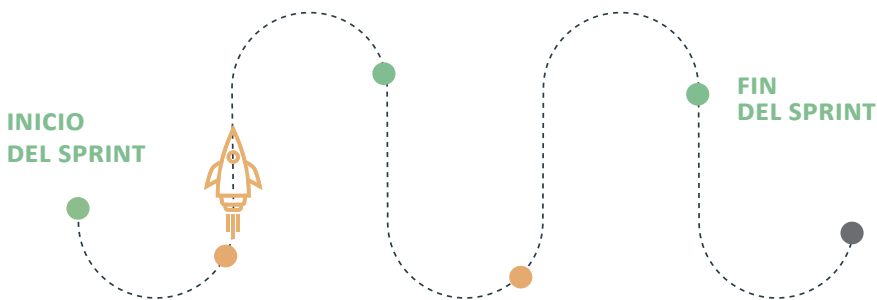
SESIÓN 6 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 3 SELECCIONAR IDEA

1. Valorarán las diferentes ideas planteadas en los bocetos, para decantarse por la mejor solución.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 15 min.

2. El profesor explica la ficha técnica y hará una revisión general por los grupos para que los alumnos le informen sobre los materiales que van a utilizar. **Fig 60.**
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 40 min.

SESIÓN 8 (JUEVES) S.P: SPRINT FASE 5 - FEEDBACK

1. Se desarrollará el cartel con el editor de fotos y diseño gráfico *Bazaar* y los alumnos validarán su eficacia con un pequeño debate en donde cada grupo defenderá la estética y la funcionalidad de las Ecoetiquetas. **Fig 62.**
-Agrupación: Gran grupo.
-Tiempo: 55 min.



SESIÓN 5 (LUNES) S.P: SPRINT FASE 2 BUSCAR SOLUCIONES

1. Realizarán manualmente los bocetos de las ecoetiquetas para su producto. **Fig 59.**
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 20 min.

2. Se enseñará la técnica de trabajo Brainstorming para generar nuevas ideas que puedan plasmar en los bocetos.
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 35 min.

SESIÓN 7 (LUNES) S.P: SPRINT FASE 4 PROTOTIPAR

1. Los grupos realizarán el diseño de su ecoetiqueta de forma digital con la aplicación vectorial de dibujo para el Ipad *Vector Graphic Design* según hayan acordado. **Fig 61.**
-Agrupación: En grupos.
-Tiempo: 55 min.

SESIÓN 9 (LUNES) E: EXPOSICIÓN DEL PROYECTO

1. Organización de la exposición en cuanto a la participación e información del proyecto.
- Agrupación: En grupos.
- Tiempo: 15 min.

2. Realización de las exposiciones sobre el trabajo y la experiencia obtenida en la etapa de acción.
- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 40 min.



Fig 59. Boceto de Ecoetiqueta para un producto, 2020. Martín, T. Imagen: libre de uso.

FICHA TÉCNICA

- Descripción del elemento reutilizado: eran unos pantalones y ahora son mochilas.
- Forma de tu ecoetiqueta: polígono de 4 lados por la forma de la mochila.
- Elemento relacionado con el producto: el color y el icono.
- Mensaje que vas a usar: *Reinvéntate*.
- Posible material: Tela.

Fig 60. Ficha técnica de la Ecoetiqueta, 2020. Martín, T.

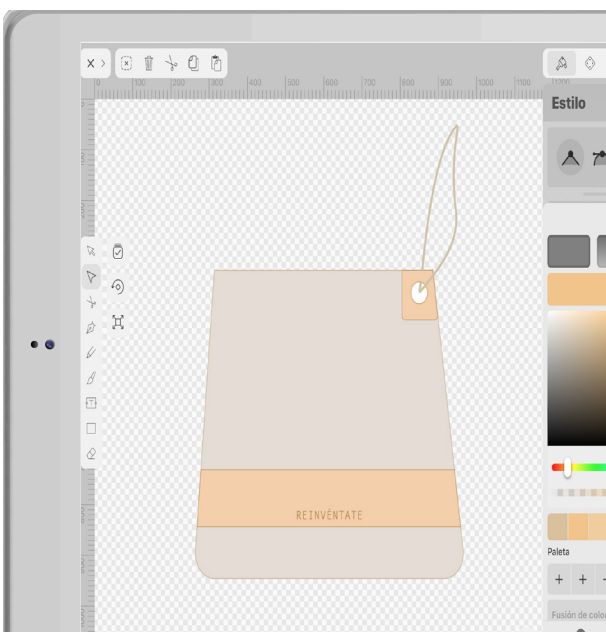


Fig 61. Diseño vectorial de la Ecoetiqueta con APP Vector Graphic Design, 2020. Martín, T. Ipad: libre de uso.



Fig 62. Cartel como producto final, 2020. Martín, T.

2.5.7 METODOLOGÍA

Para la elaboración de la programación didáctica *Reutiliza el Mundo*, se utilizará la metodología de proyectos *Desing Sprint* desarrollada en 5 fases porque está preparada para seguir una secuencia de forma rápida y eficiente. Para la consecución de las secuencias de aprendizaje se han diseñado una serie de sesiones consecutivas que completan todo el procedimiento de trabajo, para enriquecer aún más la experiencia por proyectos realizada en el aula.

- **Técnica y Portafolio (T-P):** Las sesiones de trabajo comenzarán con la práctica de técnicas nuevas que se irán implementando sucesivamente y que ayudarán a su refuerzo para después aplicarlas en los proyectos. Estas sesiones también se utilizarán para la explicación del Portafolio electrónico y su desarrollo.

- **Reflexión individual y una dinámica grupal (T-P):** Se realizará para presentar la problemática a los alumnos y que luego hagan un ejercicio de reflexión individual. Una vez que se plantee el problema de trabajo y se haya hecho un ejercicio de reflexión en torno a él, se pasará a la creación de los grupos de trabajo, procurando que exista diversidad a través de la rotación a medida que se empiece un proyecto nuevo. No se hace antes para conocer primero la información que los alumnos tienen del tema, por si hay que considerar algún aspecto antes de hacer los grupos y para que surja primero esa reflexión personal del alumno como individuo. En el primer proyecto pueden formar los grupos los alumnos para que se acostumbren al método de trabajo con aquellas personas con las que tienen más afinidad. Sin embargo en los siguientes proyectos la selección del grupo se puede hacer de forma aleatoria a través de rápidas dinámicas de grupo en función de los intereses, las habilidades, la casualidad etc. Las dinámicas ayudarán a que los alumnos se conozcan mejor y se genere un buen clima grupal en el aula. En la vida no siempre van a trabajar con aquellas personas con las que se relacionan, por lo que es muy positivo que también aprendan a cooperar con los compañeros que menos afinidad tengan, respetando siempre sus individualidades y sus ritmos de aprendizaje.

- **Sprint, Etapa de acción (SP):** En los siguientes cinco días de sesión se aplica la metodología *Desing Sprint* de la Fase 1 a la Fase 5, para la creación del producto según los diferentes proyectos. Realmente es necesario que los proyectos no se alarguen mucho en el tiempo porque puede resultar monótono para los alumnos y llegar a perder el interés de lo que están haciendo. Con esta forma de proceder se controlarán los tiempos para no dejar los proyectos a medias.

Desde el principio se explicará a los alumnos el método y se dejará claro cuáles van a ser los pasos que se van a dar en las siguientes sesiones. De esta manera cuando se comience con un proyecto nuevo volverán a empezar desde el primer paso. Al final terminarán por acostumbrarse a esta metodología de trabajo que en definitiva es una forma de trabajar ordenada que se puede aplicar a cualquier ámbito de estudio. En todas las sesiones se va a seguir la misma metodología basada en la realización de proyectos, porque es una propuesta que activa todos los conocimientos del alumnado para el logro de una finalidad. Los alumnos conocerán la utilidad de las propuestas cuando comprueben que existe una implicación directa con la realidad. Hablo de una forma de trabajar que tiene una implicación real por parte del alumno en la construcción del conocimiento, que parte de sus intereses, hasta la realización de las actividades en el aula.

Al comienzo de las sesiones el profesor indicará la fase que se va a realizar, e inmediatamente el grupo se pondrá a trabajar mientras este les facilita los recursos que necesiten. Para ello se contará con una organización previa del espacio y del material. El profesor desarrollará un papel de apoyo y orientación de las actividades en el aula. El tiempo es un aspecto muy importante en la metodología por proyectos. El profesor durante las sesiones se distribuirá siempre un tiempo determinado para reunirse en el aula con cada uno de los grupos de trabajo, para conocer sus planteamientos y guiarles en el proceso. Este tiempo de consulta también irá rotando cuando comiencen con un proyecto nuevo. Por ejemplo el grupo 1 serán los primeros en el pro-

yecto 1, pero serán los segundos en el proyecto 2; el grupo 6 puede que sea el último en el proyecto 1, pero serán los primeros en el proyecto 2; y así con los demás grupos. Esta organización puede quedar registrada para mantener un orden en la clase y para que sean conscientes del tiempo en su propio aprendizaje.

Al final de la sesión siempre se dejará un nuevo tiempo para dudas generales de última hora que puedan surgir. La plataforma *Seesaw* estará siempre disponible para que los alumnos puedan preguntar dudas sobre el trabajo o aspectos a tener en cuenta para la sesión siguiente. La comunicación a través de la plataforma ayudará a que exista un mejor rendimiento en el aula y un mayor aprovechamiento del tiempo.

- **Exposición del Proyecto (E):** Se presentarán los diferentes proyectos al resto de la clase para conocer el procedimiento de trabajo y validar los resultados obtenidos en el desarrollo del producto. Estos proyectos estarán destinados a la creación de un producto con el que experimenten con técnicas creativas y aprendan a entender el lenguaje visual con los *Objetivos del Desarrollo Sostenible*. En el momento de la entrega de los trabajos se acostumbrará a los alumnos a valorar y a analizar el trabajo realizado por los compañeros a través de exposiciones. En esta actividad los alumnos trabajan sus habilidades comunicativas y el profesor aprovechará para poner en común ciertos temas que surjan para comentarlos de forma general en el grupo de clase. Si el clima del aula es agradable se animará a los alumnos a que pongan sus experiencias y opiniones durante la realización del proyecto.

PROCEDIMIENTO DE TRABAJO



Fig 63. Procedimiento, 2020. Martín, T. Vectores Libre de uso.

PROYECTOS SPRINT

Se trata de una metodología innovadora creada por Jake Knapp para *Google Ventures* (GV) y que ha sido publicada en el año 2016 para organizar el trabajo empresarial. Se utiliza para crear un producto a través de un proceso por fases que requiere de tan sólo cinco días. Es una metodología empresarial *agile* que pretende obtener resultados óptimos sobre cualquier problema puntual, en un periodo corto de tiempo. *Sprint* toma las reglas de la filosofía *Desing Thinking* y las distribuye de forma práctica en fases a lo largo de una semana, logrando con ello una mejor organización del equipo de trabajo.

Más adelante diferentes sectores como el educativo se han percatado de las ventajas que presentan las metodologías propias de ámbitos empresariales en la aplicación del trabajo por proyectos. En concreto *Sprint* ha tenido gran interés en la etapa universitaria porque involucra al alumnado en la búsqueda de una solución real, pudiendo desarrollar el prototipado de un proyecto y su posible evaluación en poco tiempo.

Este modelo en el aula se centra en generar un aprendizaje más inteligente en el sentido de la responsabilidad personal y en el clima grupal colaborativo. Hay evidencias de ello en la realización de programas interdisciplinarios como *La Semanai* organizado por la *Universidad del Desarrollo* en donde se involucró a 10 carreras de ámbitos distintos en el cumplimiento de un objetivo; en el startup de educación *Uxer School* junto a *Ecoembes* cuyo programa *Circular Design Sprint* trata la economía circular y el ecodiseño.

PARTICIPANTES

La figura del Sprint Master:

Es el profesor encargado de decidir lo que se va a aprender y define los retos a los que se van a enfrentar los equipos en el *Sprint*. Organiza los equipos de trabajo, supervisa el aprendizaje para que los resultados educativos sean óptimos y realiza la evaluación tanto individual como por equipos.

El equipo de estudiantes:

El número ideal de miembros es de 5 estudiantes por equipo, pero pueden haber excepciones según las circunstancias. Como responsables de su propio aprendizaje, son libres de organizar y gestionar su propio trabajo dentro de los límites que se permiten en las fases. Los alumnos cooperarán en grupos y se repartirán las tareas de forma individual cuando el equipo lo crea oportuno. Se presentará el trabajo en equipo en la búsqueda de una solución común.

SPRINT EN EL AULA

En la programación didáctica *Reutiliza el Mundo* se contará con el proceso de trabajo *Desing Sprint* como experiencia real en un aula de secundaria, porque es una manera de trabajar en proyectos que proporcionará ligereza en la realización de los objetivos que se han definido atendiendo a una serie de fases:

- **Fase 1. Análisis del problema:** El grupo buscará información sobre el tema a tratar y realizará un análisis grupal para tantear el problema. Se pretende que se involucren activamente para motivarlos en la búsqueda de posibles soluciones en las que puedan trabajar.

- **Fase 2. Buscar soluciones:** Se pasa a la búsqueda de resultados rápidos para poner en común con el resto del equipo. En este punto se hace uso del bocetaje rápido para generar diferentes soluciones. También se podrá hacer uso de herramientas tipo *Brainstorming* para proponer nuevas ideas.

- **Fase 3. Seleccionar una idea:** Se valoran las soluciones aportadas en el día anterior y el grupo decide la idea más adecuada que va a prototipar.

- **Fase 4. Prototipar:** El grupo de trabajo reparte las tareas para comenzar a trabajar en la realización del prototipo, que se realizará desde la app indicada para el uso del Ipad.

- **Fase 5. Realizar el feedback:** Se validará el prototipo en la medida de lo posible con los usuarios a los que se tenga alcance y a través de diferentes herramientas, bien sea con el resto de la clase o en el ámbito escolar, social y familiar.

La realización de las fases responden a cinco días de trabajo grupal que en el caso de *Educación Plástica Visual y Audiovisual (EPVA)* no corresponden a días consecutivos por el horario establecido en la asignatura de dos sesiones a la semana. Sin embargo sí que se cumplirá con el orden lógico de la metodología, realizando una fase por sesión en las fechas fijadas a lo largo de las semanas.

DESING SPRINT EN EL AULA

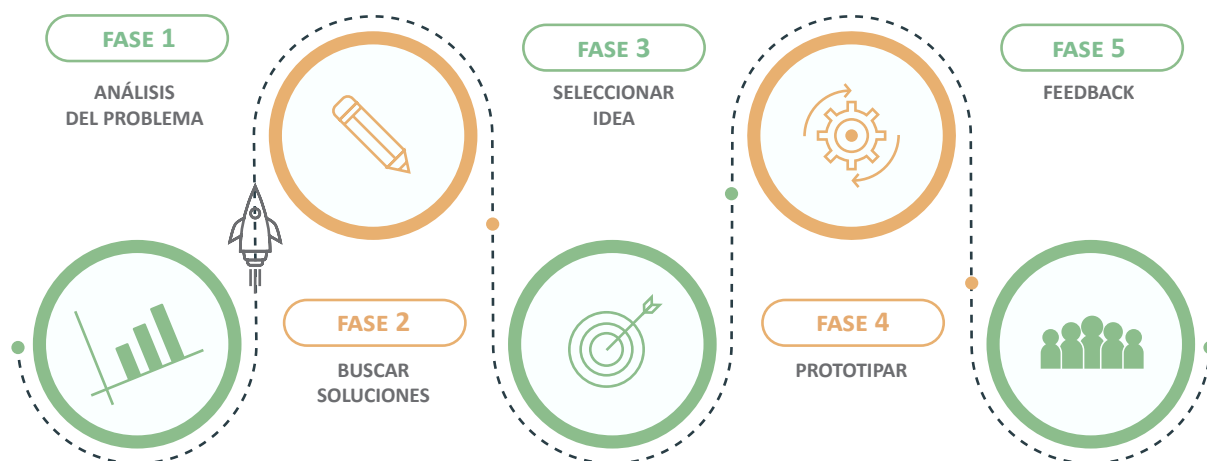


Fig 64. Viaje Sprint, 2020. Martín, T. Vectores Libre de uso

PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS

A continuación, en este apartado desarrollaré los principios pedagógicos que se van a plantear en la propuesta, siendo esta la base teórica sobre la que voy a sustentar la actividad docente durante la Programación. Se debe considerar la combinación de estas metodologías, atendiendo a las características del alumnado, a las habilidades del docente e incluso a los recursos espaciales y temporales con los que se cuenta.

Es una obviedad que la educación de hoy necesita dar respuestas a los retos que se presentan en la nueva sociedad que estamos viviendo. Una sociedad que desde principios de siglo se encuentra en constante cambio. El sistema educativo como uno de los principales agentes transformadores, es responsable de vincular el conocimiento a las nuevas peculiaridades de la sociedad, desde el punto de vista social, económico y tecnológico.

Los teóricos del conocimiento coinciden en la importancia de relacionar el conocimiento con las experiencias reales de la vida cotidiana, ya que de esta manera se conseguirá un aprendizaje más efectivo. Por este motivo en la programación didáctica anual se da importancia a la metodología por proyectos, para que los alumnos puedan trasladar el conocimiento aprendido a su vida diaria de forma práctica. El autor Schank (1999) propone la puesta en práctica de esta metodología que acerca al aula lo máximo posible a las acciones de la vida real. Para ello se le da al alumno un rol activo en el que es partícipe de su propio aprendizaje. (Olmedo, 2017, p.25).

El aprender haciendo no es algo nuevo ya que esta pedagogía la fundamenta en el autor J.Dewey que centra su teoría en la actividad que realice el alumno en el aula, más que en la del profesor, para que estimule la curiosidad y el interés por el aprendizaje que se esté realizando. Además de adquirir ciertas habilidades y destrezas que serán necesarias en su desarrollo como persona. En definitiva lo que se pretende es conseguir un aprendizaje signi-

ficativo en el alumno. Esta idea parte de metodologías constructivistas en las que se pone en consideración que el conocimiento es una construcción del ser humano y cada persona percibe la realidad según sus capacidades físicas y emocionales, además de sus condiciones sociales y culturales. (Ortiz, 2015, p.96).

A medida que se construye el conocimiento surge el aprendizaje significativo para el alumno, que es establecido por Ausubel (1976) y se diferencia del memorístico porque se le da importancia a las ideas previas del alumno para enseñarle otros conocimientos nuevos. Peacock (2006) también tiene en cuenta el aprendizaje significativo para introducir un aprendizaje concreto como la alfabetización ecológica en el aula.(Peacock, 2006, p.129). El autor explica diferentes estrategias de aprendizaje entre las que destaca el aprendizaje significativo para relacionar el entorno de lo que ya conocen con las enseñanzas ecológicas.

Otro de los teóricos del S.XXI plantea una visión interesante del aprendizaje en función de la creatividad. Gerver (2010) plantea que el aprendizaje no puede ser un vehículo de opresión sino una experiencia creativa. Para el autor los alumnos deben pasar a la acción desde las escuelas, para crear personas que tengan la confianza suficiente para resolver problemas y que al final estén preparadas para el futuro. (Gerver, 2010, p.22)

Por la materia en la que trabajamos la creatividad tiene que estar presente en las actividades que planteemos, sin embargo aunque la creatividad es síntoma de pensamiento original, en esta edad por la madurez del cerebro hay alumnos que sienten miedo de alterar sus estructuras mentales. En parte esto ocurre porque el sistema educativo todavía arrastra la herencia de una enseñanza por repetición en la que el error no estaba permitido porque no formaba parte del aprendizaje. Sin embargo el mundo está cambiando gracias a la influencia de nuevos pensamientos y culturas; la sociedad de ahora valora la originalidad de los trabajos para obtener respuestas y generar nuevas ideas.

En el trabajo que se va a realizar en el aula se educará para el cambio, pudiendo formar a personas originales que planteen pensamientos y enfoques diferentes a los establecidos. Gardner (1993), el teórico que desarrolla la teoría de las inteligencias múltiples también habla de la creatividad cuando expone que los seres humanos evolucionaron respecto a distintas inteligencias, pero no son capaces de recurrir de diferentes maneras a una sola inteligencia flexible. (Gardner, 1993, p.5) Es decir, el expediente académico no es lo más importante, porque lo importante es trabajar para desarrollar un modelo de inteligencia que se adapte a diferentes campos. Es por eso que esta propuesta de programación se apoya en la realización de secuencias de aprendizaje a través de proyectos reflexivos, en donde se enseña a experimentar y a pensar de forma creativa.

Otro de los principios pedagógicos en los que se define la programación es en lo que respecta a la educación integral del alumno, que debe ser completa para dar respuesta a la afectividad, a las emociones y a las relaciones sociales. Hay que tener en cuenta que se están formando a personas, por lo que se proporcionará una educación integral que tenga en cuenta los valores en las personas. El autor Albury (2013) plantea la idea de una educación personalizada basada en la distinción social; cada uno es como es y somos diferentes a los demás porque venimos de realidades sociales diferentes. Para ello la educación se centra en la atención del alumnado, incluyendo la adaptación de las herramientas y los recursos según las necesidades requeridas. (Albury, 2013, p.72).

A lo largo de la programación se trabajarán con los valores y para los valores. Desde el principio de las sesiones los alumnos trabajarán en grupo respetando las diferencias de los compañeros; de esta manera aprenderán a valorar su trabajo y el de los demás. Además se trabajará por valores que tienen que ver con la solidaridad, el respeto al medio ambiente y el cuidado de los demás. Teniendo en cuenta este principio se abogará por una enseñanza en la que el alumno aporte su propia personalidad para trabajar con todo su potencial.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

A continuación se exponen los principios y las principales estrategias metodológicas que el profesor va a utilizar a lo largo de las sesiones durante la programación. Para ello se tendrá en cuenta las estrategias de motivación, vinculación y transmisión para lograr un buen proceder en el aula. (Jiménez y Hernández, 2001, 199-227).

Se desarrollará el **principio vivencial**, teniendo en cuenta los intereses, experiencias, personalidades y conocimientos previos de nuestro alumnado. Este principio se aplicará cuando se tienen que exponer ejemplos en actividades más teóricas, para llevar las explicaciones a su realidad cotidiana.

Se aplicará el **principio contextual** para llevar al alumnado directamente a dónde se produce el conocimiento. Este principio se produce durante las sesiones en la realización de las fases de los proyectos y cuando el alumno aprende haciendo.

Se desarrollará el **principio afectivo** para que los alumnos sientan emoción mientras aprenden, porque educaremos desde el corazón afectivo. Este principio se produce durante la realización de los proyectos, porque se va a trabajar por unos valores en los que se contribuirá de forma positiva al bien de la sociedad.

Se utilizarán **estrategias de vinculación emocional** para crear un lazo emocional con el alumnado y poder empatizar con ellos durante las sesiones. Esta estrategia se aplicará al inicio y durante las sesiones para conseguir que el alumno se emocione y se motive atendiendo a sus gustos y conocimientos.

Se aplicarán **estrategias de transmisión** para explicar contenidos importantes al alumnado. Estas estrategias se aplicarán durante las sesiones cuando se tengan que llevar a cabo pequeñas reflexiones teóricas sobre los objetivos del desarrollo sostenible, o para poner en valor aspectos del patrimonio cultural canario. Incluso también para dar alguna aportación sobre técnicas, bien sean plásticas o digitales.

Se harán uso de **estrategias de motivación** a la hora de plantear situaciones de conflicto cognoscitivo de conceptualización inductiva. Esta estrategia se aplicará durante las sesiones, para crear en el alumnado una inestabilidad cognitiva en un momento dado, provocando una situación contradictoria que los enfrente a nuevos retos.

Se utilizarán también **estrategias de mantenimiento motivacional** para hacer protagonista de la actividad al alumnado, mientras se implica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta estrategia se aplicará durante las sesiones o incluso al final de las mismas, cuando en la actividad se muestren los resultados de los proyectos al resto de compañeros/as.

Se utilizarán **estrategias de activación** para que los alumnos se muevan. Esta estrategia se aplicará al inicio de las sesiones mediante dinámicas de grupo cuando tengan que formar los diferentes equipos de trabajo.

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

- Se tomará **la idea de los estudiantes** como punto de partida, atendiendo a sus conocimientos previos.

- Se partirá **de lo fácil a lo complejo** empezando por actividades más sencillas y aumentando el nivel a medida que se hacen las sesiones.

2.5.8 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Nos encontramos ante un grupo heterogéneo que tienen diferentes intereses, motivaciones y capacidades. El docente atenderá a la diversidad de las necesidades particulares que surgen a la hora de realizar los proyectos. El profesor debe tener en cuenta que la comunicación en la asignatura requiere del manejo de un lenguaje plástico y visual determinado al que los alumnos no están acostumbrados pero que deben ir conociendo.

Se debe considerar que concretamente en la asignatura de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* (EPVA) hay aptitudes que no se centran únicamente en las capacidades intelectuales, agrupando también destrezas manuales, como son las destrezas mecánicas o artísticas. Seguramente se tendrá en el aula alumnos que tengan grandes habilidades manuales, pero que tienen poco desarrollada la capacidad intelectual. La continuidad a través del mismo procedimiento de trabajo en los proyectos, ayudará a que estos alumnos también adquieran hábitos de estudio y destrezas intelectuales.

La motivación será un punto importante partiendo de los conocimientos previos del alumno; de ella derivarán los resultados deseados. Para garantizar la motivación se evitará el fracaso y se promoverá el éxito en los estudiantes, favoreciendo la autonomía en el aprendizaje. Se permitirá el desarrollo de las capacidades de cada estudiante, pudiendo realizar adaptaciones curriculares que permitan garantizar el aprendizaje. Se favorecerá la independencia de aquellos alumnos más autosuficientes y maduros, para que ellos decidan como organizar su propio proceso de aprendizaje.

2.5.9 COMPETENCIAS BÁSICAS

Según el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, en su artículo 2 define las competencias clave como:

las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos. [...]

(Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, currículo de E.S.O y Bachillerato, p.172)

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, a orientaciones de la *Unión Europea* inciden en:

la necesidad de la adquisición de las competencias clave por parte de la ciudadanía como condición indispensable para lograr que las personas puedan alcanzar su pleno desarrollo individual, social y profesional. [...]

(Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, competencias, contenidos y criterios de evaluación, p.6986)

Teniendo en cuenta la normativa se ha de aclarar que el desarrollo de las competencias implica:

- **SABER:** Se refiere al conjunto de conocimientos teóricos y prácticos (conceptos, datos, teorías etc).

- **SABER HACER:** Se refiere a las competencias prácticas que desarrollan una destreza. Engloba destrezas sociales, destrezas cotidianas y destrezas profesionales.

- **SABER SER:** Se hace referencia a las competencias existenciales determinadas no sólo por su conocimiento, sino también por su personalidad. Incluye actitudes y valores influenciados por el contexto del alumno.

En el artículo 3 del 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 n.º 169, de 31 de agosto) se expone que *a través del currículo se garantiza el desarrollo y la adquisición de las siete competencias básicas.*

(Decreto 315/2015, de 28 de agosto, ordenación de E.S.O y Bachillerato de la C. A. de Canarias, p.6)

La programación didáctica planteada pretende cumplir con el logro de estas siete competencias básicas, que se han diseñado específicamente para la asignatura de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* (EPVA), estableciéndose de la siguiente manera:

1. Comunicación lingüística (CL)

El lenguaje plástico y visual se integra con otros lenguajes para enriquecer la comunicación, de modo que se trabajará a través de medios visuales como el cartel, el lettering, la ecoetiqueta etc.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

Se realizará al trabajar la realidad espacial a través de la geometría y la representación de las formas, por ejemplo en el proyecto del envase ecológico.

3. Competencia digital (CD)

Se da importancia al entorno audiovisual y multimedia y en general al mundo de la imagen. Surgirá a través del buen uso de las tic, así como de software de dibujo para realizar diferentes creaciones visuales.

4. Aprender a aprender (AA)

Se realizará a medida que se favorezca la experimentación creativa del propio aprendizaje. Cuando el alumno sea consciente en el procedimiento de trabajo de sus capacidades y de la aceptación de sus propios errores como instrumento de mejora.

5. Competencias sociales y cívicas (CSC)

Se forjarán a través del trabajo en equipo mediante actitudes de respeto y de cooperación. Además se trabajarán durante la realización de los proyectos a través de valores implícitos en los objetivos del desarrollo sostenible.

6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)

Esta competencia se trabajará a través de la creatividad, cuando los alumnos tengan que dar respuesta a los problemas planteados en los proyectos. Para lograrlo se potenciará la confianza y la autonomía de los alumnos a través de la motivación.

7. Conciencia y expresiones culturales (CEC)

En esta materia se contribuirá especialmente al valor y al respeto por el patrimonio cultural, apreciando valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Se contribuirá a su adquisición a través de la experimentación de diferentes técnicas plásticas y visuales, además de la posibilidad de expresarse a través de la imagen.

2.5.10 PLAN DE EVALUACIÓN

La evaluación será el proceso que permitirá conocer si los alumnos están adquiriendo las competencias y los objetivos que habíamos marcado.

En el artículo 28 de la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) se establece que:

la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora. Además se establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones se adapten a las necesidades del alumnado con necesidades educativas especiales.

(Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), pp.20-22)

De esta manera la evaluación se realizará según lo establecido por la normativa a través de una evaluación continua, formativa e integradora.

Este tipo de evaluación se aplicará en la asignatura de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* mediante la obtención de información sobre los conocimientos iniciales del alumno, a través de la observación del proceso de trabajo y tras la comprobación de los logros obtenidos al término de cada proyecto y al finalizar las clases. La observación continua será la mejor aliada porque se podrán detectar las dificultades que van surgiendo, pudiendo solucionarlas a tiempo. Por otro lado se tendrá en cuenta el desarrollo integral de cada alumno atendiendo a su evolución emocional, intelectual, social etc.

A continuación se exponen tanto los criterios de evaluación como los estándares de aprendizaje de 4º curso de E.S.O en la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual (EPVA) que están definidos por el 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 n.º 136, de 15 de julio).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. *Analizar las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual mediante la realización de obras plásticas y composiciones creativas, individuales y en grupo sobre la base de unos objetivos prefijados y a través de la utilización de diferentes elementos, soportes y técnicas; el uso de los códigos y terminología propios del lenguaje visual y plástico; [...]*

2. *Reconocer y diferenciar en obras de arte los distintos estilos y tendencias que se han producido a lo largo del tiempo, mediante el análisis de los distintos elementos y técnicas de expresión, las estrategias compositivas y materiales utilizados, el periodo artístico al que pertenecen y la autoría de las mismas; [...]*

3. *Construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia, y su importancia en la sociedad actual, [...]*

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

1. *Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.*

2. *Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.*

3. *Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.*

4. *Cambia el significado de una imagen por medio del color. [...]*

5. *Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.*

6. *Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.*

7. *Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo. [...]*

(Decreto 83/2016, de 4 de julio, currículo de E.S.O y Bachillerato de la C. A. de Canarias, pp.1673-1692)

En el artículo 7 de la Orden ECD 65/2015, se menciona que en la evaluación de las competencias clave:

Han de establecerse las relaciones de los estándares de aprendizaje evaluables con las competencias a las que contribuyen, para lograr la evaluación de los niveles de desempeño competenciales alcanzados por el alumnado.

(Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, competencias, contenidos y criterios de evaluación, p.6990)

A continuación se ha realizado una tabla para establecer la relación de criterios, estándares y competencias alcanzadas para la asignatura y etapa.

CRITERIOS	ESTÁNDARES	COMPETENCIAS
CRITERIO 1	1,2,3,4,5,6,7	CD,AA,SIEE
CRITERIO 2	8,9	CL,AA,CSC,CEC
CRITERIO 3	27,28,29,30,31,35	CL,CD,CSC,CEC
CRITERIO 4	34	CD,CSC,SIEE,CEC
CRITERIO 5	13,18	CMCT, CD,AA,CEC
CRITERIO 6	14,15,16,17,18	CMCT,CD,AA,CEC
CRITERIO 7	19,20,21,22,24,25,26	CL,CMCT,AA,SIEE

Fig 65. Tabla de criterios, estándares y competencias, 2020. Martín, T.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Las herramientas que se van a utilizar para evaluar al alumnado consistirá en la realización de rúbricas para evaluar la implicación de los alumnos en cada uno de los proyectos. En estas rúbricas que rellenará el profesor en las entregas de los trabajos y al finalizar las exposiciones, se indicarán las competencias que se van a trabajar respecto al bloque de estándares de aprendizaje y la escala de valor (de muy bien a mal) que se va a utilizar. Se aportará al grupo de alumnos la misma rúbrica al principio de cada proyecto para que tengan en cuenta lo que se va a evaluar y puedan ponerse una valoración como grupo al término de cada proyecto, fomentando la autoevaluación y la autocrítica.

Además para ofrecer más posibilidades cada alumno tendrá que realizar su portafolio personal digital a través de la herramienta Seesaw, donde se va a documentar el desarrollo de cada proyecto; así como las reflexiones personales sobre el trabajo, la experiencia en grupo, la valoración al profesor y a la asignatura en general. Este portafolio digital permitirá la interacción entre los alumnos. Se hará un seguimiento del portafolio a lo largo de los trimestres y su entrega final se realizará en la última evaluación. El portafolio se podrá modificar, mejorar y completar a lo largo del curso. Con este instrumento el profesor contará con otra herramienta de evaluación completa, en la que se refleja el trabajo procesual del alumno a lo largo del curso, así como sus valoraciones personales de la asignatura que servirá como guía de mejora para próximos cursos.

EJEMPLO DE RÚBRICAS

Rúbrica S.A 2 - Proyecto 2: La Gran Obra

GRUPO:

		MUY BIEN	BIEN	REGULAR	MAL
CD	Usan la tecnología Investigan fuentes Exponen con recursos	La usan bastante Investigan bastante Exponen bastantes	La usan Investigan Exponen recursos	La usan poco Investigan poco Exponen con pocos	No la usan No investigan No exponen ninguno
AA	Siguen las fases Se reparten el trabajo Experimentan técnicas	Siguen muy bien todas Reparten y organizan Experimentan mucho	Siguen bien todas Se reparten todo Experimentan	Siguen alguna fase Reparten poco Experimentan poco	No siguen fases No reparten No experimentan
SIEE	Buscan soluciones Tienen iniciativas Usan la creatividad	Buscan bastantes Mucha iniciativa La usan bastante	Buscan soluciones Tienen iniciativa La usan	Buscan una Poca iniciativa La usan poco	No buscan No tienen iniciativa No la usan
CL	Lenguaje apropiado Analizan materiales Comunicación del grupo	Muy apropiado Muchos materiales Se comunican bastante	Apropiado Analizan materiales Se comunican	Poco apropiado Analizan pocos Se comunican poco	Nada apropiado No analizan No se comunican
CSC	Compromiso Importancia del tema Colaboración	Muy comprometidos Mucha importancia Mucha colaboración	Comprometidos Tiene importancia Colaboran	Poco comprometidos Poca importancia Colaboran poco	Nada comprometidos Nada importante No colaboran
CEC	Comparan otras obras Entienden el estilo Valoran tendencias	Comparan bastante Lo entienden mucho Valoran muchas	Hacen comparaciones Lo entienden Valoran alguna	Comparan poco Lo entienden poco Valoran pocas	No comparan No lo entienden No las valoran

Fig 66. Rúbrica, 2020. Martín, T.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Como resultado de los instrumentos de evaluación utilizados se formulará, al final de cada una de las evaluaciones, y al finalizar el curso académico, una valoración sobre los objetivos y las competencias clave alcanzados por cada alumno. La nota final constará de un 50% la valoración de las rúbricas y de un 50% la nota del Portafolio digital personal del alumno. Esta valoración se expresará con un número entero de 0 a 10 puntos.

Rúbricas:

Tendrán un valor de un 50% de la nota.

Cada situación de aprendizaje se valorará sobre 10 puntos. Asignando un 60% la valoración del profesor y un 40% la valoración del alumnado. Después se hará la media aritmética de las situaciones de aprendizaje para obtener la calificación sobre 10.

Portafolio digital personal:

Tendrá un valor de un 50% de la nota.

RECUPERACIÓN

Aunque la programación está diseñada para lograr la superación de la asignatura, se preparará una evaluación de recuperación adaptada a las circunstancias para aquellos alumnos que no han llegado a un nivel de rendimiento aceptable. Para superar la asignatura se pedirá la realización de un trabajo individual que tendrá unos objetivos marcados basados en las competencias y en los criterios de evaluación de la materia. Esta valoración se expresará con un número entero de 0 a 10 puntos.

AUTOEVALUACIÓN DEL PROFESOR

Para evaluar el propio proceso de enseñanza-aprendizaje del profesor, se tendrá en cuenta la evaluación que hace el alumno de la práctica docente en el portafolio digital y la propia autoevaluación a través de una memoria que se rellena con resultados, objetivos y aspectos de mejora. La memoria se completa con una ficha donde se añaden los indicadores de logro que se han establecido, tal como se expone en el artículo 20 del Real Decreto 1105/2014 en el punto 4:

los profesores evaluarán tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, para lo que establecerán indicadores de logro en las programaciones didácticas.

(Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, currículo de E.S.O y Bachillerato, pp.183-184)

INTERVENCIÓN

3. DESARROLLO DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (EPVA)

Respondiendo a una problemática existente en la actualidad en relación a la contaminación del medio ambiente por la cantidad de residuos que los seres humanos generan, afortunadamente la sociedad es cada vez más conscientes de la necesidad de consumir productos que respeten el medio ambiente. De ahí que la industria trabaje para generar productos que sean más eficientes y respetuosos con el entorno, a través de la utilización de materiales reutilizables o biodegradables, como por ejemplo las algas o los hongos. En esta ocasión es imprescindible que los alumnos entiendan el problema para que se sientan comprometidos con el concepto de la sostenibilidad y el Medio Ambiente. Posteriormente se involucrarán en actividades que les permitan mantener una relación directa con su entorno, ayudándolos a reflexionar para buscar soluciones creativas que puedan beneficiar al conjunto de la sociedad. A través del desarrollo de estas actividades se permite que el alumnado aplique destrezas y conocimientos que han sido adquiridos en la asignatura de *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* en un proyecto real y todo adquiera un sentido para ellos dentro de un contexto que parte de una necesidad social.

La Situación de Aprendizaje presentada se diseña para los alumnos de 4º de E.S.O del colegio *MM.Dominicas Vistabella* en la asignatura de *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*. Esta Situación de Aprendizaje lleva por título “*Ecoetiquetando tu Mundo*” y se desarrollará en la semana del Medio Ambiente durante nueve sesiones de clase. En ella el grupo de alumnos resolverá una problemática que responde a un producto reutilizado o reciclado que elijan, para luego diseñar una Ecoetiqueta de carácter privado basada en ese producto. Para esto realizarán todo el proceso de creación siguiendo las fases de la metodología propuesta.

Por otro lado se expondrá la experiencia de intervención que se ha llevado a cabo en el centro educativo *MM.Dominicas Vistabella*, a través de la adaptación a la enseñanza telemática de la Situación de Aprendizaje propuesta.

3.1 JUSTIFICACIÓN

La secuencia de aprendizaje (S.A 7) denominada *Ecoetiquetando tu Mundo* y que se enmarca dentro de la Programación Didáctica Anual *Reutiliza el Mundo*, dedicada al cumplimiento de los objetivos del desarrollo sostenible; se justifica por la necesidad de crear conciencia en el alumnado sobre la problemática ambiental y el proceso de reutilización de los productos, para actuar de forma activa en la transformación del entorno.

El etiquetado de productos aparece específicamente en el Currículo de 4º de E.S.O de la asignatura de *Educación Plástica Visual y Audiovisual*. Concretamente en el criterio de evaluación 4, que trata la composición de imágenes digitales creativas y el diseño publicitario.

(...) elaborar imágenes digitales (etiquetas de productos, carteles, carátulas de cd, vallas publicitarias, objetos, herramientas, mobiliario, señales de tráfico, etc.); crear diseños publicitarios (envases, marcas, esloganes, etc.); y realizar composiciones audiovisuales (vídeos, cortos, anuncios publicitarios, etc.).

(Decreto 83/2016, de 4 de julio, currículo de E.S.O y Bachillerato de la C. A. de Canarias, p.1647)

La secuencia de aprendizaje se centrará en el etiquetado de productos de tipo ecológico, para responder al interés de un nuevo tipo de consumidor que se preocupa por conocer y entender la información de los productos que consume. En este panorama se percibe a un ciudadano más responsable con el entorno en el que convive y en el que se desenvuelve.

El ecoetiquetado de productos es uno de los ámbitos en los que trabaja el *Ecodiseño*. A través de la etiqueta que presentan los productos de tipo ecológicos, se informa de los aspectos ambienta-

les de los productos empresariales según el proceso que recorre en su ciclo de vida, para ayudar a los consumidores a la obtención de productos más eficientes. El etiquetado ecológico identifica a aquellos productos o servicios que cumplen con los requisitos ambientales tanto en su fabricación, como en su uso, en la comercialización y en cuanto a su ciclo de vida.

Las etiquetas ecológicas pueden pertenecer tanto a organismos oficiales como a entidades privadas, pero en todas se ofrece información con datos ambientales concretos que son útiles para los consumidores y que están reguladas según la normativa ISO. Esta normativa regula el ecoetiquetado clasificándolo en etiquetas de Tipo I (Ecoetiquetado), Tipo II (Autodeclaración ambiental) y Tipo III (Declaración ambiental del producto).

- **Tipo I (Ecoetiquetado):** Es un sistema voluntario de etiquetado ambiental, que se basa en la norma *ISO 14024* y que valida a través de un organismo externo a aquellos productos o servicios que menos afectan al medio ambiente en todo su ciclo de vida.

- **Tipo II (Autodeclaración ambiental):** Se trata de un etiquetado ambiental que puede estar formado por un logotipo y que se basa en la norma *ISO 14021*. Lo especifica el propio fabricante para indicar una característica importante que quiera destacar del producto o el servicio.

- **Tipo III (Declaración ambiental del producto):** Se trata de un conjunto de datos ambientales cuantitativos, sobre un producto respecto a su ciclo de vida y que han sido categorizados en función de la norma *ISO 14040*. Este etiquetado ambiental cumple con la norma *ISO 14025* y necesita de una verificación externa. (Ecoembes, 2016, p.11-14).

La secuencia de aprendizaje (S.A 7) *Ecoetiquetando tu Mundo* se centra en la parte estética de la ecoetiqueta según la forma, la composición y el color. También trata su lenguaje visual a través del análisis del producto y la reflexión sobre el tipo de consumidor. Finalmente transmite valores propios de la responsabilidad ambiental en cuanto al reciclado y a la reutilización de los productos.

Este proyecto es un reclamo al interés por la información visual y a la necesidad de crear material gráfico que atraiga a la ciudadanía. El objetivo principal se centra en que el alumnado diseñe un producto visual informativo, como resultado de la acción transformadora de la sociedad. En este caso se trabaja en el diseño de etiquetas ecológicas, que a su vez formarán parte de un cartel colaborativo que informe y genere conciencia de la necesidad de reciclar y reutilizar. Las etiquetas ecológicas deben guardar relación con el producto seleccionado y tener en cuenta las demandas específicas del consumidor, por lo que el alumnado realizará un trabajo de análisis y reflexión del producto en todo el proceso de aprendizaje.



Fig 67. Etiqueta ecológica europea Tipo 1 *EuEcolabel*, 1992. Unión Europea. Referencia: <https://bit.ly/2DjlGEX>



Fig 68. Etiqueta ecológica Tipo 2 La banda de Moebius como símbolo del reciclaje, 1970. Anderson, G.

GlobalEPD

A VERIFIED ENVIRONMENTAL DECLARATION

Fig 69. Etiqueta ecológica Tipo 3 *Declaración Ambiental de Producto*, 2016. Aenor. Referencia: <https://bit.ly/3buh37X>

3.2 CONCRECIÓN DE LA (S.A 7)

3.2.1 OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Estos son los objetivos didácticos a cumplir, que se han elaborado para trabajarlos en la situación de aprendizaje 7 (S.A 7) *Ecoetiquetando tu mundo*.

1. Reflexionar sobre la problemática medioambiental y el desarrollo sostenible.
2. Aprender del trabajo del diseñador para lograr objetivos basados en el bien común.
3. Desarrollar un elemento básico de diseño para un producto reutilizable.
4. Obtener información, analizar los datos adquiridos y realizar propuestas creativas.
5. Aprender a realizar bocetos y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.
6. Investigar sobre nuevos materiales reutilizables y biodegradables.
7. Aplicar las capacidades técnicas y artísticas adquiridas en la asignatura en un proyecto real.

3.2.2 CONTENIDOS

1. Aplicación de las capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual en la realización de composiciones creativas.

2. Selección y utilización de diferentes soportes, materiales y técnicas analógicas y digitales.

[...]

4. Aplicación y autoevaluación de las fases del proceso de creación artística en la producción de proyectos personales y de grupo, en base a unos objetivos prefijados.

5. Modificación del significado de una imagen por medio del color, textura o modo de representación.

6. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material.

[...]

9. Utilización de los materiales de dibujo técnico y programas de diseño y dibujo para construir trazados geométricos.

10. Distinción de los elementos y finalidades de la comunicación visual.

[...]

14. Realización de proyectos artísticos, creativos y funcionales, adaptados a diferentes áreas del diseño planificando el proceso de creación.

(Decreto 83/2016, de 4 de julio, currículo de E.S.O y Bachillerato de la C. A. de Canarias, p.1673)

CONTENIDOS ESPECÍFICOS

A continuación se exponen los contenidos específicos elaborados, que se van a trabajar en la situación de aprendizaje 7 (S.A 7) *Ecoetiquetando tu mundo*.

1. Descripción de las nociones básicas del ecodiseño, así como de su función en la sociedad relacionando objeto y usuario.

2. Captación del producto reutilizable para reflexionar sobre su nueva función.

3. Diseño de una ecoetiqueta creativa para un objeto reutilizable.

4. Relación estética entre el producto reutilizable y el diseño de la ecoetiqueta.

5. Investigación de nuevos materiales reutilizables y biodegradables.

3.2.3 COMPETENCIAS BÁSICAS

Comunicación lingüística (CL)

Se considera básico el desarrollo, en el alumnado, del sentido crítico y la capacidad de reflexión sobre los propios resultados a lo largo de todo el proceso de trabajo.

Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT)

Estas pueden ser relativas a los números, a las formas, al espacio, y al conocimiento de sistemas tecnológicos, materiales y sucesos diversos.

Competencia Digital (CD)

Es desarrollada con el uso de aplicaciones informáticas de dibujo o diseño, que ofrecen soportes y herramienta que facilitan los procesos creativos de una forma más actual.

Aprender a Aprender (CAA)

Se produce gracias al desarrollo de proyectos en los que el alumnado se enfrenta a la toma de decisiones, a la búsqueda de recursos, a la reflexión sobre estas decisiones y a la realización de análisis críticos de los resultados conseguidos.

Competencias Sociales y Cívicas (CSC)

Favorece una actitud de respeto y tolerancia hacia las demás personas y hacia el medio en el que estas conviven.

Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIEE)

Cuando se trabaja con autonomía e iniciativa personal, al tener que barajar posibilidades y soluciones diversas, potenciando la capacidad para crear, tomar decisiones y plantear propuestas.

Conciencia y Expresiones Culturales (CEC)

El alumnado se socializa y construye su identidad a partir del conocimiento de los productos de diseño que les rodean, contribuyendo a comprenderlos para transformar la sociedad y la cultura actual.

(Decreto 83/2016, de 4 de julio, currículo de E.S.O y Bachillerato de la C. A. de Canarias, p.1639)

3.2.4 RECURSOS DIDÁCTICOS

MATERIALES

Se hará uso de:

- La pizarra digital del aula.
- El iPad.
- Internet.
- El software o la aplicación de ilustración vectorial *Graphic Designer*.
- Materiales de dibujo.
- Papel gran formato.
- Portafolio digital *Seesaw*.

ESPACIO

El proyecto se desarrollará en el aula de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* que cuenta con un espacio destinado al taller. El iPad se utilizará para el adecuado desarrollo de la asignatura en función de las sesiones de trabajo.

3.2.5 TEMPORALIZACIÓN

CALENDARIO ACADÉMICO 2019/2020

3º TRIMESTRE

● S.A 7

Ecoetiquetando tu Mundo

9 sesiones

MAYO

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

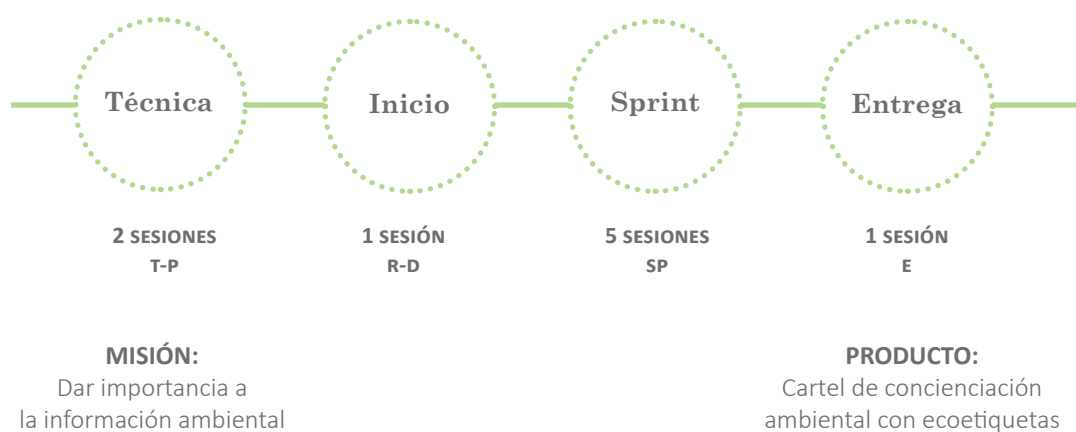
JUNIO

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

Fig 70. Calendario 3º trimestre, 2020. Martín, T.

3.2.6 METODOLOGÍA

Se realizará la misma metodología de trabajo propuesta para toda la programación y que sigue la misma secuenciación (Técnica, Inicio, Sprint, Entrega). A continuación se hace una ampliación de cada una de ellas en función de la situación de Aprendizaje *Eco-etiquetando tu Mundo*, que corresponde al último proyecto de trabajo sobre el desarrollo sostenible.



T-P: TÉCNICA Y PORTAFOLIO

R-D: REFLEXIÓN DEL PROBLEMA Y DINÁMICA GRUPAL

SP: SPRINT DE FASE 1 A FASE 5 (ETAPA DE ACCIÓN)

E: EXPOSICIÓN DEL PROYECTO

3.2.7 SECUENCIACIÓN

SEMANA 1

L M X J V
●

TÉCNICA/2 SESIONES

SESIÓN 1

En las sesiones dedicadas al aprendizaje del uso de las posibles técnicas a utilizar en los proyectos, se empezará a explicar a los alumnos el gráfico vectorial mientras se muestran ejemplos de su aplicación. **Fig 71.**

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 15 min.

A continuación se enseña al alumnado la aplicación de ilustración vectorial gratuito *Vector Graphic Design (Vectornator)* para Ipad y se explican las herramientas con la pizarra digital para facilitar el entendimiento. Se trata de una aplicación de vectorización para Ipad, que presenta una gran versatilidad en el momento de trabajar con él. Con esta aplicación los alumnos pueden crear vectores utilizando herramientas como el lápiz, el nodo, el pincel o la forma. A la vez pueden crear trazados, hacer combinaciones y pasar automáticamente una imagen de mapa bits a vectores. También pueden usar la herramienta de tipografía para crear texto, corregir el *kerning* y el *tracking*, y la posibilidad de colocarlo sobre un trazado. **Fig 72.**

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 30 min.

Finalmente se deja un tiempo para que los alumnos puedan experimentar libremente con su interfaz sencilla y de fácil utilización.

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 10 min.



Fig 71. Conceptos gráfico vectorial, 2020. Martín, T.



Fig 72. Creación de texto vectorial con APP Vector Graphic Design, 2020. Martín, T. Ipad: libre de uso.

SEMANA 1

L M X J V


TÉCNICA/2 SESIONES

SESIÓN 2

En la siguiente sesión los alumnos volverán a tener contacto con la aplicación vectorial *Vector Graphic Design (Vectornator)* para hacer un repaso por las principales herramientas. Se hará uso de la pizarra digital para un mejor aprovechamiento de la herramienta en el transcurso de la clase.

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 15 min.

A continuación se propondrán diferentes ejercicios muy sencillos para que los alumnos trabajen en ellos a lo largo de la sesión. El profesor ayudará a los alumnos en la utilización de las herramientas y resolverá las dudas que surjan. Estos ejercicios serán incluidos en el portafolio digital individual del alumno. **Fig 73.**

- Agrupación: Gran grupo.
- Tiempo: 40 min.

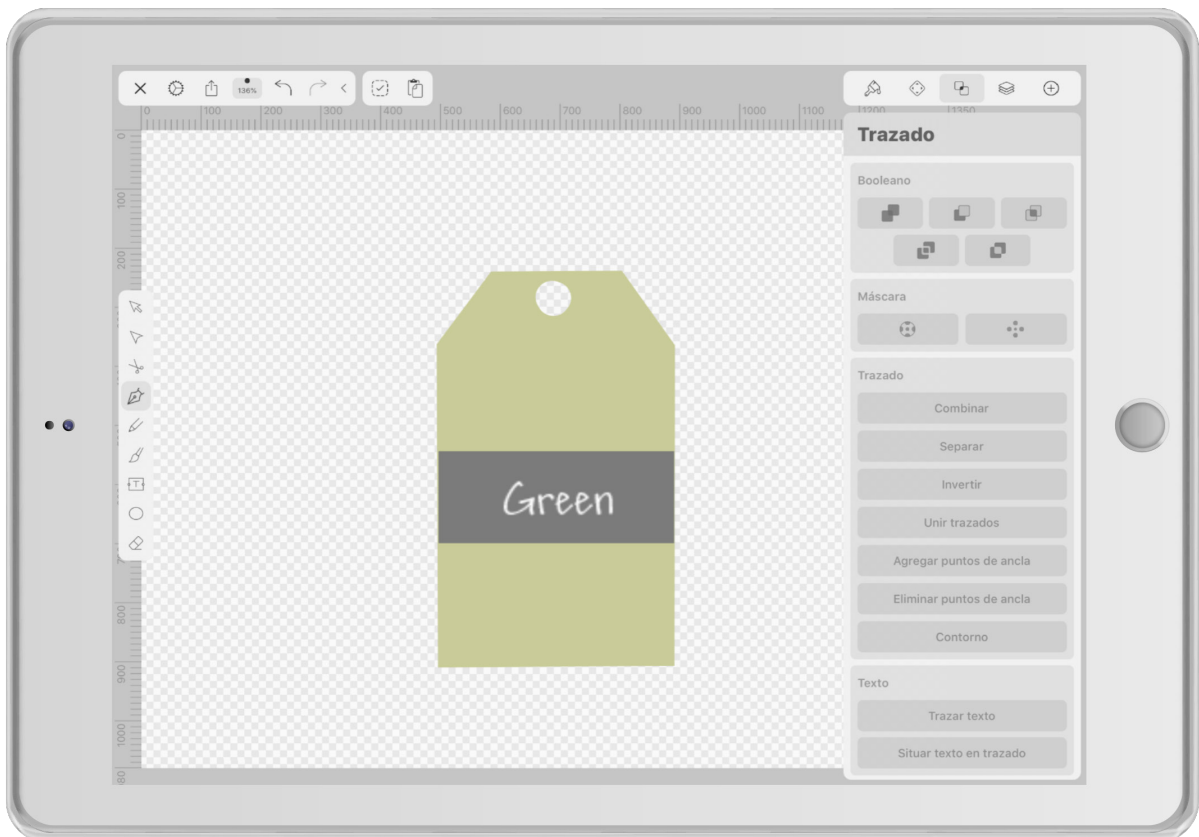
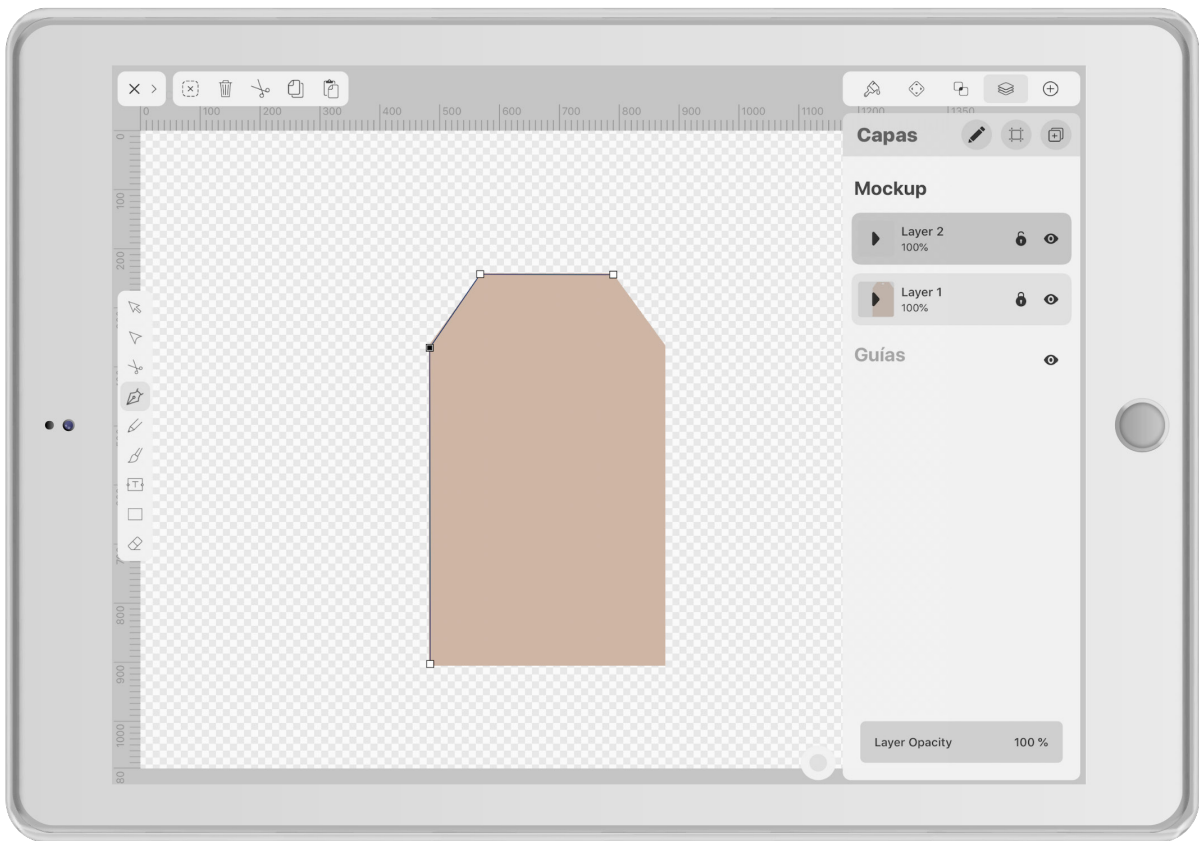


Fig 73. Ejercicios vectoriales trazado, máscara y texto en APP Vector Graphic Design, 2020. Martín T. Ipad: libre de uso.

SEMANA 2

L M X J V


INICIO/1 SESIÓN

SESIÓN 3

En esta nueva sesión se aprovechará la primera media hora para introducir al alumnado en el tema del ecoetiquetado ecológico. Se realizará un cuestionario para saber el valor que le dan los alumnos a la información ambiental partiendo de la pregunta ¿cuánto valoras las etiquetas de lo que compras? para acercar la temática al entorno del alumno. Se pretende generar todo tipo de reflexiones sobre los productos y servicios que consumen los adolescentes, hasta guiarlos a la funcionalidad del etiquetado en productos ecológicos. En este punto es importante hacerles ver la importancia que tiene el elemento gráfico visual en la transmisión no sólo de información, sino de valores ambientales que están implícitos en él y que buscan que los consumidores compren productos ecológicos por el hecho de contar con un ciclo de vida eficiente. **Fig 74.**

- Agrupación: Gran grupo.

- Tiempo: 20 min.

A continuación en el tiempo que queda hasta finalizar la sesión se realizará una dinámica grupal para la creación de grupos de trabajo nuevos. En esta ocasión, como se trata del último proyecto y la mayoría de alumnos ya han coincidido en el trabajo con otros compañeros, será el azar quien decida la formación de los últimos grupos de trabajo para el proyecto. Se realizará la representación gráfica de la dinámica de círculos concéntricos en la pizarra digital, para evitar confusiones o explicaciones verbales que dispersen la atención. Para ello todos los alumnos de la clase se reunirán en gran grupo formando un círculo. Se numeran los alumnos e inmediatamente los números impares forman un nuevo círculo concéntrico interno. Estos números impares se unirán por orden hasta formar tres grupos de 5 miembros. Los grupos pares procederán de la misma manera hasta formar otros tres grupos de 5 miembros. Una vez estén formados los grupos de trabajo, cada uno de ellos hará un *comentario* sobre productos que ellos creen que no son ecológicos justificando sus respuestas. Finalmente lo compartirán con el resto de la clase poniendo sus opiniones en común con el resto de grupos y comparándolos con aquellos que sí lo son. Todo el proceso de reflexión de la sesión, así como la experiencia en la formación de los grupos quedará plasmado en el portafolio digital de cada alumno para la asignatura de *Educación Plástica Visual y Audiovisual*. **Fig 75. (Ver Anexo)**

- Agrupación: Gran grupo.

- Tiempo: 35 min.

Cuestionario-Debate Proyecto7

Piensa y comparte con tus compañeros

¿Cuánto valoras las etiquetas de lo que compras?

Tu respuesta _____

¿Qué información contienen?

Tu respuesta _____

¿Tienen un determinado diseño?

Tu respuesta _____

CUESTIONARIO-DEBATE
(Responde y comparte tu opinión con tus compañeros)

1. ¿Cuánto valoras las etiquetas de lo que compras?
2. ¿Qué información contienen?
4. ¿Tienen un determinado diseño?
3. ¿Sabes que son las etiquetas ecológicas?

Fig 74. Cuestionario debate formulario de google, 2020, Martín T.

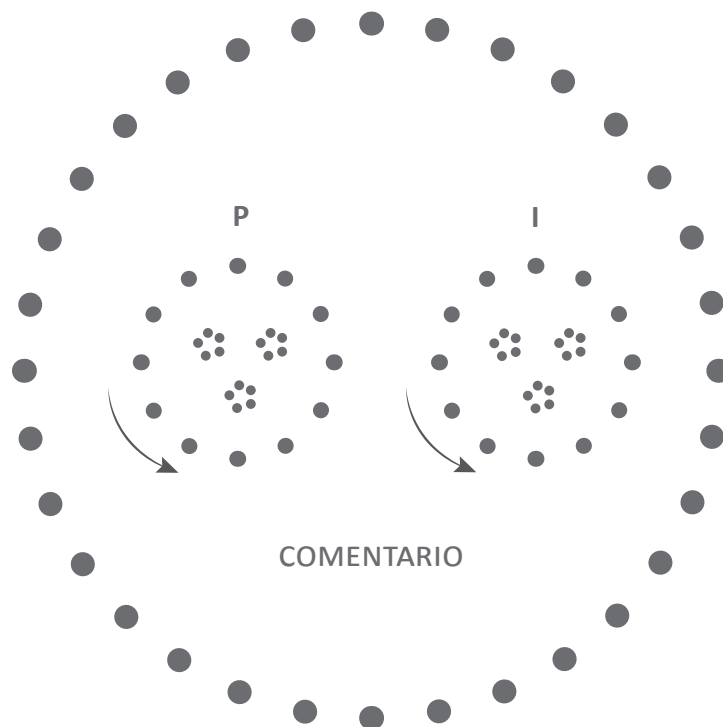


Fig 75. Dinámica de grupos *Círculos Concéntricos*, 2020. Martín T.

SEMANA 2

L M X J V


SPRINT / 5 SESIONES

SESIÓN 4

A continuación se empezará la etapa de acción con el Sprint que se desarrolla en cinco fases. La sesión 4 corresponde con la primera fase del Sprint “Análisis del problema”. En ella se plantea la propuesta de acción “Diseño de una ecoetiqueta para un producto reutilizado” que se relaciona con la temática de reflexión del día anterior ¿cuánto valoras las etiquetas de lo que compras? Cada grupo indagará en diferentes productos reutilizados y seleccionará uno en base a su funcionalidad, materiales y duración según su ciclo de vida. Para ello empezarán a buscar información de los productos a través de Internet, revistas o libros proporcionados por el docente. También podrán buscar ejemplos reales que tengan en casa siempre que justifiquen su respuesta. **Fig 76.**

- Agrupación: En grupos.
- Tiempo: 20 min.

Después buscarán ejemplos de diferentes etiquetas ecológicas (tanto oficiales como privadas) atendiendo a su diseño en cuanto a forma, composición y color; así como el análisis de la información necesaria que está presente en la etiqueta. Toda la información irá adjunta en el documento de trabajo y será importante tanto para la exposición del proyecto, como para el portafolio individual del alumno. **Fig 77.**

- Agrupación: En grupos
- Tiempo: 35 min.



Fig 76. Producto ecológico seleccionado, 2020. Martín, T. Vector e imagen: libre de uso.



Fig 77. Etiqueta ecológica europea Tipo 1 EuEcolabel, 1992. Unión Europea. Referencia: <https://bit.ly/2DjlGEX>

SEMANA 3

L M X J V


SPRINT / 5 SESIONES

SESIÓN 5

Una vez se ha empezado la acción del proyecto en donde se ha seleccionado el producto ecológico a etiquetar se pasa en la nueva sesión a la fase 2 “Búsqueda de soluciones”. Aquí empieza la etapa en la que los alumnos realizarán sus bocetos de las ecoetiquetas para su producto. Para ello el profesor les explicará las características que deben presentar los bocetos rápidos para que funcionen. Los bocetos no tienen que ser elaborados, pero sí que deben tener todos aquellos aspectos necesarios para generar nuevas ideas y búsqueda de soluciones. Se hará uso de los materiales necesarios como lápices, rotuladores y papeles de grandes formatos para potenciar la inspiración de los alumnos de forma práctica. **Fig 78.**

- Agrupación: En grupos.
- Tiempo: 20 min.

Se presentará diferentes técnicas de trabajo a los grupos como el *Brainstorming* (lluvia de ideas) para generar nuevas ideas que puedan plasmar en los bocetos. Todos los bocetos con las diferentes ideas propuestas deberán ser explicados en la exposición y adjuntarse en el portafolio individual de cada alumno como evidencia del proceso del proyecto. **Fig 79.**

- Agrupación: En grupos.
- Tiempo: 35 min.

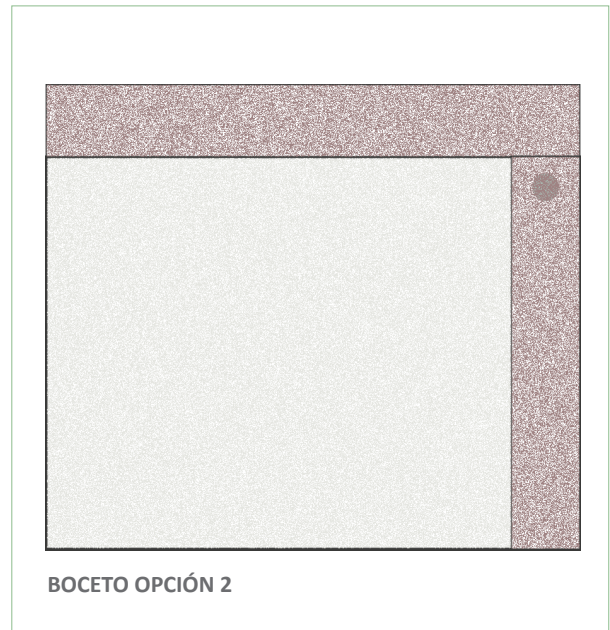
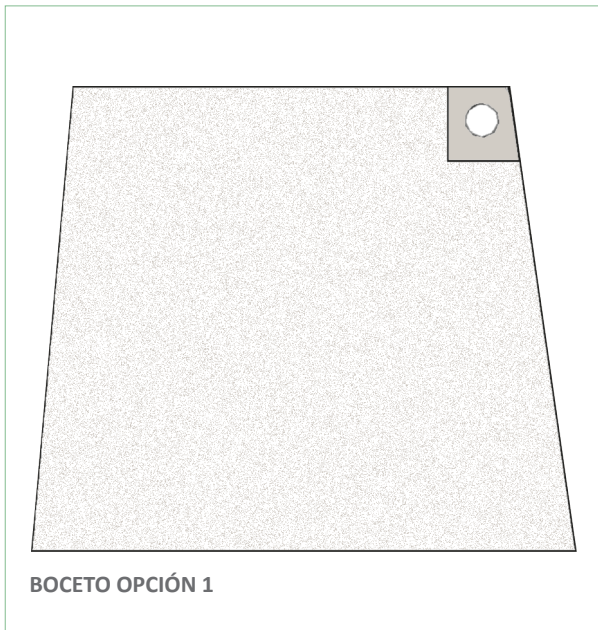


Fig 78. Bocetos de Ecoetiqueta para un producto, 2020. Martín, T.

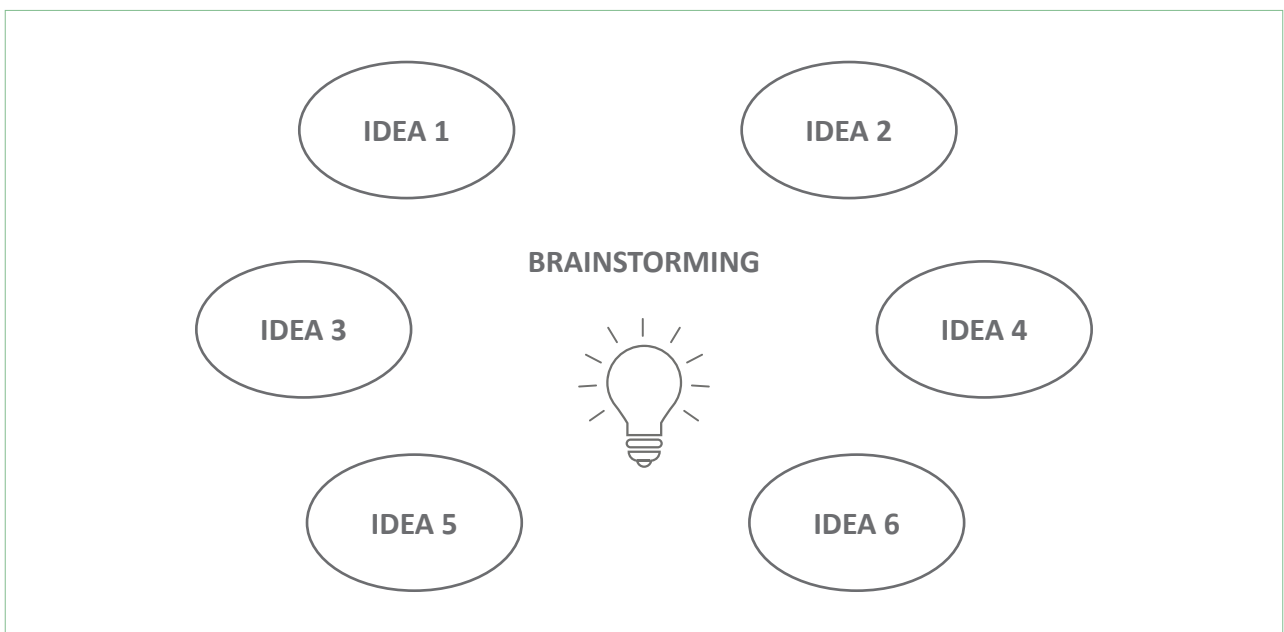


Fig 79. Gráfico Técnica Brainstorming (lluvia de ideas), 2020. Martín, T.

SEMANA 3

L M X J V



SPRINT / 5 SESIONES

SESIÓN 6

En la siguiente sesión será el momento de tomar decisiones con la fase 3 del *Sprint* “Selección de la idea” en la que los grupos de trabajo valorarán las diferentes ideas planteadas en los bocetos, para decantarse por la mejor solución que llevarán a prototipar. Cada grupo terminará la sesión con la idea seleccionada y detallarán al profesor los motivos de la elección. **Fig 80.**

- Agrupación: En grupos.
- Tiempo: 15 min.

Cada grupo puede decidir los materiales de trabajo que va a usar en la próxima sesión para el desarrollo de su ecoetiqueta así como las características físicas que presenta, para plasmarlo todo en una ficha técnica que explicará el profesor. Cada grupo llevará el proyecto hasta el punto que considere, siempre que exista un producto final digital. **Fig 81.**

- Agrupación: En grupos.
- Tiempo: 40 min.

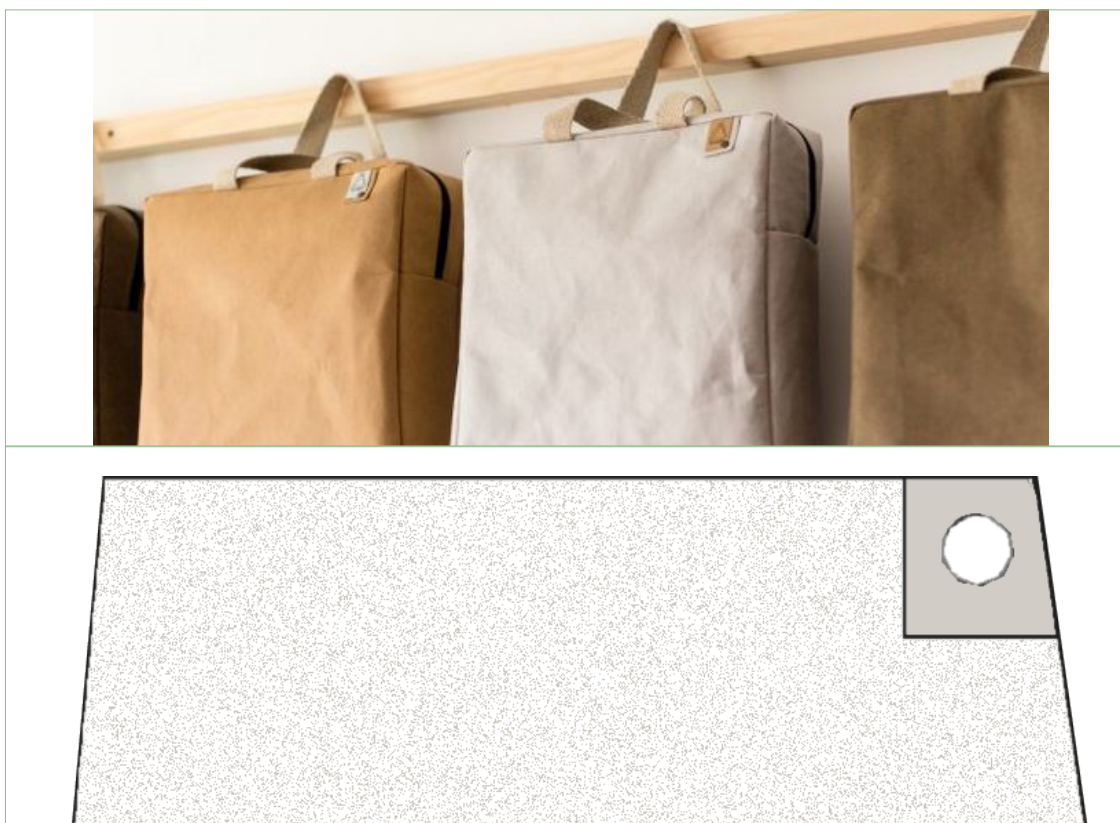


Fig 80. Selección del boceto de Ecoetiqueta para un producto, 2020. Martín, T. Imagen: libre de uso.

FICHA TÉCNICA

- Descripción del elemento reutilizado: eran unos pantalones y ahora son mochilas.
- Forma de tu ecoetiqueta: polígono de 4 lados por la forma de la mochila.
- Elemento relacionado con el producto: el color y el icono.
- Mensaje que vas a usar: *Reinvéntate.*
- Posible material: Tela.

Fig 81. Ficha Técnica para la ecoetiqueta de un producto, 2020. Martín, T.

SEMANA 4

L M X J V


SPRINT / 5 SESIONES

SESIÓN 7

A continuación se trabajará “*el Prototipado*” en la fase 4 del Sprint de forma digital con la aplicación vectorial de dibujo para el Ipad *Vector Graphic Design (Vectornator)* según lo acordado el día anterior. Los alumnos harán el reparto de tareas e inmediatamente se pondrán a trabajar en el prototipo de su idea respecto a las características decididas en la ficha técnica. El profesor supervisará el trabajo de los alumnos y se comprometerá ayudando y guiando en cada uno de los proyectos. El prototipo del proyecto tiene que estar terminado al final de la sesión, para ello tienen que simplificar el diseño y lograr un buen ritmo de trabajo. Si aún así no logran terminarlo y necesitan de más tiempo, el grupo es libre de usar horas autónomas al término de la sesión para finalizar algunos aspectos que hayan quedado pendientes. Pero siempre será mostrado al final de la sesión el proceso de trabajo realizado en el aula, para valorar el trabajo realizado en la fase 4 del *sprint*. Todo será documentado en la exposición del proyecto y valorado en el portafolio digital individual de cada alumno. **Fig 82.**

- Agrupación: En grupos.
- Tiempo: 55 min.

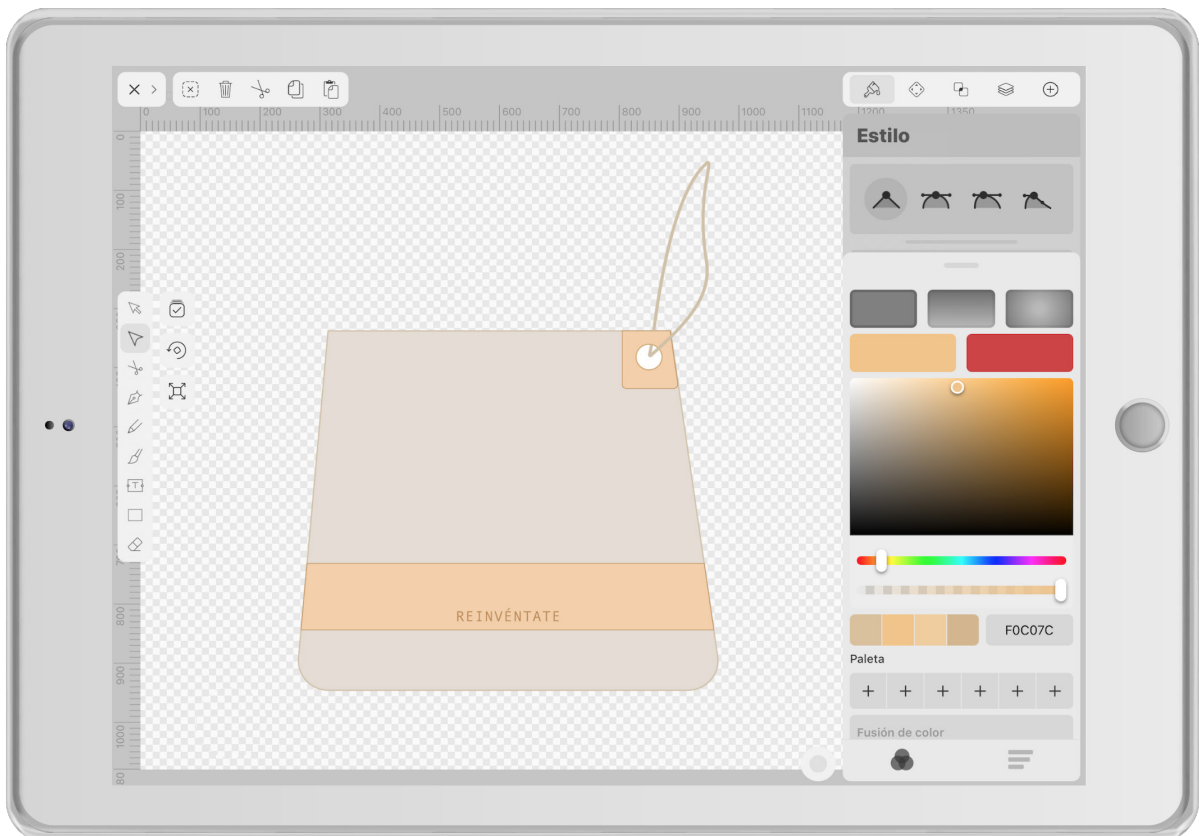
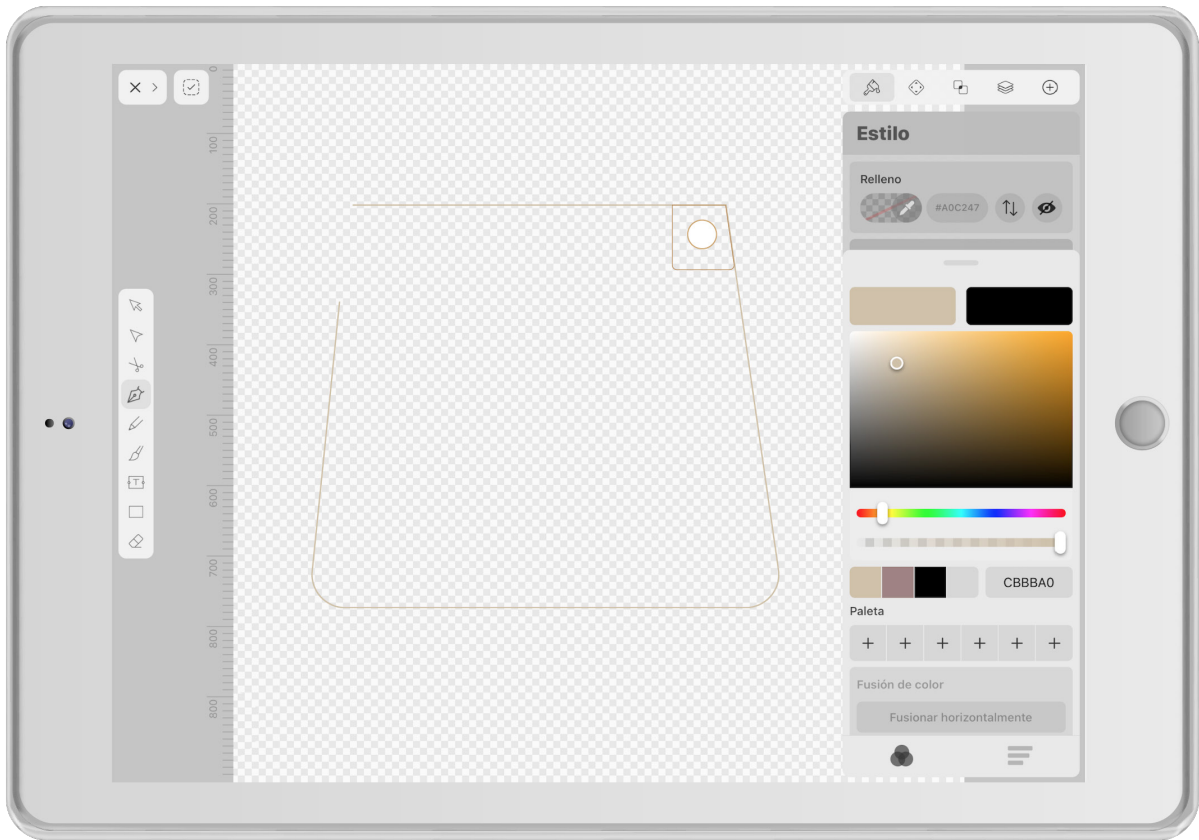


Fig 82. Diseño vectorial de una Ecoetiqueta en APP Vector Graphic Design, 2020. Marfín, T. Ipad: libre de uso.

SEMANA 4

L M X J V


SPRINT / 5 SESIONES

SESIÓN 8

La siguiente sesión se dedicará a la última fase del *Sprint* "Feedback". Será una sesión especial porque se desarrollará el cartel con el editor de fotos y diseño gráfico *Bazaar* con el que el alumnado ya ha trabajado, y se validará en la medida de lo posible el diseño, la eficacia y la validez del producto. Los alumnos se darán cuenta en este punto de la importancia que tiene su trabajo para la sociedad en general. Como es el último proyecto realizado, los alumnos ya conocerán técnicas para validar su producto. Sin embargo el profesor en cada proyecto mostrará una herramienta diferente de difusión, que pueden utilizar en ese momento con los demás alumnos de la clase o prepararlas para desarrollarlas con otros grupos de interés. Estas herramientas pueden ser desde encuestas, test de satisfacción, entrevistas, pequeños debates, aplicaciones tecnológicas, uso del portafolio etc. Se valorará la versatilidad de la herramienta para la temática del proyecto y los posibles resultados en el portafolio digital del alumno. Concretamente en este proyecto se podrá desarrollar un debate en donde cada grupo defenderá la estética y la funcionalidad de las Ecoetiquetas. **Fig 84.**

- Agrupación: En grupos.

- Tiempo: 55 min.

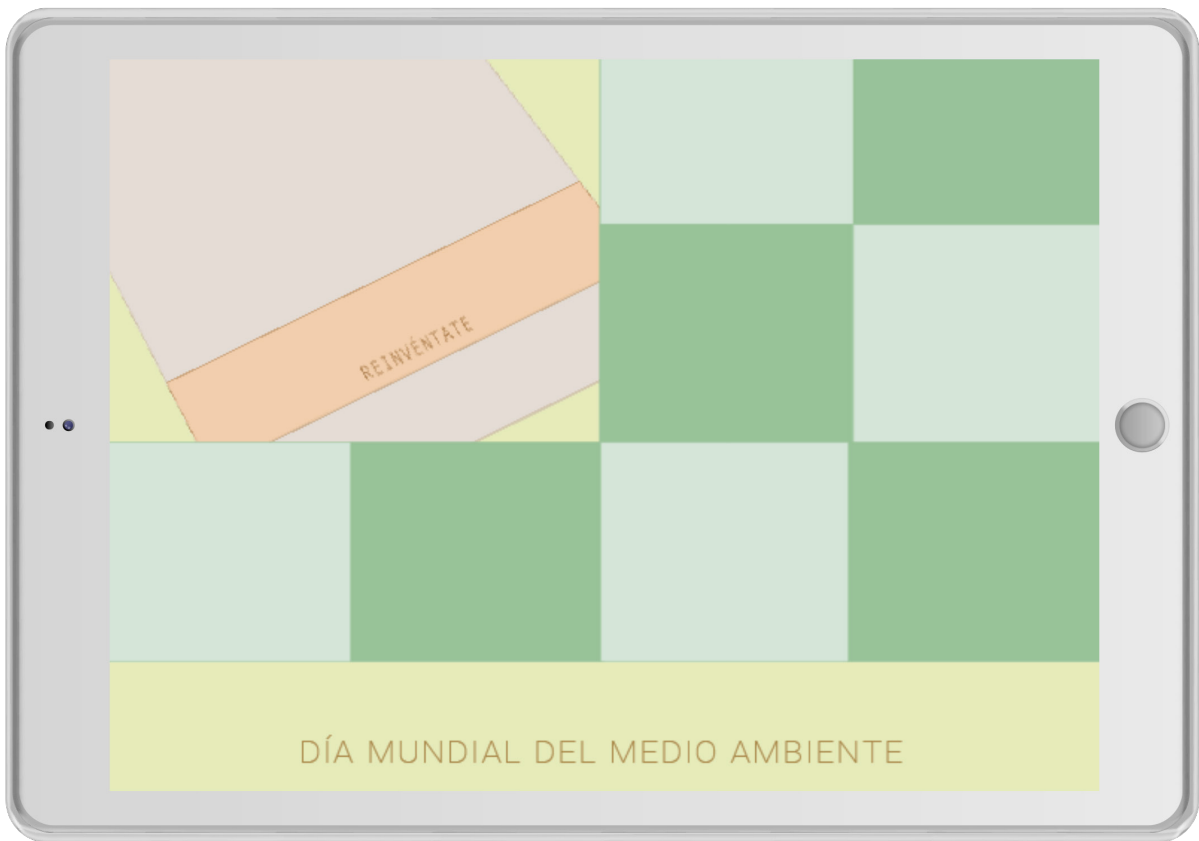


Fig 83. Cartel como producto final en APP Bazaar, 2020. Martín, T. Ipad: libre de uso.



Fig 84. Debate grupal sobre el producto final, 2020. Martín, T.

SEMANA 5

L M X J V
●

ENTREGA / 1 SESIÓN

SESIÓN 9

En la nueva sesión se llega al final del proyecto con la entrega del mismo, que culmina con una rápida exposición espontánea en la que cada grupo explica el proceso de trabajo desarrollado en el *Sprint*. Al inicio de la sesión se dejarán 15 minutos para organizar las partes del trabajo que se van a mostrar a los compañeros y que tiene que incluir el trabajo hecho en cada una de las 5 fases. Los alumnos tienen que contar con todo el material realizado para enseñarlo en la exposición, que se habrá guardado tanto en el Ipad como en el aula de la asignatura a medida que se han ido realizando las fases (información, bocetos, ficha técnica, prototipos y herramienta de validación). Como el trabajo se ha desarrollado en clase en su totalidad, si se guarda en el armario del aula de forma ordenada se evitarán problemas de despistes, u olvidos innecesarios que no benefician en nada al correcto desarrollo de la exposición.

Fig 85.

- Agrupación: En grupos.
- Tiempo: 15 min.

Los grupos contarán cada uno con 5 minutos para explicar las 5 fases de su trabajo, tiempo que deberá cronometrar el profesor estrictamente para que todos los grupos puedan participar de la misma manera. Además este irá rellenando la rúbrica y al finalizar cada exposición pedirá la valoración del grupo y la documentación de los trabajos. En el portafolio digital de cada alumno también se expondrá la valoración de la exposición y del proyecto en general que se entregará en la última sesión de la asignatura.

- Agrupación: En grupos.
- Tiempo: 40 min.

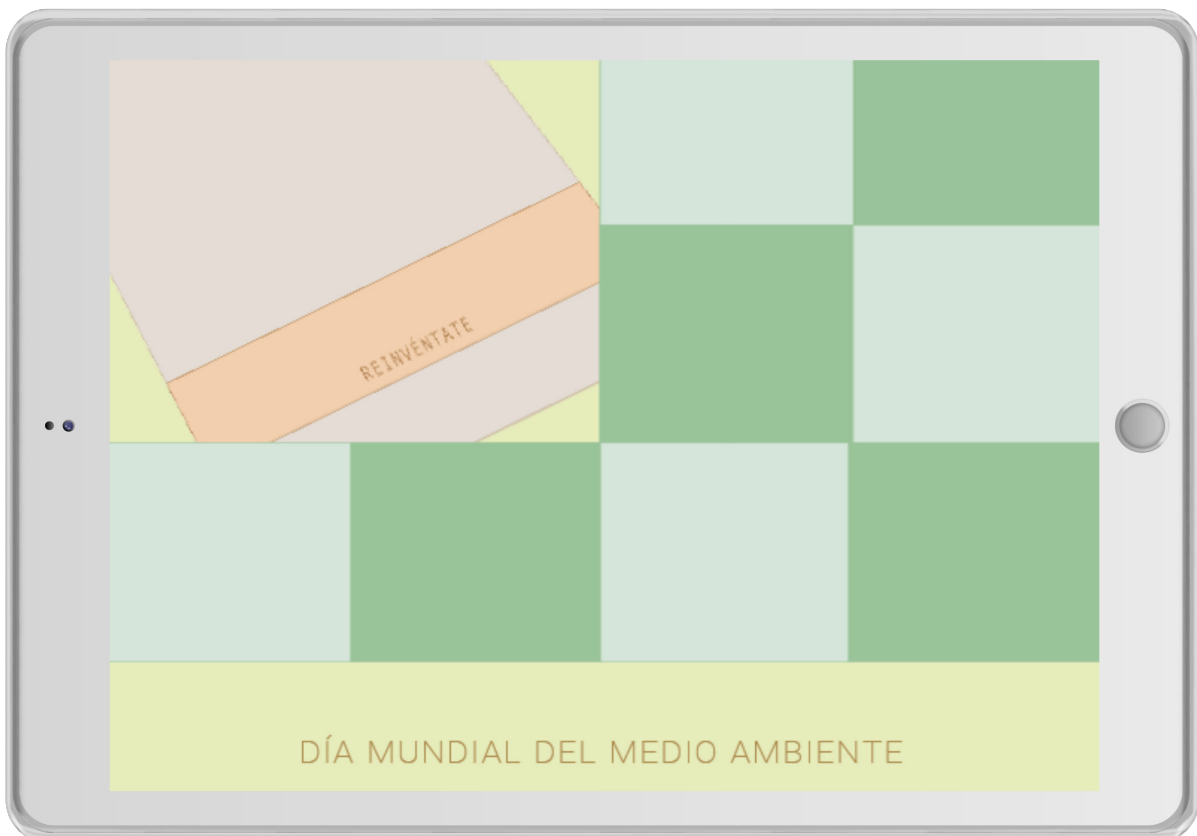
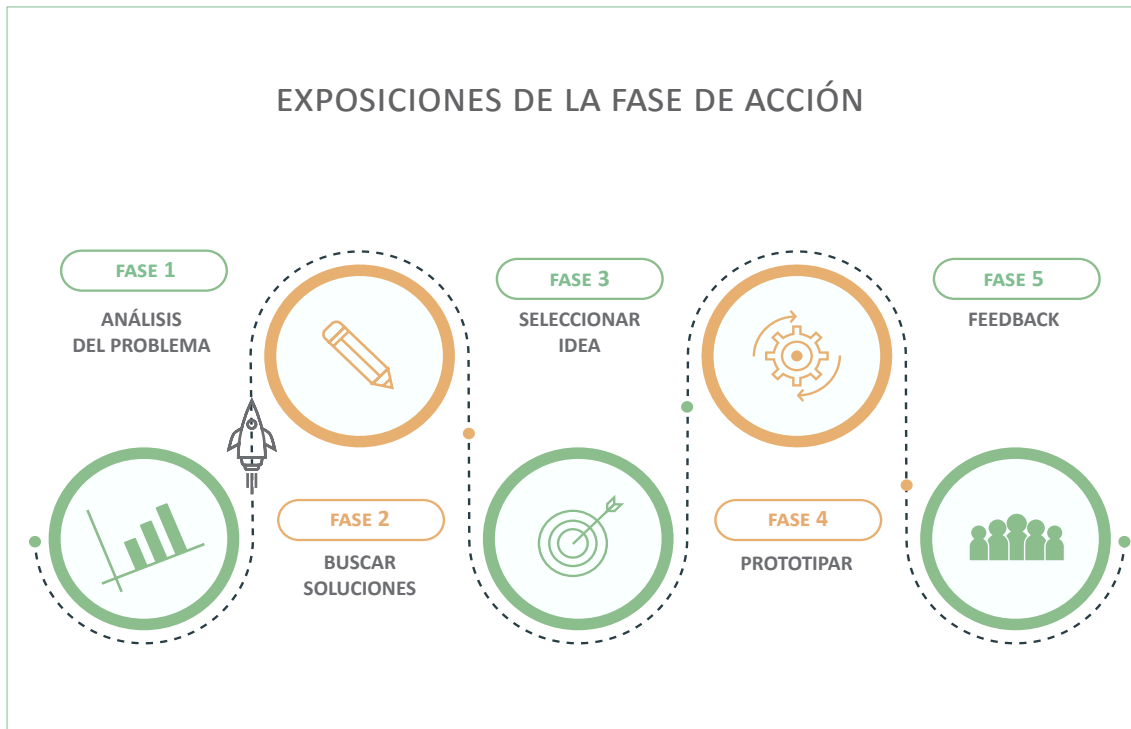


Fig 85. Materiales a presentar en la exposición, 2020. Martín, T. Ipad: libre de uso.

3.2.8 EVALUACIÓN

Se hará la misma evaluación procesual que se ha ido realizando a lo largo del proyecto basada en el seguimiento del Portafolio digital *Seesaw* realizado por el alumno y las rúbricas hechas tanto por el grupo de trabajo, como las del profesor durante las presentaciones.

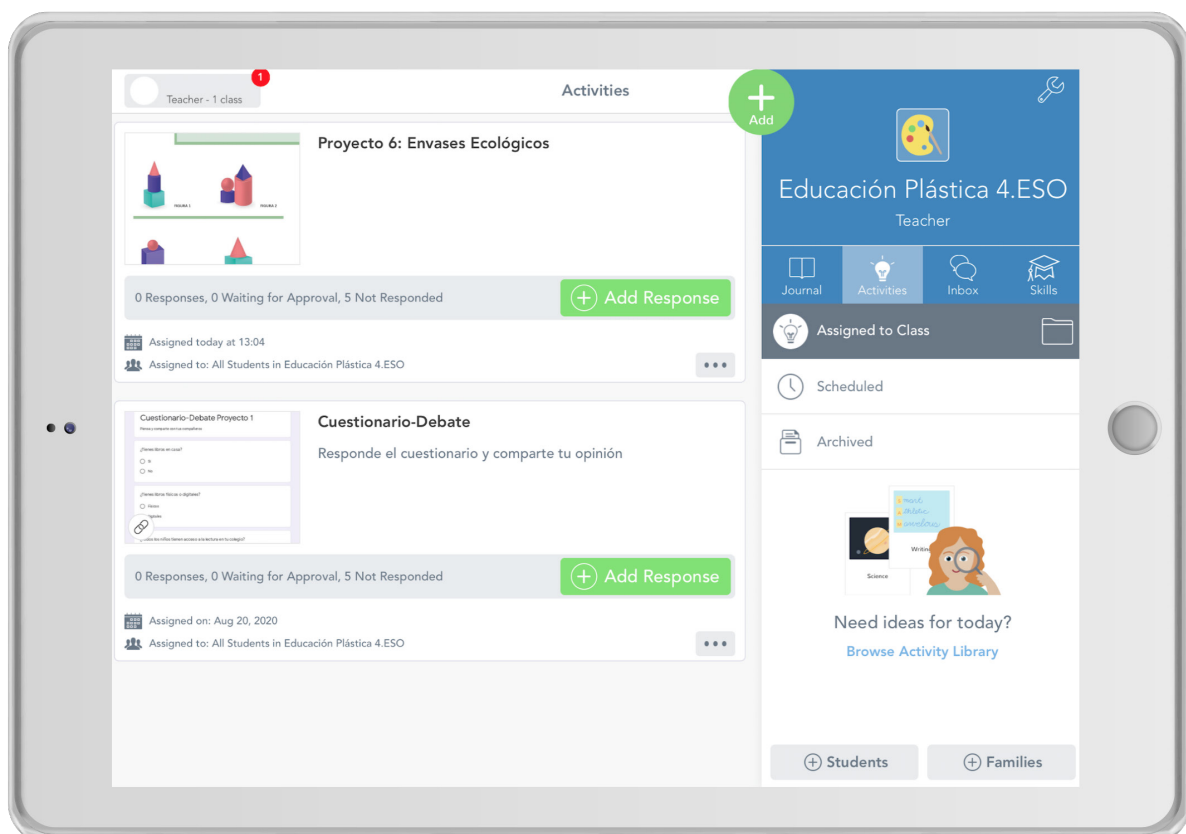


Fig 86. Portafolio digital Seesaw, 2020. Martín, T. Vector Ipad: libre de uso.

Rúbrica S.A 7 - Proyecto 7: Ecoetiquetando tu mundo GRUPO:

		MUY BIEN	BIEN	REGULAR	MAL
CD	Usan la tecnología Investigan fuentes Exponen con recursos	La usan bastante Investigan bastante Exponen bastantes	La usan Investigan Exponen recursos	La usan poco Investigan poco Exponen con pocos	No la usan No investigan No exponen ninguno
AA	Siguen las fases Se reparten el trabajo Experimentan técnicas	Siguen muy bien todas Reparten y organizan Experimentan mucho	Siguen bien todas Se reparten todo Experimentan	Siguen alguna fase Reparten poco Experimentan poco	No siguen fases No reparten No experimentan
SIEE	Buscan soluciones Tienen iniciativas Usan la creatividad	Buscan bastantes Mucha iniciativa La usan bastante	Buscan soluciones Tienen iniciativa La usan	Buscan una Poca iniciativa La usan poco	No buscan No tienen iniciativa No la usan
CL	Lenguaje apropiado Analizan materiales Comunicación del grupo	Muy apropiado Muchos materiales Se comunican bastante	Apropiado Analizan materiales Se comunican	Poco apropiado Analizan pocos Se comunican poco	Nada apropiado No analizan No se comunican
CSC	Compromiso Importancia del tema Colaboración	Muy comprometidos Mucha importancia Mucha colaboración	Comprometidos Tiene importancia Colaboran	Poco comprometidos Poca importancia Colaboran poco	Nada comprometidos Nada importante No colaboran
CEC	Comparan otras obras Entienden el estilo Valoran tendencias	Comparan bastante Lo entienden mucho Valoran muchas	Hacen comparaciones Lo entienden Valoran alguna	Comparan poco Lo entienden poco Valoran pocas	No comparan No lo entienden No las valoran
CMCT	Formas geométricas Representación Material específico	Usan muchas formas Representan mucho Lo usan mucho	Usan formas Representan Lo usan	Usan pocas formas Representan poco Lo usan poco	No usan formas No representan No lo usan

Fig 87. Rúbrica, 2020. Martín, T.

3.3 ADAPTACIÓN CURRICULAR

La pandemia por *Coronavirus COVID-19* ha supuesto un gran impacto sin precedentes, la ONU manifiesta que la economía sostenible no se sustenta sin una protección social y sanitaria universal. La pérdida de más de 25 millones de empleos serán inevitables a nivel mundial, lo que provocará el aumento de la desigualdad en las escuelas. Naciones Unidas en el nuevo informe *Shared responsibility, global solidarity: Responding to the socio-economic impacts of COVID-19*. (2020) manifiesta con datos la relación existente entre los objetivos del desarrollo sostenible y la dura batalla que se está realizando para solventar los efectos del coronavirus. El problema está en que si no se cumple con los Objetivos del Desarrollo Sostenible para 2030, aunque se recupere la economía, los avances que se han conseguido hasta hoy no valdrían de nada porque habría incluso más desigualdad social que antes.

Debido a la grave situación provocada en el mundo por la pandemia del nuevo *Coronavirus COVID-19*, se ha procedido a realizar un ajuste forzoso en el sistema educativo de todo el país pasando inesperadamente de una docencia presencial a otra telemática. En datos de *UNICEF* diez millones de estudiantes de toda España han interrumpido sus clases presenciales por la problemática y todavía no han regresado a las aulas.

Aún no se sabe como se va a afrontar el próximo curso, ya que tras el alivio por la disminución de contagios, se espera que se reanude la docencia tradicional. Sin embargo aunque se han estudiado ciertas medidas, todavía no se sabe si serán suficientes en caso de que aumente de nuevo el número de casos. Únicamente hay una evidencia clara, y es que si vuelven a confinar por meses a la población, el método de enseñanza en lo que respecta a España será el telemático.

Existe un gran desconcierto de los docentes ante la posibilidad de cumplir con las medidas que se van a tomar tras el regreso a las aulas. Los colegios manifiestan su preocupación, pero están dispuestos a hacer lo posible siguiendo las pautas de la consejería de educación para que sus alumnos no pierdan más clases. De momento sólo cuentan con la experiencia adquirida en el tiempo que se ha desarrollado forzosamente la enseñanza telemática durante el periodo de confinamiento. Esto se puede comprobar con los testimonios aportados por el director del centro educativo *MM.Dominicas Vistabella*, en la entrevista que se le ha realizado sobre la formación telemática en la situación *COVID-19*.

La trágica situación ha provocado la adaptación en el centro educativo de los planes de estudio del tercer trimestre. Metodología, actividades y evaluación han cambiado en función de los recursos que tenía el alumnado en casa. Concretamente la asignatura de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* de 4º de E.S.O del centro educativo *MM.Dominicas Vistabella*, ha tenido que modificar parte de sus actividades para adaptarse a las circunstancias, dando oportunidades para que todos los alumnos estuvieran en igualdad de condiciones y siendo flexibles en cuanto a recursos materiales, nivel de trabajo y plazos de entrega. El papel de la profesora de la asignatura ha sido muy importante porque guía a los alumnos ante tal desconcierto, en el nuevo proceso de enseñanza virtual. Además en cuanto a sus estrategias de enseñanza también se han visto modificadas de forma repentina, teniendo que adaptarse a las clases por videoconferencia. Una experiencia que es totalmente diferente a lo acostumbrado y que requiere de un nuevo enfoque metodológico porque limita a la tradicional forma de enseñar, provocando un contacto más frío y una relación más distante entre el profesor y el alumno.

3.3.1 ENTREVISTA DIRECTOR DEL CENTRO

A D.Fernando LLombet Hernández, director del Centro MM.Dominicas Vistabella.

(Entrevista completa en el Anexo).

1. ¿Ha sido complicado el paso de impartir docencia presencial a telemática?

No sé si la definición es complicado, pero sí que ha sido una experiencia para todos porque es una situación anómala y todos hemos tenido que ir entrenando de un día para otro desde el día 13 que tuvimos que dar respuestas a las familias. Entonces lo definiría como una situación en la que estamos todos ganando muchísima experiencia. El proceso ha sido muy complejo y hemos ido ganando experiencia de forma gradual de cursos mayores a cursos pequeños, en función de la metodología que hemos ido impartiendo y eso ha sido la apuesta que ha hecho el cole con esa experiencia telemática.

2. ¿Considera que es una oportunidad para mejorar la formación del equipo docente en los medios didácticos digitales?

No creo que sea una oportunidad para mejorar, sino que de la necesidad hay que hacer una virtud y la necesidad de vernos ahora mismo en esta situación tenemos que sacarla adelante y tenemos que hacer virtud de todo esto. Creo que se han consolidado mucho los equipos de trabajo y que los profesores han mantenido criterios más comunes que los que teníamos de manera presencial y que evidentemente no queda otro remedio que descubrir aspectos novedosos en la tecnología y en la metodología didáctica con nuestros alumnos.

3. Independientemente de que la situación actual vuelva a la “normalidad”, ¿está en los planes del colegio implantar esta metodología a largo plazo, junto con la docencia presencial?

Yo espero que no, si tiene que venir de la mano de una situación sanitaria como la que estamos viviendo espero que no, pero sí que nos puede servir de experiencia y de aprendizaje; y puede ser una alternativa para que en determinado momento podamos utilizarlo como una herramienta metodológica. Hablamos mucho de las clases invertidas que también puede ser una buena oportunidad para ganar experiencia y para perder el miedo escénico que tenga el profesor de hacer una videollamada a algún alumno en algún momento puntual. Pero no me encantaría que esa cercanía, ese roce y esa presencia se perdiera. Yo creo que esto no debe sustituir a la docencia presencial salvo en condiciones extremas o muy puntuales como las que estamos viviendo ahora mismo.

3.3.2 INTERVENCIÓN EN EL CENTRO

La intervención de la situación de aprendizaje (S.A 7) *Ecoetiquetando tu mundo*, en la asignatura de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* de 4º de E.S.O, también ha tenido que ser adaptada a la enseñanza telemática en función de las circunstancias en las que se encontraba el centro *MM. Dominicas Vista-bella*. La experiencia telemática en el aula que debía haber sido un trabajo por proyectos grupal, se ha convertido en un trabajo por proyectos individual, que ha culminado en un producto gráfico común.

METODOLOGÍA

La metodología ha sido adaptada a la enseñanza telemática en función de los recursos existentes y de la reducción de las sesiones de clase. Seguirá siendo una metodología basada en proyectos pero con fases de desarrollo individual para dar respuesta a los problemas de la vida real. Por la escasez de tiempo y las restricciones que presenta el espacio de trabajo, la intervención se limita únicamente a las cinco fases de acción *Desing Sprint*.

EVALUACIÓN

Las circunstancias también provocaron el cambio de la evaluación, por lo tanto en la intervención telemática se valora la participación y el interés del alumno en las sesiones de clase a través de la plataforma *Meet* y la plataforma *Classroom*. A través de dichas plataformas se hace un seguimiento del proceso de trabajo del alumno. Para evaluar el resultado de la actividad se tuvo en cuenta todo el proceso de trabajo durante las fases, así como la relación existente entre el producto y la *Ecoetiqueta*, la creatividad desarrollada y el empleo de las técnicas utilizadas.

MATERIALES

- Presentación (PDF) del tema.
- Dispositivo (iPad, cámara o móvil) para hacer fotografía.
- Producto reciclado o reutilizado.
- Internet.
- Din A4.
- Material de Dibujo/APP *Vector Graphic Design* recomendado para ilustración digital.

TIEMPO

5 sesiones de 45 min / en 3 semanas de clase
(Reducción de horario de Junio)

SESIÓN 1

L M X J V
●

SESIÓN 2

L M X J V
●

SESIÓN 3

L M X J V
●

SESIÓN 4

L M X J V
●

SESIÓN 5

L M X J V
●

ESPACIO

Plataforma virtual: *Classroom* y *Meet*

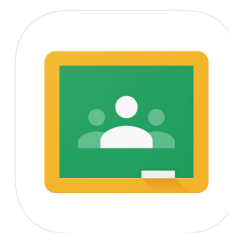


Fig 88. Google Classroom Logo, 2014. Google. Referencia: <https://apple.co/31OwwMB>

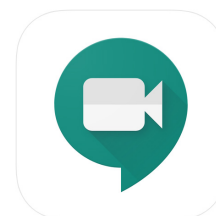


Fig 89. Google Meet Logo, 2017. Google. Referencia: <https://apple.co/3jEiWBM>

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

SESIÓN 1 - ANÁLISIS DEL PROBLEMA

L M X J V



- Se hizo una intervención expositiva de la problemática, con una introducción a conceptos como el *Desarrollo Sostenible*, el Ciclo de Vida de un producto y a las *Ecoetiquetas*.

- También se mostraron ejemplos de Productos Ecológicos y Sostenibles.

- Se realizó la explicación del proyecto *Ecoetiquetando tu Mundo* con instrucciones.

Primera parte: Búsqueda en casa de un producto reutilizable (que antes desarrollara una función diferente a la que desarrolla ahora) y sacarle una fotografía.

Segunda parte: En un *DinA4* rellenar las características de la ficha técnica que se explica en las sesiones y hacer el diseño de una ecoetiqueta relacionándola estéticamente con el producto.

DÍA MUNDIAL DEL MEDIO AMBIENTE - 5 de JUNIO

SOSTENIBILIDAD

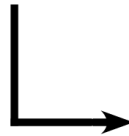
Son una serie de retos a los que se enfrenta el ser humano para alcanzar el avance de la población, sin abusar de los recursos existentes en el planeta y sin comprometer a los de las generaciones futuras.

¿qué retos?

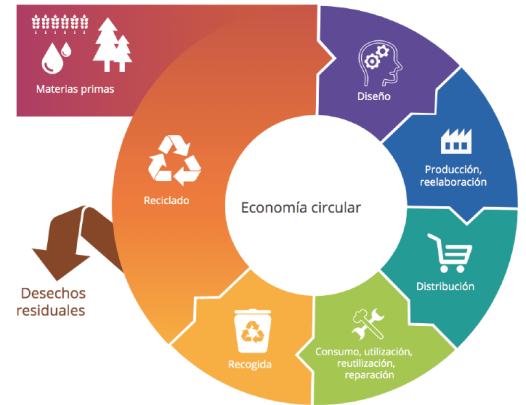
Hablamos de retos como la erradicación de la pobreza, la igualdad de género y los retos medioambientales.



El **ECODISEÑO** es una rama del **Diseño** que plantea soluciones de mejora a problemas medioambientales para lograr el **DESARROLLO SOSTENIBLE**.



CICLO DE VIDA DE UN PRODUCTO SOSTENIBLE (UNA NUEVA VIDA)



ACTIVIDAD - ECOETIQUETAS

INSTRUCCIONES

Vamos a diseñar una ecoetiqueta en formato DinA4 para un producto que ha sido reutilizado. Para ello tienes que realizar **los siguientes pasos**.

Materiales que necesitas

Una hoja tamaño DinA4 y el material de dibujo que más te guste. Puedes utilizar la técnica que quieras ¡recuerda ser original!

1

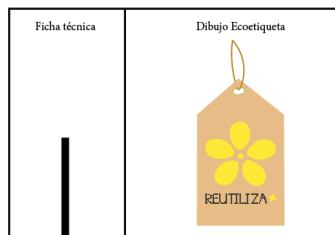
Realiza una foto en casa de un objeto que hayas reutilizado. Si no tienes busca en internet una fotografía de un objeto reutilizado. Sube la fotografía a la tarea.



2

Rellena la ficha técnica del producto reutilizado en tu DinA4 y dibuja tu etiqueta con esas características.

Ejemplo distribución de tu DinA4:



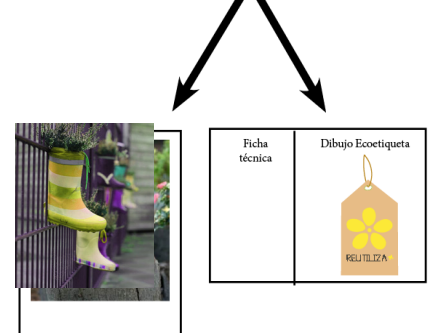
Ejemplo Ficha Técnica:

- Descripción del elemento reutilizado:
Era una bota y ahora es un florero.
- Forma de tu ecoetiqueta: *polígono 5 lados.*
- Icono relacionado con el producto: *Flor amarilla porque la bota es amarilla.*
- Mensaje que vas a usar: *Reutiliza+*

3

Sube la fotografía del objeto reutilizado y tu DinA4 con el diseño a la tarea.

Subir 2 archivos



¡Sé original! Para finalizar haremos un collage con todas las Ecoetiquetas

SESIÓN 2 - BUSCAR SOLUCIONES

L M X J V



- Los alumnos enseñaron sus fotografías del producto reutilizado que han seleccionado e hicieron la descripción (Antes era “...” ahora es “...” para crear conciencia). Hicieron un análisis de los aspectos más destacables del producto atendiendo al color, a la forma y a la función.

- Se resolvieron las dudas de los alumnos y se les guió en el diseño del boceto de la *Ecoetiqueta*. Se explicó que es un boceto, como se realizan y el objetivo que se persigue con él.

SESIÓN 3 - SELECCIONAR IDEA

L M X J V



- Los alumnos mostraron los bocetos de las Ecoetiquetas y rellenaron la ficha técnica para guiarlos en el proceso hacia su diseño final.

TRABAJO REALIZADO POR LOS ALUMNOS

FICHA TÉCNICA PARA LA ECOETIQUETA

- Descripción del elemento reutilizado: era una botella de plástico y ahora es una maceta.
- Forma de tu ecoetiqueta: silueta en una circunferencia.
- Elemento relacionado con el producto: las hojas de la planta “protegen” a la Tierra para mantenerla sana.
- Mensaje que vas a usar: *Cuidar del planeta no cuesta nada.*
- Posible material: Papel reutilizado.





FICHA TÉCNICA PARA LA ECOETIQUETA

- **Descripción del elemento reutilizado:** eran desechos de plástico y ahora es un collar realizado por el diseñador Domingo Ayala.
- **Forma de tu ecoetiqueta:** inicial del diseñador.
- **Elemento relacionado con el producto:** la tipografía escolar utilizada como el logotipo de su marca y el colorido usado en sus joyas.
- **Mensaje que vas a usar:** *El mensaje visual del color.*
- **Posible material:** Tela, Cordón reutilizable



FICHA TÉCNICA PARA LA ECOETIQUETA

- **Descripción del elemento reutilizado:** era un utensilio de cocina (tenedor) y ahora es un elemento decorativo (persona que toca el clarinete).
- **Forma de tu ecoetiqueta:** polígono de 5 lados.
- **Elemento relacionado con el producto:** símbolo del reciclaje en negro (transmite elegancia) con la clave de sol plateada
- **Mensaje que vas a usar:** *Música Reciclada.*
- **Posible material:** Pegatina.

SESIÓN 4 - PROTOTIPAR

L M X J V



- Los alumnos trabajaron en el resultado final del prototipo que podía ser analógico o digital.
- Mostraron el prototipo para poder guiarlos en el proceso de trabajo.
- Los alumnos que terminaron el prototipo enviaron todo su trabajo a la plataforma *Classroom* para ser valorado.

TRABAJO REALIZADO POR LOS ALUMNOS



Fig 91. *Maceta en Botella*, 2020.
Alumna 4º E.S.O CEO Dominicas Vistabella





Fig 92. Collar reutilizado Domingo Ayala, 2020.
Alumna 4º E.S.O CEO Dominicás Vistabella



Fig 93. Música Reciclada, 2020.
Alumna 4º E.S.O CEO Dominicás Vistabella

SESIÓN 5 - FEEDBACK

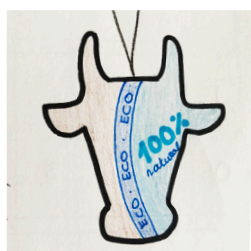
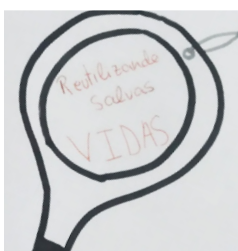
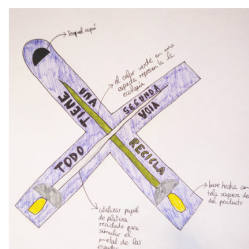
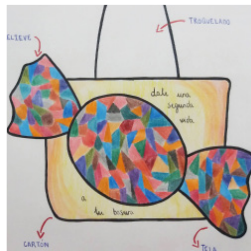
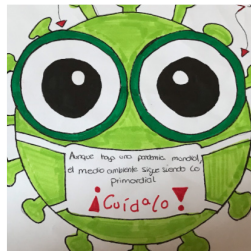
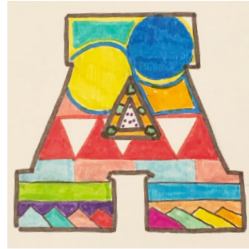
L M X J V



- Con todas las *Ecoetiquetas* la profesora realizó un cartel de concienciación para conmemorar el *Día Mundial del Medio Ambiente*.
- Los alumnos hicieron feedback tras la visualización del cartel valorando el trabajo de los compañeros.
- Resultó ser una gran oportunidad para que los alumnos reflexionen sobre los cambios que se pueden hacer en la sociedad a través de un proyecto de acción que da como resultado un producto visual de concienciación potente.

DÍA 5 JUNIO MUNDIAL DEL MEDIO AMBIENTE

ECOETIQUETA



CONCLUSIÓN

Con el *Ecoprograma Sostenible* se ha profundizado en una temática relacionada con el compromiso y la dedicación en el cumplimiento de los *Objetivos para el Desarrollo Sostenible*, a la vez que se propone una *Programación Didáctica Anual* acorde con los valores de la sostenibilidad; como lo son la participación, la responsabilidad y el consumo ético. Todos estos valores se reflejan a lo largo de la programación y se inculcan a través de las secuencias planteadas en ella.

Una vez que se ha realizado el recorrido por toda la Programación Didáctica Anual destaca la gran importancia que se da al equilibrio, bien sea de los recursos planificados o por el hecho de contar con secuencias estructuradas. Con el equilibrio se pretende que nada escape a la planificación, ya que el programa al ser sostenible difunde una educación eficiente. Sin embargo aunque el *Ecoprograma Sostenible* se vale de una metodología organizada en el tiempo, encuentra la flexibilidad en la adaptación curricular que ha sido evidente en la práctica. Esto viene a demostrar que la planificación siempre puede sufrir alteraciones según las circunstancias, pero una planificación responde de forma eficiente a situaciones que no podemos prever.

Por otro lado hay que dar gran importancia a la necesidad de inculcar el reto de la sostenibilidad a las futuras generaciones, porque serán los adolescentes de hoy, los adultos que liderarán estas iniciativas en el tiempo. Si no se transmite tal preocupación a los jóvenes, jamás se responsabilizarán de ello. Por eso los docentes debemos pensar en que este es un buen momento para reaccionar ante los problemas de la sociedad, porque nos encontramos con una situación que es cada vez más crítica y como responsables de la educación debemos diseñar formas de interacción de los alumnos con el entorno. Para ello debemos hacer uso de los conocimientos adquiridos en nuestra especialidad, para poder transmitirlos con utilidad en la mejora de nuestro entorno y a través del cumplimiento de objetivos reales. De ahí que la idea sea el educar para la vida atendiendo siempre a los valores.

ANEXO

GUÍA DE EJERCICIOS



S.A 1 - PROYECTO 1: LIBROS QUE VUELAN

Dibuja en método Scribing con la herramienta pincel vectorial de la aplicación Adobe Fresco del iPad

TRAGICOMEDIA

ALEGORÍA

PARODIA

PERSONIFICACIÓN

ONOMATOPEYA

SÍMIL



TRAGICOMEDIA

NOMBRE..... GRUPO..... FECHA.....

GUÍA DE EJERCICIOS

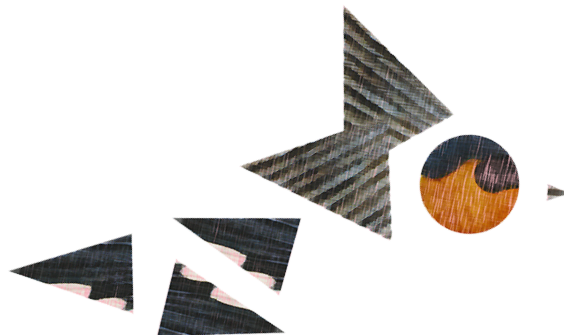


S.A 2 - PROYECTO 2: LA GRAN OBRA

Dibuja manualmente la abstracción del ejemplo realista mostrado. A continuación se presenta un pájaro que vuela, símbolo de respeto y libertad



Realismo



Abstracción

NOMBRE..... GRUPO..... FECHA.....





S.A 3 - PROYECTO 3: EL CICLO DE LA ROPA

Realiza un Storyboard de forma manual a partir de la visualización del spot publicitario *Duende de Ecoembes*



**SPOT PUBLICITARIO
DUENDE DE ECOEMBES**

 _____ _____ _____	 _____ _____ _____
 _____ _____ _____	 _____ _____ _____

NOMBRE..... GRUPO..... FECHA.....

GUÍA DE EJERCICIOS



S.A 4 - PROYECTO 4: COLLAGE PROFESIONAL

Realiza un collage sobre tus gustos e intereses con la aplicación Bazaar en el iPad. Para ello usa los bancos de imágenes gratuitos que se recomiendan

BANCOS DE IMÁGENES

Adobe Stock
Magdeleine
Free images

Pixabay
Split Shire
Photocrops



NOMBRE.....

GRUPO.....

FECHA.....



S.A 5 - PROYECTO 5: EL LETTERING DEL FUTURO

Selecciona una palabra que describa tu personalidad y dibújala manualmente con la técnica Lettering

CARACTERÍSTICA

Alegre

ALEGRE

NOMBRE..... GRUPO..... FECHA.....

GUÍA DE EJERCICIOS



S.A 6 - PROYECTO 6: ENVASES ECOLÓGICOS

Crea las siguientes figuras 3D utilizando los cuerpos geométricos básicos en el programa *Shapr3D*

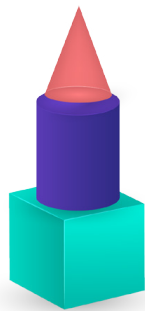


FIGURA 1

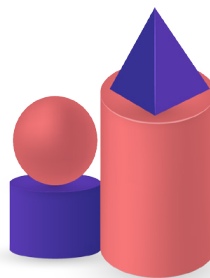


FIGURA 2

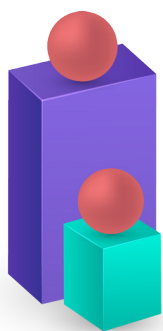


FIGURA 3

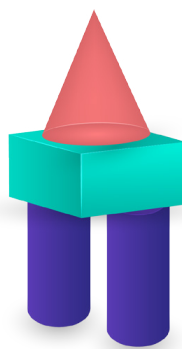


FIGURA 4

NOMBRE..... GRUPO..... FECHA.....



S.A 7 - PROYECTO 7: ECOETIQUETANDO TU MUNDO

Realiza el ejercicio vectorial paso a paso usando el trazado, la máscara y el texto para formar la etiqueta

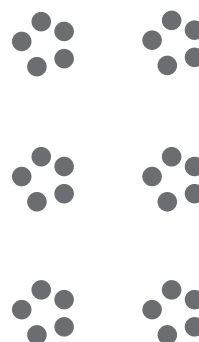


NOMBRE..... GRUPO..... FECHA.....

DINÁMICAS DE GRUPO

S.A 1 - DINÁMICA 1

Consiste en la organización del grupo *libre por afinidad*. Los alumnos se reunirán en 6 grupos de 5 miembros según su propia decisión. Pueden seleccionar ellos mismos la dinámica de organización de los grupos. El profesor no intervendrá en sus decisiones, pero puede colaborar para hacer posibles los acuerdos del grupo. Con esta dinámica se facilita la toma de contacto con el primer proyecto, ya que los alumnos que se reúnen han mantenido un contacto previo con sus integrantes, pues ya se conocen o bien han trabajado juntos anteriormente.



DINÁMICA DE GRUPOS
LIBRE POR AFINIDAD

S.A 2 - DINÁMICA 2

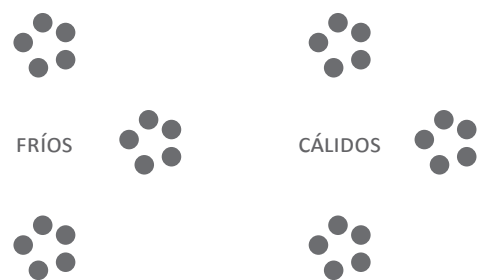
En esta ocasión los grupos se organizarán en función de sus gustos personales, para ello se realizará un *mix de aficiones e intereses*. Este mix consistirá en la realización de una lista en la que participará toda la clase. El profesor preguntará las aficiones preferidas de cada alumno y las irá anotando. Los que coincidan se irán organizando en grupos hasta formar cinco miembros. Si hay alumnos que se quedan fuera del mix se volverá a hacer otra ronda con nuevas preguntas sobre aficiones e intereses, o también se relacionarán los campos de intereses hasta que los grupos sean integrados por 5 miembros cada uno. Para afrontar el segundo proyecto se pretende que los alumnos se mezclen entre ellos, todavía con una afinidad. Es decir, ya no se reúnen por decisión propia, son sus gustos lo que organizan el grupo, lo que provoca entusiasmo, afinidades y nuevos descubrimientos.



DINÁMICA DE GRUPOS
MIX DE AFICIONES E INTERESES

S.A 3 - DINÁMICA 3

Consiste en la organización de los grupos a través de una dinámica *por clasificación* de colores cálidos y fríos. De esta manera será el azar el que intervendrá en los agrupamientos formando tres grupos con cinco miembros que pertenecen a colores cálidos y otros cinco miembros que pertenecen a colores fríos. Se introducirán papeles de colores en un saco. Cada alumno extraerá del saco un papel que determinará su asignación en cálido o frío. Al sacar el papel se le preguntará al alumno a que temperatura cree que pertenece el color seleccionado, y luego se pregunta a la clase y se resuelve. De esta manera, se consigue la mezcla total de alumnos que no se conocen tanto y a la vez se entra también en materia.



**DINÁMICA DE GRUPOS
POR CLASIFICACIÓN**

S.A 4 - DINÁMICA 4

Esta dinámica trata de la realización de un *juego de palabras sueltas* que se dan a cada alumno y que pertenecen a seis frases que están desordenadas. Cada frase debe estar dividida en cinco partes. Los alumnos tienen que reagruparse formando el orden de la frase y leer su significado para comprobar que el orden es el correcto. Otra vez será el azar el que decida los agrupamientos para volver a mezclar a los alumnos independientemente de su afinidad. Los alumnos deben aprender a trabajar con otros compañeros con los que no tengan un trato de amistad, para superar aquellas barreras comunicativas con las que se pueda encontrar.

FRASE 1: El dibujo
es mi pasión

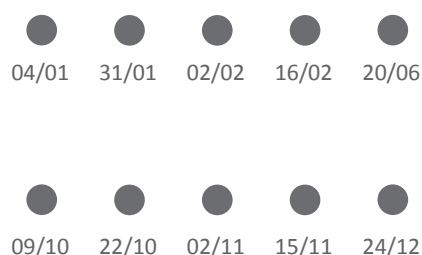


**DINÁMICA DE GRUPOS
JUEGO DE PALABRAS SUELTAS**

DINÁMICAS DE GRUPO

S.A 5 - DINÁMICA 5

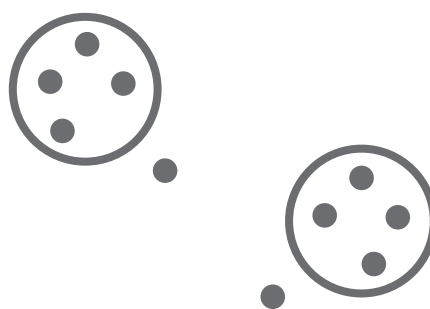
En la siguiente dinámica los alumnos se organizarán según la *fecha de nacimiento*. Se realizará un listado de las fechas de nacimiento de cada alumno y los grupos se organizarán según el orden establecido, hasta formar seis grupos de cinco miembros. Esta dinámica organizará al alumnado que puede o no tener afinidad, pero que sí tienen algo en común. Esta forma de proceder motivará al alumnado que sentirá la atención de la clase. Además provocará el agrupamiento de alumnos más grandes y más pequeños de la clase según su día de nacimiento.



DINÁMICA DE GRUPOS
FECHA DE NACIMIENTO

S.A 6 - DINÁMICA 6

Esta dinámica consistirá en la organización del grupo mediante un *juego de captación* en el que el alumno desarrollará su motricidad. Se piden 6 voluntarios, o se seleccionan 6 alumnos al azar para que sean captadores y se da un aro a cada uno de ellos. Cuando suene la música todos los alumnos tienen que empezar a moverse por el aula, cuando se pare la música los alumnos que tengan el aro cogerán con él a aquellos alumnos que estén cerca. Si hay alumnos que todavía no han sido cogidos se hará otra ronda hasta formar seis grupos de cinco miembros. Esta dinámica facilitará el agrupamiento según la casualidad y la agilidad de los captadores.



DINÁMICA DE GRUPOS
JUEGO DE CAPTACIÓN

S.A 7 - DINÁMICA 7

En esta ocasión, como se trata del último proyecto y la mayoría de alumnos ya han coincidido en el trabajo con otros compañeros, será el azar quien decida la formación de los últimos grupos de trabajo para el proyecto. Se realizará la representación gráfica de la dinámica de círculos concéntricos, para evitar confusiones o explicaciones verbales que dispersen la atención. Para ello todos los alumnos de la clase se reunirán en gran grupo formando un círculo. Se numeran los alumnos e inmediatamente los números impares forman un nuevo círculo concéntrico interno. Estos números impares se unirán por orden hasta formar tres grupos de 5 miembros. Los grupos pares procederán de la misma manera hasta formar otros tres grupos de 5 miembros. Una vez estén formados los grupos de trabajo, cada uno de ellos hará un *comentario* sobre productos que ellos crean que no son ecológicos justificando sus respuestas. Finalmente lo compartirán con el resto de la clase poniendo sus opiniones en común con el resto de grupos y comparándolos con aquellos que sí lo son. Con esta dinámica se pretende una organización al azar de los grupos para trabajar con diferentes compañeros y mantener con ellos un contacto previo de la intrucción en la materia.

Tanto la descripción de las dinámicas realizadas como la experiencia en la formación de los grupos quedarán plasmadas a modo de reflexión en el portafolio digital *Seesaw* de cada alumno para la asignatura de *Educación Plástica Visual y Audiovisual*.



DINÁMICA DE GRUPOS
CÍRCULOS CONCÉNTRICOS

ENTREVISTA COMPLETA

A D.Fernando LLombet Hernández, director del Centro *MM.Dominicas Vistabella*.

1. ¿Ha sido complicado el paso de impartir docencia presencial a telemática?

No sé si la definición es complicado, pero sí que ha sido una experiencia para todos porque es una situación anómala y todos hemos tenido que ir entrenando de un día para otro desde el día 13 que tuvimos que dar respuestas a las familias. Entonces lo definiría como una situación en la que estamos todos ganando muchísima experiencia. El proceso ha sido muy complejo y hemos ido ganando experiencia de forma gradual de cursos mayores a cursos pequeños, en función de la metodología que hemos ido impartiendo y eso ha sido la apuesta que ha hecho el cole con esa experiencia telemática.

2. ¿Considera que es una oportunidad para mejorar la formación del equipo docente en los medios didácticos digitales?

No creo que sea una oportunidad para mejorar, sino que de la necesidad hay que hacer una virtud y la necesidad de vernos ahora mismo en esta situación tenemos que sacarla adelante y tenemos que hacer virtud de todo esto. Creo que se han consolidado mucho los equipos de trabajo y que los profesores han mantenido criterios más comunes que los que teníamos de manera presencial y que evidentemente no queda otro remedio que descubrir aspectos novedosos en la tecnología y en la metodología didáctica con nuestros alumnos.

3. Independientemente de que la situación actual vuelva a la “normalidad”, ¿está en los planes del colegio implantar esta metodología a largo plazo, junto con la docencia presencial?

Yo espero que no, si tiene que venir de la mano de una situación sanitaria como la que estamos viviendo espero que no, pero sí que nos puede servir de experiencia y de aprendizaje; y puede ser una alternativa para que en determinado momento podamos utilizarlo como una herramienta metodológica. Hablamos mucho de las clases invertidas, que también puede ser una buena oportunidad para que el profesorado gane experiencia en la videollamada en un momento puntual. Pero no me encantaría que esa cercanía y esa presencia se perdiera. Yo creo que esto no debe sustituir a la docencia presencial salvo en condiciones extremas o muy puntuales como las que estamos viviendo ahora mismo.

4. ¿Crees que todos los alumnos disponen de los medios necesarios?

No. Cada familia es un mundo diferente, con una situación completamente diferente. En base a eso, los primeros 15 o 20 días de confinamiento del estado de alarma lo que hicimos fue que a partir de las tutorías, cada tutor detectara en cada una de las familias de su tutoría en que situación estaba. Primero en que situación anímica y luego en que situación tecnológica estaba cada familia. Evidentemente te encuentras con mucha disparidad tecnológica en diversas familias, por recursos, por infraestructuras, por situación familiar.. No están todos equilibrados, ni están todos a la par y si es verdad que de todas las familias que hay en el cole hay unas con menos recursos y con más dificultades.

5. ¿Cómo se ha afrontado la evaluación de la segunda evaluación del curso?

Todos nos fuimos del colegio el día 14 de Marzo y las sesiones de evaluación del colegio en secundaria estaban programadas para la última semana de Marzo. También tenemos en el colegio tres semanas al año que no se imparte docencia en Bachillerato porque sólo son semanas de exámenes y recuerdo que tuvimos que reunir a los equipos docentes el primer sábado de Semana Santa por la mañana para poder organizar unas sesiones de evaluación que no habíamos podido hacer en el colegio. Siguiendo la resolución de la consejería, decidimos sólo evaluar aquellas situaciones de aprendizaje que se hubiesen podido realizar hasta el día 12 de Marzo, y no utilizar esa semana de exámenes de Bachillerato. La ponderación de ese instrumento de evaluación que no se hizo en este caso en Bachillerato se repartió entre las situaciones de aprendizaje de Enero, Febrero y Marzo que se habían hecho con carácter presencial.

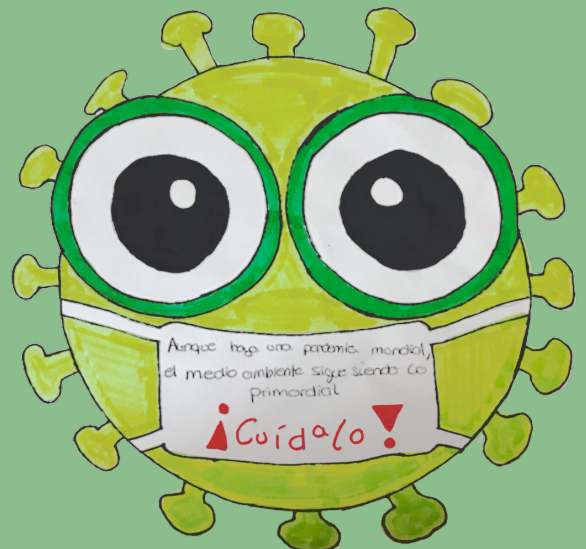
6. En relación al alumnado con un elevado número de suspensos ¿qué medidas se están llevando a cabo en las respectivas asignaturas?

Las que marca la consejería y el sentido común. Evidentemente nuestra responsabilidad ha sido tratar de recuperar al alumnado que tenía asignaturas suspendidas o asignaturas con mayor dificultades de aprendizaje en la segunda evaluación. Desde cada departamento se está haciendo una instrucción general para detectar a ese alumnado que tenemos con dificultades de aprendizaje en la segunda evaluación. A base de seguimientos de actividades de repaso y de refuerzo y de conectarse a las clases de videoconferencia, se están realizando medidas de refuerzo para ese alumnado.

7. Teniendo en cuenta la problemática actual ¿cree que puede afectar a la coordinación entre el profesorado?

Sorprendentemente cada vez que nos reunimos, consideramos que nos vemos más que cuando nos reunimos de manera presencial. Respecto a los equipos de trabajo, en claustro, o en los departamentos parece que tienes un espacio de obligada necesidad a la hora de reflexionar la situación; y como todo es nuevo, todos necesitamos de una interacción para ver lo que te aporta el otro. Si es un recorrido que ha fortalecido mucho a los equipos de trabajo del colegio.

ECOETIQUETAS





BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, M. (2009). Retando a los retos, *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Madrid: Los libros de la catarata. pp.112-128.
- Artaraz, M. (2002). Teoría de las tres dimensiones de desarrollo sostenible. *Ecosistemas. Revista de Ecología y Medio Ambiente. Universidad del País Vasco*. Nº3, pp.1-6.
- Arias, H; Jadán, J y Gómez, L. (2019). Innovación Educativa en el aula mediante design thinking y game thinking. *Revista cuatrimestral de divulgación científica Hamut'ay*, Vol. 6 (1), 82-95.
- Beane, James A. (2005) *La integración del currículum, el diseño del núcleo de la educación democrática*. Madrid: Morata. pp.21-39.
- Esquinas, F; y Sánchez, M. (coords.) (2011). *Didáctica del dibujo: artes plásticas y visuales*, Vol.II. Barcelona: GRAÓ. pp.157-182.
- García, J. (2014). Interactúa con el conocimiento: *El uso del Ipad en la ESO, para fomentar el aprendizaje de las matemáticas en el Colegio Nuestra Señora del Pilar*. Trabajo Fin de Máster. Universidad de La Rioja. pp 17-18.
- García, M. (2013). Educar en la sociedad contemporánea. Hacia un nuevo escenario educativo. *Revista Convergencia de Ciencias Sociales. Universidad Cantabria*. Vol. 20, Nº62, pp.199-220.
- García, N; y Ananz, L. (2019). Metodologías participativas para la planificación de la sostenibilidad ambiental local. El caso de la Agenda 21. *Revista de Metodología de Ciencias Sociales, UNED*. Nº43, pp.109-133.
- Gardner, H. (2009). *Estructuras de la mente, La teoría de las inteligencias múltiples*. Nueva York: Basic Books, Harper Collins Publisher. pp.4-16.
- Hernández, F. (2006). Los Estudios de Cultura Visual. *La construcción permanente de un campo no disciplinar. Revista La Puerta. FBA*. Nº 2, pp. 89-99.
- Hernández, M; y Tilbury, D. (2006). Educación para el desarrollo sostenible, ¿nada nuevo bajo el sol?: Consideraciones sobre cultura y sostenibilidad. *Revista Iberoamericana de Educación*. Vol. 6, Nº40, pp.99-109.

- Jiménez, H; Hernández, C.; Rodríguez, A (coord), (2001). Psicología de la Instrucción para enseñantes. *¿Cómo motivar a los alumnos para que aprendan?: la motivación en la enseñanza*. Las Palmas de Gran Canaria. pp.199-227.
- Jiménez, L., Aguirre, I., Pimentel L (coord), (2011). Educación artística, cultura y ciudadanía. *De la teoría a la práctica*. Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) pp.5-15.
- Juárez, L; Tobón, S; Salas, G; Jerónimo, A; y Martínez, M. (2019). Desarrollo Sostenible: Educación y Sociedad. *Revista Electrónica de Medio Ambiente*. Vol. 20, Nº1, pp.54-72.
- Labrador, C; y del Valle, Á. (1995). La Educación Medioambiental en los documentos internacionales notas para un estudio comparado. *Revista Complutense de Educación*. Vol. 6, Nº2, pp.75-94.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE Nº 106.
- Martinell (coord.) et al, (2020). Cultura y Desarrollo Sostenible. *Aportaciones al debate sobre la dimensión cultural de la Agenda 2030*. REDS, Madrid: pp.16-25.
- Millán, S (2016). Educación y Desarrollo: *Diseño de entornos computacionales en procesos de enseñanza aprendizaje*. Tesis Doctoral. Universidad de Extremadura. pp.60-73.
- Olmedo, N. (2017). Modelos Constructivistas de Aprendizaje en Programas de Formación. Catalunya: OmniaScience. pp.23-40.
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. Sophia, *Colección de Filosofía de la Educación*. Nº19, pp.93-110.
- Peacock, A. (2006). *Alfabetización ecológica en educación primaria*. Madrid: Morata. pp.111-124.
- Sanz, F (2014). Ecodiseño, el nuevo concepto en el desarrollo de productos. *Lección inaugural del curso 2003/2004*. Universidad de La Rioja, Servicio de Publicaciones. pp.9-11.
- Sureda, J; Catalán, A; Álvarez, O; Jerónimo, A; y Martínez, M. (2013). El concepto de “desarrollo sostenible” en la regulación del currículum e la Educación Secundaria Obligatoria en España. *Estudios Pedagógicos XXXIX*. Nº1, pp.253-267.
- Wenham, M. (2003). Entender el arte. *Una guía para el profesorado*. Barcelona: GRAÓ. pp.19-29.

WEBGRAFÍA

- CONAMA. (2018). De la Educación Ambiental a la Educación para el Desarrollo Sostenible. Más de 40 años de andadura tras la “utopía” de la sostenibilidad. GT-19, *Congreso Nacional del Medio Ambiente 2018, Fundación Conama. Palacio Municipal de Congresos, Madrid*. Recuperado de: <https://bit.ly/3fLhQTG>
- Ecoembes. (2016). Diagnóstico ambiental y ecoetiquetas. Madrid. pp. 11-14. Recuperado de: <https://bit.ly/34K0NxZ>
- Ecoembes. (2018). Hagamos que funcione. *Duende*. Recuperado de: <https://bit.ly/2QDpCDE>
- IES Jaime de Saint Angel-Redován. (2013). Lipdub. Recuperado de: <https://bit.ly/32Na3ip>
- Naciones Unidas. (2019). La Agenda para el Desarrollo Sostenible. Recuperado de: <https://bit.ly/2T4gRUC>
- Operary. (2016). Video scribing animado. *Vídeo explicativo dibujado*. Recuperado de: <https://bit.ly/2EHZmWn>
- Proyecto Educativo de Centro, PEC. (2016). Colegio MM. Dominicas Vistabella. Recuperado de: <https://bit.ly/3gJdJXe>
- RedECOS. (2020). Red de Centros Educativos para la Sostenibilidad de Canarias. Programa de Educación Ambiental. Gobierno de Canarias. Recuperado de: <https://bit.ly/3bvOSUf>
- UNESCO. (2005). Decenio de las Naciones Unidas de la Educación para el Desarrollo Sostenible. (2005-2014). Recuperado de: <https://bit.ly/2LuiDKJ>
- UNESCO. (2005). Decenio de las Naciones Unidas de la Educación para el Desarrollo Sostenible (2005-2014): plan de aplicación internacional. UNESCO Biblioteca Digital. Recuperado de: <https://bit.ly/3cwlkr1>
- UNESCO. (2015). Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos. UNESCO Biblioteca Digital. Recuperado de: <https://bit.ly/3bxNsiQ>
- UNESCO. (2019). 40ª reunión de la Conferencia General de la UNESCO aprueba un nuevo marco mundial de EDS para 2020-2030. Recuperado de: <https://bit.ly/2Wv0Xov>
- United Nations. (1983). Report of the World Commission on Environment and Development: Our Common Future. Recuperado de: <https://bit.ly/3cwAZqf>

