



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

CREATIVIDAD Y MANDALAS EN LA PINTURA MURAL

Alumno/a: Enamorado Mengíbar, Gloria María

Tutores: Prof. D. Antonio Horno López
Prof. D. Javier Torres González-Ortega

Dpto: Didáctica de la Expresión Musical,
Plástica y Corporal.

Junio, 2020

Agradecimientos

Me gustaría agradecer a mi tutor Antonio Horno y a mi cotutor Javier Torres por toda la ayuda y la atención que han dedicado a mi Trabajo de Fin de Máster.

Por otro lado, me gustaría agradecer a todos los profesores del Máster Universitario en Profesorado de Educación de Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas por compartir con nosotros todas las experiencias y contenidos sobre la enseñanza.

Y, por último, agradecer a mis familiares y amigos por brindarme su apoyo en todos los momentos difíciles.

ÍNDICE

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE	5
1. INTRODUCCIÓN	7
1.1. OBJETIVOS DEL PROYECTO	8
1.1.1. Objetivos generales	8
1.1.2. Objetivos específicos	8
2. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA	9
2.1. LA CREATIVIDAD	9
2.1.1. La importancia de la creatividad en el sistema educativo	9
2.2. LOS MANDALAS	10
2.2.1. Origen y explicación de los mándalas	10
2.2.2. Ventajas de los mándalas en el ámbito educativo	11
2.2.3. Significado de los colores y las formas	12
2.3. LA PINTURA MURAL	14
2.3.1. Orígenes de la pintura mural	14
2.3.2. La pintura mural en la actualidad	16
2.3.3. Ventajas de la pintura mural en el ámbito educativo	17
3. PROYECCIÓN DIDÁCTICA	19
3.1. INTRODUCCIÓN	19
3.2. JUSTIFICACIÓN	19
3.3. MARCO LEGAL	21
3.4. CONTEXTUALIZACIÓN	22
3.4.1. Características del centro educativo	23
3.4.2. Perfil del alumnado	24
3.4.3. Relación del proyecto con otras unidades, áreas o cursos del centro	24
3.5. OBJETIVOS	24
3.5.1. Objetivos de la etapa educativa	24
3.5.2. Objetivos de la materia	26
3.5.3. Objetivos específicos del proyecto y contribución al logro de los objetivos de la materia y a los objetivos generales de la etapa educativa	27
3.6. COMPETENCIAS	29
3.7. CONTENIDOS	30
3.7.1. Contenidos transversales	33

3.8.	METODOLOGÍA	35
3.9.	MATERIALES Y RECURSOS	36
3.10.	TEMPORALIZACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS	37
3.11.	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	44
3.12.	ACTIVIDADES	45
3.12.1.	Actividades complementarias o extraescolares	45
3.12.2.	Actividades de refuerzo	45
3.13.	EVALUACIÓN	46
3.13.1.	Evaluación del aprendizaje (Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje)	46
3.13.2.	Mecanismos de evaluación (Rúbricas y autoevaluación del alumnado)	50
3.13.3.	Evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje	54
3.13.4.	Criterios de calificación	56
3.13.5.	Características de la evaluación	57
4.	CONCLUSIONES	59
5.	BIBLIOGRAFÍA	60
6.	ÍNDICE DE FIGURAS	62
7.	ANEXOS	64
	Anexo I: Imágenes para entregar al alumnado impresas	64
	Anexo II: Imágenes que se enseñaran en clase	65

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Resumen:

Este Trabajo de Fin de Máster (TFM) aborda el tema de la importancia del fomento de la creatividad en la Enseñanza Secundaria Obligatoria, más concretamente en alumnos de 4º de E.S.O.

El trabajo consta de dos partes: una parte teórica y otra parte práctica. En la parte teórica se investigará sobre la importancia del desarrollo de la creatividad en los alumnos en la etapa educativa. Además, se explicará la introducción y adaptación de los mandalas como práctica artística para fomentar la creatividad. También, se desarrollará otro apartado donde se expondrá brevemente la historia de la pintura mural, su contexto actual y las posibilidades de esta técnica en la Secundaria Obligatoria.

En la parte práctica, se propone un proyecto didáctico cuya metodología se basa en los contenidos desarrollados en la primera parte de la investigación. Este proyecto, se trabajará a través de un aprendizaje basado en proyectos (ABP) donde el alumnado sea el protagonista de su educación. Para ello, realizarán diferentes actividades para iniciarse en el mundo de los mandalas. Para terminar, de forma colaborativa, con la realización de un mural en un espacio del centro educativo.

Palabras clave:

Creatividad – secundaria – arte – mandalas – pintura mural

Abstract:

This Master's Degree Work (TFM) addresses the issue of the importance of promoting creativity in Compulsory Secondary Education, more specifically in 4th E.S.O. students.

The work consists of two parts: a theoretical part and a practical part. The theoretical part will investigate the importance of the development of creativity in students in the educational stage. In addition, the introduction and adaptation of mandalas as an artistic practice to encourage creativity will be explained. Also, another section will be developed where the history of mural painting will be briefly expounded, its current context and the possibilities of this technique in Compulsory High School.

In the practical part, a didactic Project is proposed whose methodology is based on the content developed in the first part of the research. This project will be worked

through Project – based- learning (ABP) where students are the protagonist of their education. To do this, they will carry out different activities to start world of mandalas to finish, collaboratively, with the realization of a mural in a space of the educational center.

Keywords:

Creativity - secondary – art – mandalas – mural painting

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Máster (TFM) titulado *Creatividad y mandalas en la pintura mural*, presenta una amplia revisión de la literatura sobre el fomento de la creatividad, la técnica de los mandalas y la pintura mural; además, de la realización de una propuesta didáctica a través de un aprendizaje basado en proyectos (ABP).

El trabajo está dividido en dos partes; una parte teórica y otra práctica. Esta última, fundamentada a partir de los contenidos expuestos en la primera parte.

En la primera parte del trabajo, de carácter teórico, se explicará qué es la creatividad y se hablará sobre la importancia del desarrollo de la creatividad en el sistema educativo. Por otro lado, se realizará un pequeño estudio sobre los orígenes de los mandalas y las ventajas que este tiene en el sistema educativo. Al mismo tiempo, se expondrá, de una manera concisa, el significado de los colores y de las formas, al tratarse de un tema esencial para la realización tanto de los propios mandalas como de cualquier obra artística. Dentro de la parte teórica, se desarrollará otro apartado sobre la pintura mural y sobre las ventajas que esta tiene en la etapa educativa.

El segundo bloque del trabajo consta de una propuesta educativa para 4º de E.S.O. cuya temporalización aproximada es de un trimestre. Este proyecto está dividido a su vez en varias sesiones, agrupadas según los trabajos que se van a trabajar. En estas sesiones se realizarán clases teóricas, actividades individuales, exposiciones orales, creación de un mini vídeo y el desarrollo de un proyecto por grupos. Este proyecto grupal, culminará con la elaboración de un mural, creado a partir de mandalas, en una de las paredes del centro.

1.1. OBJETIVOS DEL PROYECTO

1.1.1. Objetivos generales

Los objetivos generales para este proyecto son:

- Fomentar la creatividad en el alumnado.
- Iniciar al alumnado en la pintura mural.
- Motivar al alumnado a través del Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Instruir al estudiante en la elaboración de memorias finales para prácticas artísticas.

1.1.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos para este proyecto son:

- Realizar un breve recorrido histórico sobre el arte mandala a través de bibliografía y fuentes especializadas.
- Exponer las pautas esenciales para el desarrollo de un proyecto artístico.
- Analizar las posibilidades para fomentar la creatividad en secundaria a través de una práctica artística.

2. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

2.1. LA CREATIVIDAD

Según la Real Academia Española: *Diccionario de la lengua española*, 23^º ed, [versión 23.3 en línea] <https://dle.rae.es> [03/06/2020], define la creatividad como facultad de crear o capacidad de creación.

La creatividad es una capacidad que posee todo ser humano a pesar de que algunas personas puedan desarrollarla de una manera más amplia que otras. Sin embargo, la creatividad se puede fomentar poco a poco a cualquier edad, realizando diferentes actividades prácticas que impulsen o amplíen la capacidad de creación.

Esta capacidad es una de las más deseadas por el ser humano, ya que a lo largo de nuestra vida se requiere en muchos ámbitos.

Goleman (2016), psicólogo y escritor de Stockton, Estados Unidos, afirma que: “Nuestra vida puede estar llena de momentos creativos, hagamos lo que hagamos, mientras seamos flexibles y estemos abiertos a nuevas posibilidades: dispuestos a ir más allá de la rutina” (p. 12).

Como señala Goleman, la creatividad puede aparecer en cualquier momento del día, aunque, a veces, no surja cuando la necesitamos. Si la desarrollamos de una manera adecuada, esta mejorará nuestra capacidad de creación, disponiendo así un abanico más amplio a la hora de buscar soluciones a los problemas que se nos plantean día a día.

2.1.1. La creatividad en el sistema educativo.

Hoy en día, el arte ha pasado a un segundo plano en el ámbito educativo ya que asignaturas como Educación Plástica, Visual y Audiovisual no es considerada una de las materias más esenciales en la formación del estudiante, como podrían ser Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Sociales o Inglés. Sin embargo, hay que subrayar que, por su carácter fundamentalmente práctico, es una asignatura primordial, ya que el uso y aprendizaje de esta materia fomenta muchos aspectos positivos en el alumnado como la creatividad, la imaginación o el desarrollo cognitivo, entre otros beneficios y destrezas.

La creatividad es fundamental desarrollarla desde edades tempranas y se puede potenciar a través de diferentes actividades. Actividades que, en su mayoría, funcionan muy bien cuando tienen una base artística, tal y como expone Larraz:

“El desarrollo de la creatividad está ligado al desarrollo de la educación artística, ya que la creatividad existe en cualquier ámbito de conocimiento, sea artístico o

científico y es insoluble a la capacidad creadora del ser humano” (Larraz, 2013, p. 154).

2.2. LOS MANDALAS

2.2.1. Origen de los mandalas

“La palabra mandala significa “círculo” en el idioma sánscrito y refiere a un dibujo o esquema generalmente redondo, abstracto y con alto contenido simbólico.” (Jagat, 2012, p. 5).

Según la Real Academia Española: *Diccionario de la lengua española*, 23º ed, [versión 23.3 en línea]. <https://dle.rae.es> [03/06/2020] define mandala como dibujo complejo, generalmente circular, que representa las fuerzas que regulan el universo y que sirve como apoyo de la meditación.

Los mandalas tienen su origen en la India, se dice que en el año VII.a.C. desde el Tibet, aunque, con el paso del tiempo se fue extendiendo por todo el mundo. Esta cultura oriental se utilizaba para representar la vida, la naturaleza, los sueños, entre otros. Los mandalas han tenido siempre un cierto significado religioso, de culto y también para ser contemplados por la belleza que transmiten (Jagat, 2012, p.7).

Podríamos situar este tipo de dibujo con junto a los inicios de la humanidad, al encontrarse ciertas similitudes con algunas de las primeras imágenes que han aparecido en la historia.



Figura 1.

El significado de estos dibujos expresa la relación de una persona con el mundo que le rodea o con su interior, pues se dice que los mandalas son un reflejo de lo que sentimos, vemos o pensamos.

Por otro lado, los mándalas no tienen porqué estar realizados con una técnica fija y tampoco existe ningún tipo de pauta. Lo que tienen en común estos dibujos es que todos están hechos a partir de una forma circular, aunque actualmente, estos se han ido modificando, siendo posible encontrar mándalas en cualquier formato, como pueden ser forma de animales, estrellas, rostros, flores, etc. Otra característica que diferencia a los mándalas de cualquier otro tipo de dibujo son las formas que posee simétricas.

Este método de dibujo se ha utilizado en muchas culturas diferentes de una manera distinta, debido, fundamentalmente, a sus múltiples propiedades tanto psicológicas como motoras. Algunas de estas ventajas son la relajación y la liberación del estrés acumulado. También son una gran forma de meditación puesto que, por sus características estéticas y de creación, son capaces de evadir y despejar la mente. Otro de los aspectos más importantes es que fomentan la creatividad (Glover, 2019).

2.2.2. Ventajas de los mándalas en el ámbito educativo

Por sus características, el desarrollo de prácticas artísticas basada en mandalas podría tener una serie de ventajas tanto motoras como psicológicas que servirían, igualmente, al desarrollo creativo y su aprovechamiento en la vida cotidiana.

Algunas de las utilidades de esta técnica es que favorece el control de las manos, lo que ayudaría al alumnado a mejorar actividades tanto de dibujo como de escritura.

Por otro lado, también existen una gran variedad de ventajas psicológicas que ayudan al individuo a lo largo de su desarrollo intelectual. El simple hecho de colorear este tipo de dibujos incrementa la paciencia de la persona ya que, los mándalas, necesitan bastante tiempo para poder colorear cada una de las pequeñas formas geométricas que lo componen. Esto hace que se fomente la capacidad de concentración y presten más atención a lo que están realizando.

Cabe destacar que los mandalas son un gran sistema para eliminar tanto el estrés como la ansiedad o la tensión del día a día en niños y niñas. No obstante, este método anti estrés sirve tanto para adultos como para jóvenes pues consigue que el cuerpo entre en un estado de relajación. Además, es bueno para las personas de edades avanzadas ya que favorecen el mantenimiento de una memoria sana.

Otra de las ventajas más importantes es la capacidad de desarrollar la creatividad y la imaginación de los niños y niñas. Este desarrollo de la creatividad puede llevarse a cabo desde que los jóvenes empiezan a colorear cada parte del mandala, ya que empiezan a utilizar los colores de una manera libre. Por otro lado, crear desde cero un mandala fomenta su capacidad de diseñar y de expresarse de una manera diferente.

“La aplicación de los mandalas como instrumento educativo, fomenta el desarrollo de la creatividad a través del dibujo y la pintura; consiguiendo un

triple objetivo: desarrollar los sentidos y la capacidad de percepción; fomentar la iniciativa personal y estimular la imaginación favoreciendo la libre expresión” (Farelo, 2019, p. 32).

2.2.3. Significado de los colores y las formas

En primer lugar, los mandalas pueden ser creado desde fuera hacia dentro y desde dentro hacia fuera. No hay una técnica exacta, pero es recomendable empezar desde el centro del círculo hacia fuera, resultando más fácil a la hora de componerlo.

En la técnica de los mandalas es interesante disponer de algunas nociones del significado de los colores y de las formas. Aunque no es totalmente prescindible saber el significado de los colores para poder crear un mandala, pero si se tiene un concepto sobre ellos, podremos representar de una forma más exacta lo que queremos transmitir. Además, podremos interpretar cómo se sienten los alumnos según los colores y las formas que utilicen para la creación de su mandala.

Por otro lado, la psicología de los colores se encarga de observar cómo nos comportamos y qué emociones sentimos al ver ciertas tonalidades. Estos colores pueden representar cosas distintas en cada cultura.

Los colores más utilizados en el arte de los mandalas serían el color negro, el blanco, el rojo, el rosa, el verde, el azul, el amarillo y el morado, entre otros. Además, colores como el plateado o el dorado son, igualmente, muy utilizados en la cultura de los mandalas.

El color negro está asociado a la elegancia, el misterio y la muerte. Además, simboliza la soledad, la melancolía y la pena, entre otras. Es el color que se suele utilizar para hacer la estructura de los mandalas, aunque también podemos utilizarlo para colorear.

Por otro lado, el color blanco se suele utilizar como base de los mandalas ya que el color blanco es el mejor tono para que los demás colores mantengan su tonalidad original. “Desde el punto de vista físico no es considerado como un color, sino como la integración de todos los colores. Significa pureza, castidad, paz, verdad, modestia e inocencia” (Rivera, 2001, p. 76).

El rojo, es un color que representa la sangre, el peligro, la violencia o incluso el dolor. No obstante, también está asociado al amor y la pasión.

Igualmente, el color verde, es uno de los más recurrentes en los mandalas por su función respecto a la representación de plantas, flores y hojas, elementos habituales en los mandalas. Este color representa a la naturaleza y toda la vida vegetal. Por otro lado, el color verde siempre ha significado esperanza, vida, la energía o la suerte.

Si queremos transmitir confianza y relajación, el color azul es el indicado. Además de transmitir estos sentimientos, el color azul es el color que representa al cielo y al agua.

Otro de los colores más frecuente en los mandalas, es el color rosa. Este color está relacionado con la amistad, la delicadeza o incluso la ternura. Además, siempre ha estado asociado con lo femenino o lo íntimo (Rivera, 2001, p. 76).

El color amarillo representa al sol, a la electricidad y a la luz, sin embargo, este color es muy contradictorio al significar tanto cosas positivas como la felicidad, o la fortaleza, como aspectos más negativos como la envidia, la cólera o la furia.

Al igual que el amarillo, el color gris también es muy contradictorio ya que tiene un significado distinto en cada cultura. En algunas religiones como en la iglesia católica, representa el duelo, la muerte de lo corporal, el espíritu o las sombras, pero para otras creencias, el gris trasmite la paz, la serenidad, la calma o el silencio (Gastañeta, 2002, p. 49).

El color morado o violeta, al igual que el color negro, representa la elegancia. Por otro lado, el violeta también representa la espiritualidad, la melancolía y la tristeza.

Otro de los colores más utilizados en los mandalas, es el color naranja. Este color, es uno de los colores más radiantes, al igual que el color amarillo ya que representan lo luminoso y lo resplandeciente. Además, está asociado a la felicidad, a lo dichoso o a la felicidad.

El color plateado y el dorado también se utilizan en los mandalas para colorear el interior de estos. El color plata, es el color de lo metálico, del hierro y representa el lujo, la riqueza o el exceso. En cuanto al color oro, este está muy ligado al color amarillo puesto que los dos representan al sol o a la luz, pero el oro, a su vez igualmente hace alusión a la riqueza, el dinero y el lujo.

Existen una gran variedad de colores y en cada cultura tienen un significado diferente, por este motivo, es algo complicado poder interpretar lo que el alumno quiere expresar en sus dibujos. Sin embargo, es importante conocer alguno de los significados de los colores más utilizados porque tanto en marketing como a la hora de representar cualquier tipo de obra, es fundamental poder expresar de la mejor manera posible lo que queremos transmitir. Por otro lado, es valioso que el receptor de la obra pueda sentir lo que el emisor está tratando de expresar.

Otra de las cuestiones importantes son las formas que se utilizan para crear los mandalas, ya que tienen significado e interpretación. Algunas de las más utilizadas son el triángulo, círculo, corazón, pentágono, rectángulo, entre otras muchas formas. Al igual que los colores, en cada cultura o región las formas son interpretadas de una manera diferente.

El triángulo simboliza la armonía, la vida o la perfección. Además, según la posición en que esté situado, puede representar una cosa diferente, pudiendo simbolizar la vitalidad o la transformación de uno mismo (Dumoulin, 2016).

Otra de las figuras, más utilizadas y la base de estas estructuras conocidas como mandalas es el círculo. El círculo representa lo eterno, la pureza, la excelencia, entre otros significados.

Los mandalas pueden también contener otras formas menos comunes como sería el aspecto icónico de un de corazón, esta figura está asociada al amor, la fortuna o la alegría (Martínez, 2009, p. 3).

Otras de las formas que se utilizan son el pentágono, este representa a la naturaleza y está estrechamente relacionado con la figura humana debido a la obra de Leonardo Da Vinci titulada "El Hombre de Vitruvio". Da Vinci intentó crear al hombre perfecto a través de la geometría y de unos cánones de belleza que creó un hombre llamado Marco Vitruvio (Pascual, 2018).

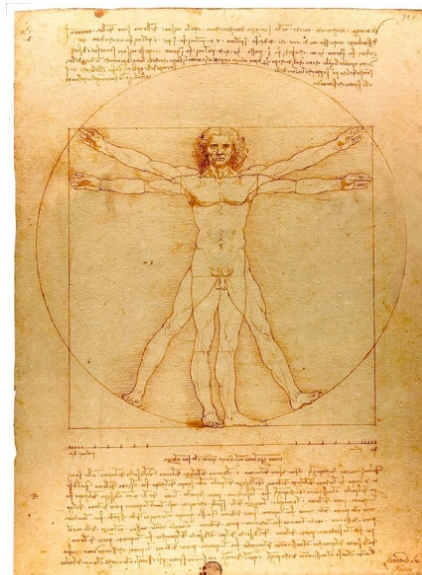


Figura 2.

2.3. LA PINTURA MURAL

2.3.1. Orígenes de la pintura mural

Los orígenes de la pintura mural se pueden remontar a la prehistoria con la creación de las diferentes pinturas rupestres como los famosos bisontes encontrados en la Cueva de Altamira en España o las pinturas de diferentes animales acuáticos encontradas en el desierto de Atacama (Forssmann, 2018).



Figura 3.



Figura 4.

Estas pinturas estaban creadas con diferentes pigmentos orgánicos sacados tanto de plantas como de minerales. Los pigmentos suelen ser fijados con cal o ciertos tipos de aglutinantes orgánicos. Las pinturas eran creadas sobre diferentes superficies como piedras o muros y aún son conservadas (Bueno & Moral, 2002).

Este tipo de pintura se puede elaborar a través de dos métodos; al fresco o al seco. En la antigüedad, utilizaban la pintura al fresco para decorar las diferentes paredes o techos de Iglesias o monumentos.

Uno de los artistas más reconocidos en esta técnica pictórica es Miguel Ángel, el cual realizó diferentes murales con la técnica al fresco, como fue el caso de *El juicio final* o *La creación de Adán*. Estas obras se encuentran en la Capilla Sixtina, una capilla dentro del Palacio Apostólico de la ciudad del Vaticano.



Figura 5.

2.3.2. La pintura mural en la actualidad

La pintura mural se ha ido modificando y cambiando con el paso de los años. Hoy en día, se utilizan diferentes técnicas pictóricas menos complejas como la pintura en spray o el acrílico.

Actualmente, la pintura mural ya no trata de mostrar las costumbres o los cultos religiosos que se representaban en épocas anteriores. Hoy en día, se ha recurrido a esta técnica para reivindicar los problemas encontrados en la sociedad. Además, es utilizada en forma de protesta para asuntos tanto políticos como medioambientales.

Por otro lado, la pintura mural también se utiliza para decorar las fachadas de los comercios, hospitales, colegios o institutos.

La pintura sobre muro puede ser de uso personal o con función global, particular, privado o publico. Como forma artística, expresiva o meramente decorativa. Pero ante todo, debemos saber que la pintura sobre el muro tiene como característica principal, que puede ser un gran canal de comunicación (Avellano, 2015, p. 39).

La pintura mural, se considera un arte callejero donde muchos artistas como Banksy crean diferentes obras sobre críticas sociales o políticas.



Figura 6.

2.3.3. La ventaja de la pintura mural en el sistema educativo

La pintura mural es una técnica poco habitual en los colegios o institutos al ser considerada compleja y engorrosa. Esto se debe a la gran cantidad de materiales que se necesitan y la gran envergadura que supone realizar un proyecto de este tipo en el centro educativo. Por este motivo, los docentes plantean otras actividades menos problemáticas para que los alumnos lo realicen fácilmente en clase.

Sin embargo, la pintura mural tiene mas ventajas que inconvenientes en el ámbito educativo. “El alto nivel de contenidos y temas transversales que se pueden llegar a desarrollar a través de la pintura mural, hacen que sea un ejemplo excepcional en el aula” (Avellano, 2015, p. 40).

De hecho, los alumnos deben de organizarse entre ellos y ponerse de acuerdo desde el comienzo de la actividad hasta la finalización de esta para poder trabajar en grupo.

Asimismo, la pintura mural aviva la creatividad y la capacidad de creación ya que deben de diseñar lo que quieren representar, eligiendo un tema y debatiendo entre ellos los diferentes puntos de vistas de cada compañero.

En igual forma, el alumnado comprende que no serán los únicos que verán la obra creada y que el trabajo, generalmente, se realiza en equipo. Estos son algunos motivos por el que el alumnado suele involucrarse o desenvolverse mejor en la creación del mural.

Otra de las ventajas de la realización de murales es que los estudiantes pueden practicar las diferentes técnicas pictóricas que han aprendido durante el curso y salir del soporte que se suele utilizar como el papel, la cartulina o el cartón.

3. PROYECCIÓN DIDÁCTICA

3.1. INTRODUCCIÓN

Creatividad y mandalas en la pintura mural, es el título de este proyecto enfocado hacia secundaria, más concretamente, a alumnos de 4º de ESO. Esta programación didáctica está adaptada para un total 16 alumnos y tiene una duración de un trimestre.

En esta programación, se trabajarán los mandalas a través de diferentes actividades individuales para que los alumnos empiecen a tomar un primer contacto con esta técnica.

El proyecto está enfocado para que los alumnos y alumnas acaben el trimestre realizando una pintura mural en una de las paredes del centro de secundaria. Para ello, trabajarán en dos grupos de 8 alumnos y realizarán un mural al que deberán de ir guardando su proceso para luego presentarlo en clase en con una exposición oral y un mini video.

Al final del trimestre, se plantea la realización de una actividad complementaria donde utilicen todo lo que han aprendido de una manera mucho más creativa y divertida.

3.2. JUSTIFICACIÓN

A través de esta propuesta didáctica, se pretende incrementar la utilización del Aprendizaje Basado en Proyectos con una metodología activa que haga hincapié en el trabajo por grupos.

Tal y como cita la LOMCE en su preámbulo:

“Una sociedad más abierta, global y participativa demanda nuevos perfiles de ciudadanos y trabajadores, más sofisticados y diversificados, de igual manera que exige maneras alternativas de organización y gestión en las que se primen la colaboración y el trabajo en equipo, así como propuestas capaces de asumir que la verdadera fortaleza está en la mezcla de competencias y conocimientos diversos.”

“Las habilidades cognitivas, siendo imprescindibles, no son suficientes; es necesario adquirir desde edades tempranas competencias transversales, como el pensamiento crítico, la gestión de la diversidad, la creatividad o la capacidad de comunicar, y actitudes clave como la confianza individual, el entusiasmo, la constancia y la aceptación por el cambio.”

Por otra parte, 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 establece una serie de orientaciones para facilitar el desarrollo de estrategias metodológicas que permitan trabajar por competencias en el aula. Entre ellas destaco aquí las siguientes:

- “Despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje.”
- Para potenciar la motivación por el aprendizaje se requieren metodologías activas y contextualizadas: estructuras de aprendizaje cooperativo.
- Para un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial las estrategias interactivas son las más adecuadas, al permitir compartir y construir el conocimiento y dinamizar la sesión de clase mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas: el aprendizaje por proyectos, los centros de interés, el estudio de los casos o el aprendizaje basado en problemas.”

Del mismo modo, la Orden de 14 de julio de 2016, de la Conserjería de Educación de la Junta de Andalucía, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, nos dice, en lo referente a las estrategias metodológicas a aplicar en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, lo siguiente:

“En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia...”

Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces.”

Por todos estos motivos, se pretende que los alumnos organicen y gestionen un proyecto final, que culminará con la creación de un mural en una de las paredes del centro educativo.

Por otro lado, se persigue fomentar la creatividad cómo uno de los temas fundamentales en esta propuesta didáctica ya que es esencial desarrollarla durante las diferentes etapas educativas, tal y como nos indica la Orden de la Junta de Andalucía arriba citada:

“...potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural”.

El arte de los mandalas es el tema elegido para poder profundizar sobre la introducción de nuevos métodos creativos en el aula. Este contenido, poco utilizado dentro del sistema educativo, puede ser una gran fuente de motivación en el alumnado. Además de mejorar diferentes habilidades tanto psicomotoras como psicológicas en los estudiantes.

Además, se pretende dotar al alumnado con la capacidad de conocer nuevas técnicas pictóricas, en este caso, técnicas que sirvan tanto para la pintura mural como para proyectos de menor envergadura. Al mismo tiempo, enseñar y aprender a utilizar los materiales y las distintas herramientas de trabajo de una manera adecuada.

En definitiva, este proyecto promueve las siguientes ventajas educativas; fomentar la creatividad, desarrollar habilidades expresivas a través de los mándalas, conocer y aplicar técnicas de pintura mural. Al mismo tiempo, aprender a realizar una memoria final y a documentar todos los contenidos, tanto teóricos como prácticos, aprendidos a lo largo de esta programación didáctica a través del aprendizaje basado por proyectos.

3.3. MARCO LEGAL

Este proyecto educativo está realizado para la etapa de 4º de ESO dentro de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Todos los objetivos, tanto del curso como de la materia y los criterios de evaluación, los contenidos y las competencias están reunidas del BOE, Boletín Oficial del Estado y del BOJA, Boletín Oficial de la Junta de Andalucía. Cabe destacar que están adaptadas de la mejor manera posible a este proyecto.

Normativa estatal:

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

- *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.*

Normativa autonómica:

- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

3.4. CONTEXTUALIZACIÓN

3.4.1. Características del centro educativo

Este proyecto se va a llevar a cabo en el Instituto Santo Reino, situado en Torredonjimeno. Este municipio se encuentra a 17 km de la capital (Jaén) y cuenta con 13.731 habitantes. En un principio, este instituto se creó en 1952 como un centro de enseñanza Media y Profesional que con el paso de los años se decidió transformar en un instituto Nacional de Bachillerato. Hoy en día, es un instituto en el que se imparte Secundaria, Bachillerato y Ciclos Medios.

En este centro podemos encontrar diferentes modalidades para realizar el Bachillerato como serían las ramas de Ciencias Sociales, Ciencias de la Salud y Tecnología. Además, este instituto cuenta con varios Ciclos Formativos de Grado Medio, uno de ellos, es el llamado Preimpresión en Artes Gráficas.

Este instituto se encuentra en una ubicación muy buena ya que está justo enfrente del apeadero de autobuses y tiene muy buena localización para aquellos alumnos de pueblos mas pequeños de alrededores que no tienen Secundaria ni Bachillerato. En el centro, la mayoría de los alumnos viven en Torreodonjimeno, pero otros vienen de pueblos de alrededores como Jamilena o Villardompardo.

En el centro, estudian alrededor de 700 alumnos ya que no es el único instituto de la localidad. Además, es un instituto con unas dimensiones muy grandes ya que cuenta con varias plantas, dos grandes patios y un campo de futbol. El edificio se divide en tres partes, en la parte central podemos encontrar la mayoría de las aulas de Secundaria y Bachillerato, además, se encuentra el salón de actos, la sala de profesores, la biblioteca, la conserjería, entre otros. En el edificio de la derecha,

podemos encontrar el gimnasio, el patio y la pista de futbol. En la otra parte del edificio, se suelen situar las clases de los Ciclos Medios.

El instituto cuenta con unas instalaciones bastantes completas ya que disponen de diferentes recursos como ordenadores y aulas especificas para cada materia, como seria el caso del aula de dibujo.

El centro, está totalmente equipado para los alumnos que tengan algun tipo de diversidad funcional ya que cuenta con diversas rampas tanto en la entrada como en los patios. Por otro lado, el instituto cuenta con ascensores para que alumnos y profesores que tengan ciertas diversidades puedan subir y bajar por las diferentes plantas.

El instituto se encuentra en un pueblo donde la mayoría de las personas se dedican a la agricultura, mas concretamente, a la recogida de aceituna.

3.4.2. Perfil del alumnado

El grupo con el que se va a realizar este proyecto consta de 16 alumnos, ya que la asignatura de Plástica y Visual en 4º de ESO es optativa. Entre este grupo de alumnos, podemos encontrar que hay 10 chicas y 6 chicos.

La mayoría de los alumnos y alumnas que han elegido esta asignatura son chicos y chicas a los cuales les gusta dibujar y pintar. Algunos de ellos quieren seguir estudiando algo relacionado con el dibujo. Por el contrario, otros de los alumnos solo han elegido esta asignatura porque no les gustaban las demás asignaturas optativas ofertadas.

El nivel académico general de los alumnos es medio alto, pero de los 15 estudiantes, 12 tienen un nivel alto en cuanto a sus calificaciones y responden de una manera muy eficiente a las diferentes actividades que se propone. Además, son responsables, trabajadores y trabajan muy bien en equipo. Por otro lado, los 3 alumnos restantes tienen un nivel medio que suelen aprobar las diferentes asignaturas, pero con notas situadas entre el suficiente y el bien. Son alumnos que tienen un trabajo algo irregular y no son tan responsables como el resto de sus compañeros, además, algunos de ellos son algo conflictivos y nerviosos.

En general, nos encontramos ante un grupo de alumnos responsables y trabajadores, aunque algunos de ellos sean menos trabajadores.

3.4.3. Relación del proyecto con otras unidades del curso o áreas.

El presente proyecto, tiene relación con las unidades anteriores que se han impartido en la asignatura de Educación Plástica y Visual. En unidades anteriores, estuvimos explicando y viendo ejemplos de las diferentes técnicas pictóricas y realizamos diversas prácticas con pintura acrílica y acuarela, que son de gran utilidad para poder realizar este mural. Además, estuvimos trabajando la geometría para crear ciertas composiciones, la cual, será de gran ayuda a la hora de realizar los mandálas.

También, es importante destacar que estuvimos realizando ciertos ejercicios con la cámara del móvil y nos va a venir muy bien para poder dar cierta difusión y para la creación del mini video.

Este trabajo esta realizado para alumnos de 4º de ESO, pero podría adaptarse a otros cursos como primero, segundo de ESO o incluso a Bachillerato en la modalidad de dibujo técnico si cambiamos algunas partes del proceso.

3.5. OBJETIVOS

3.5.1. Objetivos de la etapa educativa

Conforme al Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

Objetivos de la etapa educativa
1. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
2. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
3. Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por

razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
4. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos
5. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
6. Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
7. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
8. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
9. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
10. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
11. Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales

relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
12. Apremiar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

3.5.2. Objetivos de la materia

La enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

Objetivos de la materia
1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relación con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las

tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

3.5.3. Objetivos específicos y contribución al logro de los objetivos de la materia y a los objetivos generales de la etapa educativa.

Los objetivos específicos del proyecto son:

Objetivos específicos del proyecto y contribución al logro de los objetivos de la materia y los objetivos generales de la etapa educativa	Objetivos de la materia	Objetivos de la etapa educativa
OBJETIVOS DE PRODUCCIÓN (crear arte)		
1. Mejorar la capacidad creativa y desarrollarla a través de la creación de mandalas.	1, 2, 3, 4, 5, 9, 10	2, 4, 5, 6, 7, 10, 12
2. Mejorar las destrezas en el uso de las diferentes técnicas pictóricas.	3, 4, 5, 7, 8, 9, 10	4, 5, 6, 7, 10, 12
3. Profundizar en el estudio de los	1, 2, 3, 4,	1, 2, 4, 6,

diferentes modos de expresión visual.	5, 6, 7, 8, 9, 10	7, 10, 12
4. Desarrollar destrezas en el uso del instrumental de trazado geométrico.	5, 6, 8, 9, 10	2, 5, 10, 12
5. Introducir y afianzar al alumnado en el uso de las TIC con fines expresivos.	6, 7, 8, 9, 10	4, 5, 6, 7, 9, 10, 12
6. Aplicar las construcciones geométricas básicas para la construcción de formas decorativas o artísticas.	5, 6, 8, 9, 10	5, 6
7. Desarrollar estrategias de trabajo para llevar a cabo una producción audiovisual.	5, 6, 7, 8, 9, 10	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8
OBJETIVOS DE PERCEPCIÓN (mirar el arte)		
8. Acercarse a modos de expresión plástica diferentes de los habituales y conocidos.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12
9. Percibir y describir las características de las obras de arte y las romas visuales del entorno.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	1, 2, 5, 7, 8, 9, 10, 12
10. Interpretar las cualidades visuales de las obras de arte y de los objetos de nuestro entorno.	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8 9, 10	1, 2, 5, 7, 8, 9, 10, 12
11. Juzgar el significado del arte, interpretar y valorar las obras de arte y de expresión plástica.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	1, 2, 5, 7, 8, 9, 10, 12
12. Desarrollar la visión espacial de los alumnos y alumnas.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 10	2, 5, 6, 7, 12
13. Adquirir destrezas en el uso de las nuevas tecnologías para el dibujo.	3, 4, 5, 6, 8, 9, 10	5, 6
OJETIVOS DE REFLEXIÓN (vivir con el arte)		
14. Aprender a realizar un proyecto de cierta envergadura, en este caso, una pintura mural.	2, 3, 4, 7, 8, 9, 10	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9
15. Reflexionar sobre las distintas fases a seguir en todo proceso de creación plástica	4, 7, 9, 10	1, 2, 5, 6, 8, 9
16. Fomentar la capacidad de trabajar en grupo.	1, 2, 3, 7, 9, 10	1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

17. Buscar y descubrir las estructuras geométricas existentes en las formas que nos rodean, tanto naturales como artificiales.	1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10	2
18. Apreciar el equilibrio estético de las construcciones geométricas.	1, 2, 4, 5, 6, 8	2
19. Valorar la importancia de dichas estructuras, tanto desde el punto de vista estético como desde el funcional.	1, 2, 5, 6, 8	2

3.6. COMPETENCIAS

De acuerdo con lo establecido en el artículo 2.2 del real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, las competencias del currículo serán las siguientes:

Comunicación lingüística
Se trabaja a través de la realización de una presentación oral.
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
Se trabaja a través de la realización de las diferentes actividades individuales y con la realización del mural.
Competencia digital
Se trabajará a través del programa Movie Maker para la creación del mini video. Además, se trabajará a través de la realización de la presentación ya que deben de buscar información y crear un PowerPoint grupal.
Aprender a aprender
Se trabaja a través de la investigación por parte del alumnado para la creación de la exposición oral.
Competencias sociales y cívicas
Se trabaja a través del trabajo en equipo y de la toma de decisiones que se plantean entre ellos a lo largo del proyecto.
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
Se trabaja a través de las decisiones que tienen que tomar para la realización de las actividades, memoria y el proyecto.
Conciencia y expresiones culturales
Se trabaja a través de los diferentes contenidos visualizados en clase y con la actividad extraescolar.

3.7. CONTENIDOS

Los contenidos de la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 4º de ESO se divide en cuatro bloques; expresión plástica, dibujo técnico, fundamentos del diseño y lenguaje audiovisual y multimedia.

Bloque I. Expresión plástica
• Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. • Léxico propio de la expresión gráfico plástica. • Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. • Creatividad y subjetividad. • Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. • El color en la composición. • Simbología y psicología del color. • Texturas. • Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. • Materiales y soportes. • Concepto de volumen. • Comprensión y construcción de formas tridimensionales. • Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. • Aplicación en las creaciones personales. • Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. • La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. • Imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. • Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.
Bloque II. Dibujo técnico
▪ Formas planas. ▪ Polígonos. ▪ Construcción de formas poligonales. ▪ Trazados geométricos, tangencias y enlaces. ▪ Aplicaciones en el diseño. ▪ Composiciones decorativas.

- Aplicaciones en el diseño gráfico.
 - Proporción y escalas.
 - Transformaciones geométricas.
 - Redes modulares.
 - Composiciones en el plano.
 - Descripción objetiva de las formas.
 - El dibujo técnico en la comunicación visual.
 - Sistemas de representación.
 - Aplicación de los sistemas de proyección.
 - Sistema diédrico.
 - Vistas.
 - Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.
 - Perspectiva caballera.
 - Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista.
 - Aplicaciones en el entorno.
 - Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
 - Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
 - Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
 - Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de trazados técnicos.
- Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

Bloque III. Fundamentos del diseño.

- Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
- Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
- Fundamentos del diseño.
- Ámbitos de aplicación.
- Movimientos en el plano y creación de submódulos.
- Formas modulares.
- Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.
- El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
- Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
- Tipografía.
- Diseño del envase.
- La señalética.
- Diseño industrial: Características del producto.

- Proceso de fabricación.
- Ergonomía y funcionalidad.
- Herramientas informáticas para el diseño.
- Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D Y 3D.
- Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.
- Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
- El lenguaje del diseño.
- Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

Bloque IV. Lenguaje audiovisual y multimedia.

- Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
- Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
- Principales elementos del lenguaje audiovisual.
- Finalidades.
- La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
- La fotografía: inicios y evolución.
- La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
- El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
- Lenguaje cinematográfico.
- Cine de animación.
- Análisis.
- Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.
- Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
- Estereotipos y sociedad de consumo.
- Publicidad subliminal.

3.7.1. Contenidos transversales

Según el artículo 6, sin perjuicio de su tratamiento específico en las materias de la Educación Secundaria Obligatoria que se vinculan directamente con los aspectos detallados a continuación, el currículo incluirá de manera transversal los siguientes elementos:

- a) El respeto al estado de Derecho y a los derechos y libertades fundamentales recogidos en la constitución española y en el estatuto de Autonomía para Andalucía.
- b) El desarrollo de las competencias personales y las habilidades sociales para el ejercicio de la participación, desde el conocimiento de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político y la democracia.
- c) La educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, la competencia emocional, el autoconcepto, la imagen corporal y la autoestima como elementos necesarios para el adecuado desarrollo personal, el rechazo y la prevención de situaciones de acoso escolar, discriminación o maltrato, la promoción del bienestar, de la seguridad y de la protección de todos los miembros de la comunidad educativa.
- d) El fomento de los valores y las actuaciones necesarias para el impulso de la igualdad real y efectiva entre mujeres y hombres, el reconocimiento de la contribución de ambos sexos al desarrollo de nuestra sociedad y al conocimiento acumulado por la humanidad, el análisis de las causas, situaciones y posibles soluciones a las desigualdades por razón de sexo, el respeto a la orientación y a la identidad sexual, el rechazo de comportamientos, contenidos y actitudes sexistas y de los estereotipos de género, la prevención de la violencia de género y el rechazo a la explotación y abuso sexual.
- e) El fomento de los valores inherentes y las conductas adecuadas a los principios de igualdad de oportunidades, accesibilidad universal y no discriminación, así como la prevención de la violencia contra las personas con discapacidad.
- f) El fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad, el conocimiento de la historia y la cultura del pueblo gitano, la educación para la cultura de paz, el respeto a la libertad de conciencia, la consideración a las víctimas del terrorismo, el conocimiento de los elementos fundamentales de la memoria democrática

vinculados principalmente con hechos que forman parte de la historia de Andalucía, y el rechazo y la prevención de la violencia terrorista y de cualquier otra forma de violencia, racismo o xenofobia.

g) El desarrollo de las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.

h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.

i) La promoción de los valores y conductas inherentes a la convivencia vial, la prudencia y la prevención de los accidentes de tráfico. Asimismo, se tratarán temas relativos a la protección ante emergencias y catástrofes.

j) La promoción de la actividad física para el desarrollo de la competencia motriz, de los hábitos de vida saludable, la utilización responsable del tiempo libre y del ocio y el fomento de la dieta equilibrada y de la alimentación saludable para el bienestar individual y colectivo, incluyendo conceptos relativos a la educación para el consumo y la salud laboral.

k) La adquisición de competencias para la actuación en el ámbito económico y para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas, la aportación al crecimiento económico desde principios y modelos de desarrollo sostenible y utilidad social, la formación de una conciencia ciudadana que favorezca el cumplimiento correcto de las obligaciones tributarias y la lucha contra el fraude, como formas de contribuir al sostenimiento de los servicios públicos de acuerdo con los principios de solidaridad, justicia, igualdad y responsabilidad social, el fomento del emprendimiento, de la ética empresarial y de la igualdad de oportunidades.

l) La toma de conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado, entre los que se considerarán la salud, la pobreza en el mundo, la emigración y la desigualdad.

3.8. METODOLOGÍA

Se propone conseguir los objetivos a través de una metodología dinámica en la cual, los alumnos y alumnas sean los protagonistas en el proceso de su aprendizaje.

El presente proyecto educativo, se trabajará a través de un Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en el cual se acabará trabajando una pintura mural a través de los mandalas.

El Aprendizaje Basado en Proyectos cuenta con una serie de pasos que el alumnado debe de seguir para la realización del proyecto. En primer lugar, el docente debe de lanzar una pregunta o un problema al alumnado, después, se debe de planificar el proyecto. Es fundamental que los alumnos hagan una investigación sobre el tema en concreto y lo lleven a la práctica después. Al finalizar los alumnos y alumnas deben de hacer una valoración y reflexión sobre lo aprendido durante el proyecto antes de presentarlo hacia otro público, ya que este tipo de proyectos necesita cierta difusión. Así mismo, es fundamental que el alumnado realice una introspección del proceso y los conocimientos adquiridos. (INTEF, 2015, pp.3-4)



Figura. 7

Por otro lado, es fundamental que el ABP utilice las heramientas TIC durante el proceso del proyecto y que el profesor guie al alumnado durante su creación.

3.9. MATERIALES Y RECURSOS

Los materiales que van a utilizar los alumnos para la realización del proyecto van a ser materiales tanto artísticos como tecnológicos. Además, utilizarán otros materiales que le ayudaran a realizar la pintura mural.

Todos los materiales pueden ser utilizados o no, ya que la técnica utilizada para la realización la erigirán ellos, siempre y cuando sea viable.

Algunos de los materiales artísticos que utilizarán serán:

- Lápices de grafito
- Rotuladores de colores
- Lápices de colores
- Pintura acrílica
- Pinceles
- Acuarela
- Metro
- Goma de borrar
- Compás
- Regla
- Escuadra
- Cartabón
- Folios
- Papel adecuado a cada técnica
- Cuerda

Para poder llevar a cabo la documentación del proyecto, la realización de la memoria final y el mini video, los alumnos necesitarán una serie de artilugios que irán utilizando cuando sea conveniente y necesario:

- Teléfono móvil
- Ordenador
- Portátil
- Tablet
- Internet
- Conexión wifi

Además de estos materiales, para realizar la pintura mural, los alumnos necesitaran una serie de elementos que serán proporcionados por el centro educativo si llegasen a necesitarlos.

- Escaleras
- Mesas

- Material de limpieza

Para realización de la presentación oral, los alumnos utilizaran PowerPoint y la realización del mini video será a través del programa Movie Maker.

Por otro lado, el profesor utilizará un proyector para poder exponer en clase diferentes ejemplos y explicar las diferentes clases teóricas. Además, necesitará altavoces para reproducir diferentes videos con sonido. Por otro lado, el profesor utilizará una libreta o un ordenador portátil para ir apuntando en el diario de clase el comportamiento y la participación en clase de los diferentes alumnos y alumnas.

Los recursos que se van a utilizar en clase serán diferentes PowerPoints creados por el profesor que le ayudarán a explicar las clases teóricas de forma entretenida. En ellos se expondrán diferentes ejemplos sobre mandalas realizados con diferentes técnicas. Además, los PowerPoints contendrán diferentes imágenes sobre el significado de los colores y sobre los diferentes materiales que van utilizar.

Por otro lado, el profesor pondrá música mientras que los alumnos realizan las diferentes actividades, ya que la música anima y ameniza el trabajo. Además, resulta muy útil para que los alumnos se concentren más.

3.10.TEMPORALIZACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS

Este trabajo está preparado para un trimestre, en concreto, para el segundo trimestre de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. El proyecto está dividido en 7 fases y cada fase está compuesta en una o varias sesiones que pueden ser modificadas según el ritmo del alumno.

Cada clase tiene aproximadamente una hora y serán tres días a la semana en horario escolar; martes, miércoles y jueves.

El espacio empleado para la realización de las diferentes actividades durante la duración del proyecto, serán el aula de dibujo, la biblioteca del centro educativo, el aula de informática y el lugar asignado para la realización del mural.

Enero						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17

18	19	20	21	21	23	24
24	26	27	28	29	30	31

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

Marzo						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
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				

Fase	Sesiones	Fecha
Fase 1. ¿Qué sabemos de los mandalas? Conocimientos previos y primer contacto con ellos.	1	12, 13 y 14 de enero
Fase 2. Planteamiento del problema y búsqueda de información.	2	19, 20 y 21 de enero
Fase 3. Lluvia de ideas y realización de bocetos.	3	26, 27 y 28 de enero
Fase 4. ¡Nos vamos al mural! Realización del mural.	4	Mes de febrero / 2, 3 y 4 de marzo
Fase 5. Volvemos al aula de informática para montar el mini video y preparar la presentación. - Exposición oral y mini video	5	9, 10, 16, 17 y 18 de marzo
Fase 6. Actividad de ampliación	6	23, 24 y 25 de marzo
Fase 7. ¡Tenemos espectadores!	7	30 y 31 de marzo

Fase 1. ¿Qué sabemos de los mandalas?	
I SESIÓN	Días 12, 13 y 14 de enero
Objetivos	
▪ Conocer qué es un mandala. ▪ Conocer el significado de los colores y de las formas. ▪ Mejorar la utilización de las técnicas secas a través de la práctica. ▪ Iniciarse en el arte de los mandalas.	
Descripción de cada clase	
• Día 12: El docente comenzará la clase con una pequeña conversación con el alumnado sobre los mandalas para conocer lo que saben sobre ellos. El debate durará aproximadamente 20 mi y el profesor realizará diferentes preguntas a los estudiantes para que, de forma ordenada, las vayan contestando entre todos. Algunas de las preguntas que realizará el docente serán: - ¿Alguien sabe lo que es un mandala? - ¿Habéis realizado o coloreado alguna vez algún mandala? - ¿Alguien sabe como se realiza uno? En la segunda parte de la clase, el profesor expondrá a través del proyector diferentes obras artísticas sobre manadas y las irá comentando. Por otro lado, se pedirá al alumnado que traigan lápices de colores, ceras o rotuladores para la próxima clase. • Día 13: En la primera parte de la clase, con una duración aproximada de 30 min, el profesor comenzará la clase repartiendo dos mandalas impresos para que los alumnos lo coloreen en clase. Uno de ellos será coloreado antes de la explicación y el otro lo realizarán en casa. El primero que realicen en clase no servirá para nota si no para conocer como utilizan los colores los alumnos. En la segunda clase de la clase, se explicará de manera concisa, el significado de los colores y de las formas a través de algunas diapositivas. Además, se pedirá una serie de materiales para el día siguiente. • Día 14: Durante el día 14, los alumnos realizarán un mandala desde cero, utlizando la técnica seca que prefieran, donde a través de los colores y las formas, representen su vida, sus sentimientos, algún recuerdo o algún sueño.	
Materiales	
• Proyector	

- Rotuladores, ceras o lápices de colores
- Lápices de grafito
- Goma
- Regla
- Folios
- Cartulina
- Compás

Fase 2. Planteamiento del problema y búsqueda de información	
II Sesión	19, 20 y 21 de enero
Objetivos	
▪ Plantear un problema. ▪ Investigar sobre los mandalas de forma autónoma. ▪ Investigar sobre la pintura mural y los materiales que se suelen utilizar.	
Descripción	
• Día 19: En esta clase, el profesor planteará el problema sobre que hay una pared del centro que hay que pintar con la técnica de los mandalas. En ella, deberán de realizar dos pinturas, cada grupo se encargará de una parte de la pared. Además, se explicará que deberán de tomar fotos y videos de todo el proceso para realizar al final de curso un mini video y una presentación que incluya todo lo mencionado anteriormente. Además, se comentará que el proyecto lo será presentado a los diferentes alumnos y profesores el día acordado para ello. Por otro lado, se dividirá a la clase en dos grupos homogéneos y se llevará al alumnado a visitar la pared para que puedan tener un primer contacto y puedan ver las dimensiones que posee el proyecto que deben de realizar. • Día 20 y 21: El docente llevará a los alumnos a la biblioteca del centro y al aula de informática donde cada grupo se dividirá por la mitad y realizaran una investigación sobre los mandalas, la pintura mural y los diferentes materiales que se utilizan en esta técnica. Es importante recordarles que esto les puede servir de ayuda para la realización del a presentación oral así que pueden ir guardando la información en un pendrive.	
Materiales	
• Bolígrafos y papel • Proyector • Pendrive • Ordenadores, libros o revistas • Móviles	

Fase 3. Lluvia de ideas y realización de bocetos	
III Sesión	Días 26, 27 y 28 de enero
Objetivos	
▪ Mejorar el dibujo rápido. ▪ Realizar composiciones creativas ▪ Mejorar la capacidad de trabajar en grupo	
Descripción	
Durante la III sesión los alumnos trabajaran con los grupos asignados para la realización de diferentes bocetos que sirvan como base para la realización del mural. Los alumnos deberán de hacer de realizar pruebas de color y pruebas de materiales. Se recomendará que el último día de esta sesión, 28 de enero, lo dejen para retocar los últimos detalles del boceto y decidan los materiales que van a utilizar para el proyecto. Por otro lado, se recordará al alumnado que deben de fotografiar o grabar en video todo el proceso que realicen durante el proyecto.	
Materiales	
• Lápices • Goma • Compás • Regla, escuadra y cartabón • Pinceles • Papel adecuado a cada técnica • Técnica a elección del alumno • Móvil	

Fase 4. ¡Nos vamos al mural!	
IV Sesión	Mes de febrero/2,3 y 4 de marzo
Objetivos	
▪ Aprender a realizar un mural ▪ Mejorar la utilización de las diferentes técnicas pictóricas ▪ Mejorar el trabajo en equipo	
Descripción	
Durante este mes completo los alumnos trabajarán en la realización del mural, para ello, tendrán que organizar el tiempo de manera adecuada y dividir el trabajo entre los diferentes componentes. El docente siempre estará con los alumnos ayudándolos y aconsejándolos durante	

todo el proceso. Además, si los alumnos necesitaran algún tipo de material como el uso de sillas, mesas, escaleras o productos de limpieza, el profesor se los proporcionará.

Materiales

- Lápices
- Regla, escuadra y cartabón
- Compás
- Acuarela, acrílico o técnica a elegir del alumnado
- Pinceles
- Gomas
- Colores
- Ceras
- Folios
- Mesas
- Escaleras
- Productos de limpieza
- Ropa vieja o batas

Fase 5. Volvemos al aula de informática para montar el mini video y preparar la presentación

V Sesión

9, 10, 11, 16, 17 y 18 de marzo

Objetivos

- Aprender a utilizar Movie Maker y PowerPoint.
- Mejorar la expresión oral.
- Mejorar la capacidad de organización de las ideas.

Descripción

Día 9:

Durante este día, el docente explicará el programa Movie Maker de una manera breve a través de algunos ejemplos para que los alumnos puedan aprender a usar la aplicación. Los alumnos deberán de seguir al profesor durante la explicación y preguntar las dudas que puedan tener sobre el montaje de videos.

Por otro lado, si algún alumno no sabe utilizar PowerPoint, el profesor realizará una explicación del programa.

Días 10, 11 y 16:

Durante estos días el alumnado montará el video y realizará una presentación en PowerPoint. La exposición oral deberá de tener los siguientes objetivos:

- Deben de participar todos los integrantes del grupo.
- La duración de la presentación y del mini video no superará los 25 minutos por cada grupo.
- Debe incluir la investigación que han realizado sobre los mandalas y la pintura mural. Así mismo, deben incluir imágenes sobre diferentes obras artísticas de los que hayan tenido alguna referencia.
- En la presentación tiene que haber un desarrollo, donde los alumnos expondrán de una manera concisa los pasos que han seguido.
- La presentación debe de tener un apartado sobre los problemas y las soluciones dadas a los problemas que se han generado durante la realización del mural.
- Debe incluir un apartado sobre conclusiones.

El alumnado debe de tener en cuenta que el video será expuesto en la misma zona donde han realizado el mural para que los demás alumnos del instituto puedan ver una parte del proceso mientras que ven la obra finalizada.

Día 17:

En este día, los alumnos harán los últimos detalles a la presentación y practicarán la exposición oral que deberán de realizar al día siguiente.

Día 18:

Durante este día, los dos grupos harán sus exposiciones orales y presentarán el mini video al resto de los compañeros.

Materiales

- Teléfono móvil
- Programa Movie Maker
- Programa PowerPoint
- Ordenadores
- Proyector
- Equipo de sonido

Fase 6. Actividad de ampliación

VI Sesión

23, 24 y 25 de marzo

Objetivos

- Realizar mandalas con materiales orgánicos
- Fomentar la creatividad del alumnado

▪
Descripción
Durante esta semana, los alumnos realizarán una actividad complementaria donde, a través de materiales orgánicos, los alumnos realicen diferentes mandalas. Los alumnos serán divididos en grupos de cuatro personas cada día para que puedan trabajar cada día con un grupo diferente. La idea fundamental de esta actividad es que los alumnos puedan comprender que hay más soportes para realizar obras artísticas aparte de los comunes como el papel, el cartón, el lienzo o la pared.
Materiales
Material orgánico encontrado en el patio y traído de casa.

Fase 7. ¡Tenemos espectadores!	
VII Sesión	30 y 31 de marzo
Objetivos	
Dar a conocer el proyecto de los alumnos	
Descripción	
Durante estos dos últimos días, en el horario de clase, los alumnos de diferentes cursos irán viniendo a visitar los murales realizados por los alumnos de 4º de E.S.O. Los alumnos estarán presentes durante toda la hora contestando las diferentes preguntas que puedan hacerle el resto de los alumnos del centro. Durante toda la hora, los mini videos que han realizado los alumnos serán expuestos en la pared mas cercana del mural para que los demás alumnos puedan ver parte del proceso de la pintura mural.	
Materiales	
Proyector	

3.11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Este proyecto puede adaptarse a los alumnos/as con diversidad si fuera necesario. En primer lugar, el profesor siempre estará en contacto con el departamento de orientación para que el profesor pueda realizar correctamente su labor educativa.

Además, el profesor estará más atento y observará al alumnado que presente estas condiciones. Así mismo, el profesor atenderá y ayudará al alumnado a través de diferentes tutorías.

Por otro lado, los alumnos y alumnas que presenten cierta dificultad en el aprendizaje contarán con una serie de actividades de refuerzo para que el alumno/a no se quede atrás en el aprendizaje.

3.12. ACTIVIDADES

3.12.1. Actividades complementarias y extraescolares

Los alumnos y alumnas realizarán una actividad extraescolar que se realizará con una visita al museo de Jaén. Esta visita ayudará al alumnado a comprender las diferentes técnicas que se utilizan en el mundo del arte. Además, podrán conocer y coger una serie de ideas de otros artistas de la provincia y de fuera de ella.

Al mismo tiempo, el profesor irá explicando las diferentes técnicas o soportes que los artistas han utilizado para la realización de sus obras, pudiendo así el alumnado comprender mejor las características de cada técnica.

En cuanto a las actividades complementarias, los alumnos visitarán la biblioteca del centro educativo para buscar información que pueda servirle durante la investigación sobre el tema elegido.

Además, se realizará una actividad de ampliación donde los alumnos puedan continuar haciendo mandalas a través de nuevas técnicas y materiales.

3.12.2. Actividades de refuerzo

Las actividades de refuerzo serán utilizadas, si es necesario, para aquellos alumnos y alumnas que necesiten reforzar alguna parte del proceso educativo. Para ello, el profesor, estará preparado con una serie de actividades que podrá dar al alumnado. Estas actividades serán entregadas al estudiante, cuando sea necesario, si el profesor observa que el alumno o alumna tiene ciertas dificultades para desarrollar sus actividades como el resto de la clase.

3.13. EVALUACIÓN

3.13.1. Evaluación del aprendizaje. (Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje)

Bloque I. Expresión plástica		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias clave
1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	- CSC, SIEP, CEC.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una	- CD, SIEP, CEC.

	imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. 3.2. 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.	- CAA, CSC, SIEP.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	- CAA, CSC, SIEP.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de	- CCL, CSC, CEC.

técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen	
---	---	--

Bloque II. Dibujo técnico		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias clave
1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la	- CMCT, CAA.

	creación de diseños personales.	
--	---------------------------------	--

Bloque III. Fundamentos del diseño		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias clave
1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	- CSC, SIEP, CEC.
2. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	2.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. 2.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. 2.3. Realiza composiciones	- CAA, SIEP, CEC.

	creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. 2.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 2.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	
--	---	--

3.13.2. Mecanismos de evaluación (rúbricas y autoevaluación del alumnado)

1. Rúbrica para la evaluación de las actividades individuales. Se utilizará la misma rúbrica para cada actividad.

	Excelente	Bueno	Satisfactorio	Deficiente
Originalidad y creatividad	Es muy original y creativa	Es original	Es normal	No es original

Limpieza	La actividad está muy bien cuidada y limpia	La actividad esta bien cuidada	La actividad esta cuidada, pero tiene algunos fallos de limpieza	La actividad no está bien cuidada ni limpia.
Técnica	Sabe utilizar la técnica perfectamente	Sabe utilizar la técnica de manera apropiada	Utiliza la técnica bien, pero le falta practica	No sabe utilizar la técnica
Dibujo	El dibujo esta muy bien realizado y es detallado	El dibujo está bien realizado, tiene las bases, pero le falta un poco de practica	El dibujo tiene pocos detalles, le falta mucha práctica	El dibujo no tiene detalles, no tiene control al dibujar

2. Rúbrica para la evaluación del mural.

	Excelente	Bueno	Satisfactorio	Deficiente
Bocetos	Los bocetos están perfectamente realizados y hay una gran cantidad	Los bocetos están bien realizados y hay una cantidad adecuada	Los bocetos están medianamente realizados, pero no hay suficientes	Los bocetos están mal realizados y hay muy pocos
Técnica	Saben utilizar la técnica elegida perfectamente	Utilizan bien la técnica elegida	Utilizan medianamente la técnica elegida, pero les falta práctica	No utilizan la técnica elegida correctamente.
Acabado	La obra está acabada a tiempo y es excelente	La obra esta acabada a tiempo, aunque tiene algunos fallos	La obra está casi acabada y es medianamente buena	La obra no está acabada y lo que han hecho está mal
Trabajo en equipo	Trabajan en equipo	Trabajan bien en equipo	Trabajan bien en equipo,	No trabajan en equipo

	perfectamente		pero tienen muchas discusiones	
--	---------------	--	--------------------------------	--

3. Rúbrica para la evaluación del montaje del mini video por grupos.

	Excelente	Bueno	Satisfactorio	Deficiente
Originalidad del video	El video es muy original	El video es original	El video es normal	El video no es muy original
Grabar el proceso de manera adecuada	El video muestra el proceso de una manera muy adecuada	El video muestra el proceso de una forma adecuada	El video muestra el proceso de una forma adecuada, pero le faltan muchas partes	El video no muestra el proceso de una manera adecuada
El video tiene buena calidad	El video tiene muy buena calidad	El video tiene buena calidad	El video tiene una calidad normal	El video no tiene buena calidad
Utilizan de una manera apropiada las herramientas para la creación del video	Saben utilizar muy bien los programas que han elegido	Saben utilizar de manera apropiada el programa que han elegido	Utilizan el programa de manera satisfactoria	No saben utilizar el programa

4. Rúbrica para la evaluación de la exposición oral individual.

	Excelente	Bueno	Satisfactorio	Deficiente
Fluidez	El discurso es muy fluido	Se expresa bien	Se expresa de manera fluida pero no se organiza bien	No se expresa de manera fluida
Contenidos	Conoce muy	Conoce el	Conoce	No entiende el

	bien el tema	tema	algunas partes del tema	tema
Expresividad	Se expresa muy bien	Se expresa bien	Se expresa de una manera adecuada, pero tiene muchos errores	No se expresa bien
Presentación	La presentación es buenísima	La presentación es buena	La presentación es buena, pero tiene muchos fallos	La presentación es mala

5. Autoevaluación del alumnado

La autoevaluación es una manera recomendada para que los alumnos puedan autoevaluarse a ellos mismo de forma individual y grupal. Por este motivo, al final del proyecto, el profesor repartirá una hoja para que los alumnos y alumnas la rellenen en clase. Con esta autoevaluación el alumnado podrá meditar y hacer una reflexión sobre lo que ha realizado a lo largo del proyecto. Además, deberán de ponerse la nota que crean correspondiente y razonarla, de este modo.

Por otro lado, el docente podrá conocer el pensamiento del alumnado hacia la metodología utilizada por el profesor y los contenidos trabajados en clase. Al mismo tiempo, es importante conocer la opinión del alumnado para poder mejorar en las futuras programaciones.

FICHA AUTOEVALUACIÓN

Nombre y Apellidos: _____

Grupo: _____

Trimestre: _____

Fecha: _____

Indicaciones: Marque con una (X) la casilla adecuada en cada caso y responda a las preguntas de una manera detallada. Esta ficha no será evaluada, sed sinceros.

	Mucho (5)	Bastante (4)	Algo (3)	Poco (2)	Nada (1)
--	--------------	-----------------	-------------	-------------	-------------

PARTICIPACIÓN GRUPAL					
He participado de forma activa en el desarrollo del mural, del mini video y de la presentación oral					
Me he sentido integrado en la realización del mural					
He compartido mis ideas al grupo					
Mis compañeros han escuchado mis ideas					
INTERÉS					
Me han resultado interesantes los contenidos dados en clase					
Me ha gustado las diferentes actividades que hemos realizado durante el trimestre					
Me esfuerzo en la realización de las diferentes actividades					
DISCIPLINA					
Soy puntual en la entrega de las actividades					
Estoy atento a las explicaciones del profesor/a					
Cuido la presentación de mis trabajos					
Me distraigo en clase					

1. Escribe tres cosas que te haya gustado trabajar en clase
2. ¿Qué actividad te ha parecido más interesante?
3. ¿Qué he aprendido durante el proyecto?
4. ¿A que te hubiera gustado dedicar más tiempo?
5. Para finalizar, escribe la nota que crees que deberías de tener y razónala.

3.13.3. Evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje

El departamento de dibujo, a través de el siguiente formulario, evaluará el proceso y los resultados del proyecto para conocer que partes han funcionado bien y cuales no han funcionado de una manera adecuada. Además, el profesorado realizará algunas propuestas que ayuden a la mejora del proyecto.

Formulario del proceso de aprendizaje para el profesorado		
Criterios	Puntuación	Propuesta de mejora

	(1-10)	
El proyecto implica que los alumnos manejen varias técnicas.		
Se observa la evolución correctamente del alumnado.		
Los objetivos del proyecto están explicados de manera clara y ajustados a los estándares de aprendizaje.		
La evaluación es conocida por los alumnos.		
El proyecto fomenta la participación en equipo de una manera positiva.		
El proyecto favorece a la colaboración de todo el alumnado.		
El proyecto es interesante para el alumnado.		
Es original, diferente y propicia el fomento de la creatividad.		

Por otro lado, también es importante conocer la opinión del alumnado para la mejora del proyecto. Esta opinión será recogida a través del siguiente formulario:

Curso y grupo _____

Alumno/alumna _____

Marque con una X la casilla correspondiente. Después responde a las preguntas.

	Excelente	Muy bueno	Satisfactorio	Medio	Deficiente
Esfuerzo durante el proyecto					
SOBRE LOS CONOCIMIENTOS					
Nivel de las distintas habilidades al comienzo del proyecto					
Nivel de las distintas habilidades adquiridas al final del proyecto					

¿Ha contribuido el curso a mejorar tus habilidades?					
SOBRE EL PROFESOR					
¿Las explicaciones eran claras y concisas?					
¿El profesor estaba dispuesto a ayudar?					
¿El profesor aprovechó las clases?					
¿El profesor atendía todas las preguntas?					
SOBRE EL PROYECTO					
Los objetivos se conocían desde el principio					
El proyecto estaba bien organizado					
Era adecuada la temporalización					

1. ¿Cómo mejorarías este proyecto?
2. ¿Qué te resultó más útil durante el proyecto?
3. ¿Te gustaría seguir trabajando a través de proyectos?
4. ¿Qué tipo de proyectos te gustaría trabajar?

3.13.4. Criterios de calificación

La evaluación de todos los ejercicios, trabajos y proyectos realizados en clase se realizarán de la siguiente manera:

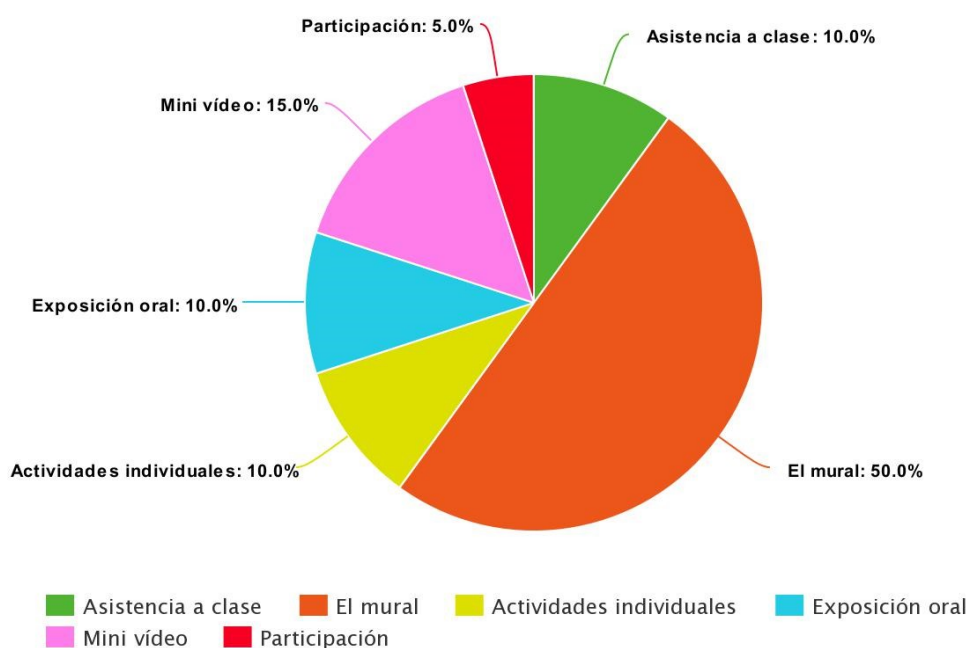


Figura 8.

- 10% Asistencia a clase: En este apartado se tendrá en cuenta las faltas de asistencia no justificadas, ya que es importante asistir a clase para no perder ninguna sesión que pueda perjudicar al alumnado tanto individualmente como grupalmente.
- 50% El mural: Este bloque se evaluará a través de una rúbrica donde se evaluará tanto la realización del mural como los bocetos previos.
- 10% Actividades individuales 10%: Las actividades individuales se valorarán a través de una rúbrica.
- 10% Exposición oral: En esta parte se evaluará la exposición oral que harán conjunta, pero se evaluará individualmente. Se evaluará a través de una rúbrica.
- 15% Mini video: El mini video será evaluado a través de una rúbrica conjuntamente.
- 5% Participación: La participación en clase es fundamental, por este motivo, esta sección se evaluará a través de un diario de clase.

3.13.5. Características de la evaluación

Es importante comentar que, si algún alumno o alumna suspende la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, estos deberán de recuperarla entregando una serie de ejercicios tanto prácticos como teóricos sobre los diferentes contenidos

trabajados en clase. Estos deberán de entregar un mural en cartulina o cartón realizado a través de los mandalas y coloreados o pintados con la técnica que prefiera el alumno/a. Además, el alumnado deberá de realizar una memoria que recoja una búsqueda o explicación sobre los mandalas y el proceso documentado con fotografías del mural que han realizado. En cuanto a la presentación, el alumnado deberá de entregar tanto los bocetos como la obra final al profesor para su evaluación.

Por otro lado, si algún alumno o alumna no ha podido asistir a clase en cualquiera de las diferentes sesiones durante el proyecto, el alumnado deberá de realizar aquellas actividades tanto individuales como colectivas que no realizaron en clase. Las actividades las realizarán de forma individual y algunas de las actividades grupales serán modificadas y adaptadas para que el alumno las pueda realizar individualmente.

4. CONCLUSIONES

En este TFM hemos realizado una pequeña revisión de algunos de los contenidos más destacados sobre el fomento de la creatividad, los mandalas y la pintura mural.

A lo largo de este estudio nos hemos dado cuenta de que tanto la pintura mural como los mandalas son técnicas que no se han utilizado asiduamente en el ámbito educativo. Los mandalas se han utilizado sobre todo en la etapa de primaria, pero pocos son los que se aventuran a llevarlo a cabo como prácticas artísticas en la etapa Secundaria. En cuanto a la pintura mural, la mayoría de los docentes no utilizan este tipo de prácticas debido a la complejidad que conlleva poder elaborarlo en un espacio reducido.

Del mismo modo, este trabajo ha intentado reflejar la importancia que tiene la capacidad creatividad del alumnado, en todas las etapas educativas, desde el colegio a la Secundaria e incluso en el Bachillerato o la Universidad. Esta capacidad creativa o capacidad creadora ayuda a desarrollar diferentes ámbitos como tener una mayor amplitud mental para afrontar cualquier desafío o la capacidad de resolver problemas o dilemas de una manera más adecuada.

Finalmente, este estudio supone un llamamiento hacia los docentes con el fin de utilizar la pintura mural y los mandalas como actividad didáctica, a objeto de aportar una práctica diferente que aproveche al máximo algunos de los fundamentos artísticos de la materia (color y formato) de Artes Plásticas, saliendo del aula para que los alumnos y alumnas comprendan aquello que nos rodea.

5. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- Arigita, A. & Sánchez, R. & Barrientos, A. (2018) Incorporación del uso integrado de mandalas y mapas mentales en el desarrollo de las competencias básicas de Primaria en la comunidad de Madrid. *Saberes, Revista de ciencias sociales, artes y lenguas*, 1. Recuperado desde:
<https://revistas.uax.es/index.php/sab/article/view/1260/1027>
- Avellano Norte, J. (2015). *La pintura mural y su didáctica* (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid).
- Bueno, A. G., & Flórez, V. J. M. (2002). Algunos datos sobre el origen de la técnica de la pintura mural hispanomusulmana. *Al-Qanṭara*, 23(1), 213-222.
- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía
- Dumoulin, M. (2016). El triangulo – la perfección la armonía y sabiduría. *Espacio de Geometría Sagrada*. Recuperado de <https://espaciodegeometriasagrada.com/el-triangulo-la-perfeccion-la-armonia-y-sabiduria/>
- Farelo López, P. (2019). El dibujo como metodología educativa: el arte de los Mandalas.
- Forssmann, A. (2018). Escenas de caza con balsas, marineros y arpones en unas pinturas rupestres del desierto de Atacama. *National Geographic*. Recuperado de https://historia.nationalgeographic.com.es/a/escenas-caza-balsas-marineros-y-arpones-unas-pinturas-rupestres-desierto-atacama_12395/2
- Gastañeta, F. P. (2002). LA CROMOSEMIOTICA, El significado del color en la comunicación visual.
- Glover, M. Qué son las mandalas y su origen. *Psicología-Online*. Recuperado de <https://www.psicologia-online.com/que-son-las-mandalas-y-su-origen-4299.html>
- Goleman, D., Kaufman, P., & Ray, M. (2016). *El espíritu creativo*. B DE BOOKS.
- Jagat-Pracaza, S. (2014). Mandalas y yantras: para activar energías positivas. Buenos Aires, Argentina: Editorial del Nuevo Extremo S.A. Recuperado de <https://elibro--net.ujaen.debiblio.com/es/ereader/ujaen/78323?page=2>.

- Larraz Rábanos, N. (2013). Desarrollo de la creatividad artística en la educación secundaria. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, pp, 151-161
- *Ley Orgánica 8/2013*, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- Martínez, M. (2009) Los mandalas: esos grandes desconocidos. *Temas para la Educación* (Nº3). Recuperado desde: <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd4961.pdf>
- Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.
- Pascual, A. El hombre de Vitruvio: significado y secretos del hombre perfecto. *Computer Hoy*. Recuperado de <https://computerhoy.com/noticias/life/hombre-vitruvio-significado-secretos-del-hombre-perfecto-77327>
- Rivera, M. E. (2001). Percepción y significado del color en diferentes grupos sociales. *Inv. Univ. Mult*, 3, 74-83.
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.ªed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Santo Reino. *Instituto enseñanza secundaria*. Recuperado de <http://www.iessantoreino.es>
- Servicio de Formación en Red. INTEF. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. *ABP Aprendizaje basado en proyectos*. Recuperado de <http://formacion.intef.es/course/view.php?id=650>

ÍNDICE DE FIGURAS

- Figura 1. *Diagramas cosmológicos y textos jainistas*. [Pintura] Recuperado de <https://www.ancient-origins.es/noticias-historia-tradiciones-antiguas/la-transformación-los-mandalas-dibujos-sagrados-terapia-art%C3%ADstica-004601>
- Figura 2. Da Vinci, L. (1490). *El hombre de Vitruvio*. [Dibujo]. Recuperado de <https://www.culturagenial.com/es/hombre-de-vitruvio-leonardo-da-vinci/>
- Figura 3. *Pinturas rupestres del desierto de Atacama*. Recuperado de https://historia.nationalgeographic.com.es/a/escenas-caza-balsas-marineros-y-arpones-unas-pinturas-rupestres-desierto-atacama_12395/1
-
- Figura 4. *Los bisontes de Altamira*. Recuperado de <https://www.muyinteresante.es/ciencia/fotos/pinturas-cuevas-altamira>
- Figura 5. Miguel Ángel. (1508) *Decoración de la capilla sixtina*. Recuperado de https://historia.nationalgeographic.com.es/a/capilla-sixtina-maravilla-renacimiento_8594
- Figura 6. Banksy. (2007). *Para y revisa*. Recuperado de <https://www.culturagenial.com/es/obras-banksy/>
- Figura 7. *10 pasos para aplicar el Aprendizaje Basado en proyectos*. Recuperado de <https://www.aulaplaneta.com/2015/02/04/recursos-tic/como-aplicar-el-aprendizaje-basado-en-proyectos-en-diez-pasos/>
- Figura 8. [Gráfica] Creación propia
- Figura 9. [Dibujo] Creación propia
- Figura 10. [Dibujo] Creación propia
- Figura 11. (1700) Mandala del Nepal. Recuperado de <https://www.pinturayartistas.com/mandalas-en-busca-de-la-concentracion/>
- Figura 12. Drummen, S. Recuperado de <https://proyectoduas.com/2016/07/18/mujeres-artistas-el-arte-de-los-mandalas-de-suzan-drummen/>

- Figuras 12 y 13. Recuperado de <http://www.mandalasparatodos.com.ar/blog/mandalas-en-el-arte-urbano-entrevista-al-artista-h101/>

6. ANEXOS

Anexo I. Imágenes para entregar al alumnado impresas.

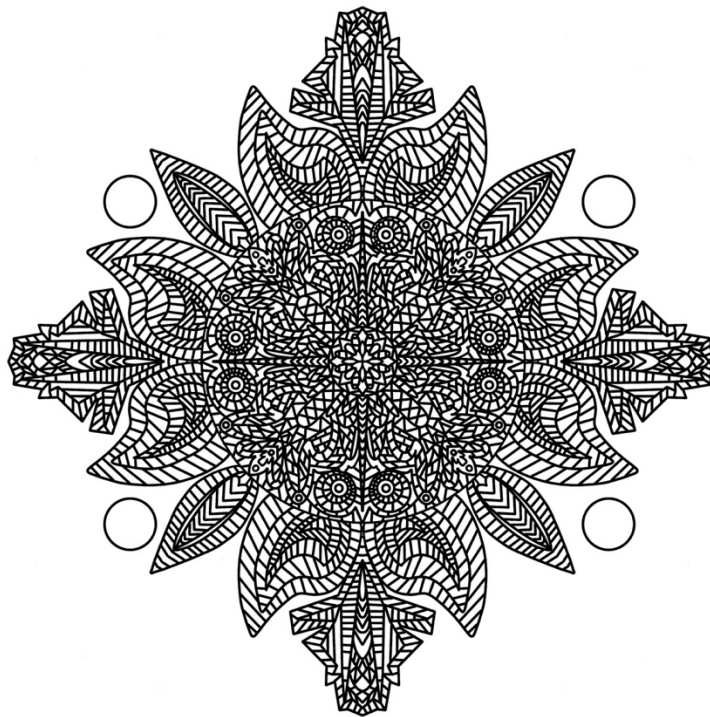


Figura 9.

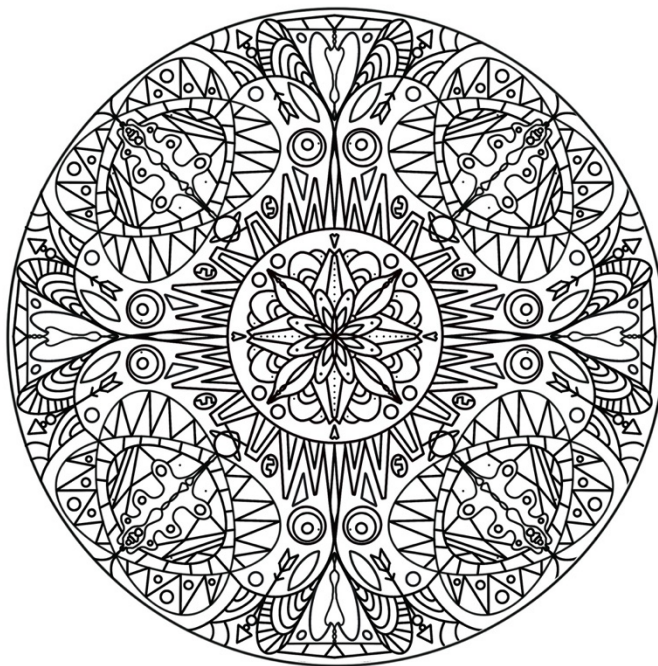


Figura 10.

Anexo II. Imágenes que se enseñarán en clase.



Figura 11.



Figura 12.



Figura 13.



Figura 14.