



UNIVERSIDAD
DE ALMERÍA

CENTRO DE POSTGRADO Y FORMACIÓN CONTINUA

MÁSTER DE PROFESORADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA
OBLIGATORIA, BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y
ENSEÑANZA DE IDIOMAS

El uso del e-portfolio en la asignatura de Educación
Plástica, Visual y Audiovisual a través de la app
Seesaw

The use of e-portfolio in the subject of Visual Arts
and Audiovisual Education through the Seesaw app

ESTUDIANTE Medina Bermúdez-Coronel, Elisa M^a

ESPECIALIDAD Dibujo, Imagen y Artes Plásticas

DIRECTOR/A Prof. Dña. Antonia Lozano Díaz

Convocatoria de: mayo de 2022

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Máster desarrolla una metodología basada en proyectos en las que se incluyen las redes sociales y el uso del e-portfolio como herramienta que permite acercar al alumnado al mundo laboral a través de una propuesta real, así como una herramienta que permite la evaluación por competencias y evidencia el proceso y la evolución del aprendizaje del alumnado.

La elaboración del e-portfolio se considera en esta propuesta didáctica el culmen de todos los proyectos realizados durante el curso, lo que conllevará la creación de una marca personal y su universo visual como sello del proyecto.

El considerar la app Seesaw como el cajón de sastre del alumnado donde recopilen todos sus bocetos, procesos y proyectos. De forma transversal, el uso de la app durante todo el curso servirá de ayuda al docente para trabajar en el uso responsable de las redes sociales y la posibilidad de estas de ser una herramienta de difusión de arte.

Al final del presente trabajo, se propone una unidad didáctica diseñada para trabajar el e-portfolio a través de una propuesta de entrevista de trabajo, donde se fomentará como cierre de la asignatura la reflexión y la autocrítica implícita en el propio e-portfolio.

Palabras claves: e-portfolio; Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP); app Seesaw; EPVA.

Abstract

The present Master's Dissertation develops a methodology based on projects that include social networks and the use of the e-portfolio as a tool that allows students to approach the world of work through a real proposal, as well as a tool that allows assessment by competences and evidences the process and evolution of student learning.

The development of the e-portfolio is considered in this didactic proposal the culmination of all the projects made during the school year, which will involve the creation of a personal brand and its visual universe as a hallmark of the project.

To consider the Seesaw app as the students' tailor's box where they collect all their sketches, processes and projects. Transversely, the use of the app throughout the all school year will help the teacher to work on the responsible use of social media and the possibility of these being a tool for the dissemination of art.

At the end of this work, a teaching unit is proposed designed to work the e-portfolio through a job interview proposal, where the reflection and self-criticism implicit in the e-portfolio itself will be promoted as a closure of the subject.

Palabras clave: e-portfolio; Project-Based Learning (PBL); Seesaw app; EPVA.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	6
1.1. IDENTIFICACIÓN Y JUSTIFICACIÓN	6
1.2. OBJETIVOS	8
2. MARCO TEÓRICO	9
2.1. ANTECEDENTES BIBLIOGRÁFICOS	9
2.1.1. <i>Uso de las TIC en la enseñanza-aprendizaje en el aula</i>	9
2.1.1.1. TIC como espacios de aprendizaje colaborativo	10
2.1.2. <i>Aproximación al concepto de e-portfolio</i>	11
2.1.2.1. El e-portfolio como proyecto en el aula de dibujo	12
2.1.2.2. Funcionamiento de la app Seesaw	13
2.1.3. <i>Aprendizaje Basado en Proyectos</i>	14
2.2. MARCO LEGAL	16
2.3. TRATAMIENTO DE LA CUESTIÓN EN EL CENTRO Y EL AULA	18
3. MARCO APLICADO	19
3.1. CONTEXTUALIZACIÓN	19
3.1.1. <i>Contextualización de la propuesta</i>	20
3.2. PROPUESTA DIDÁCTICA: MODELO SÉNECA	22
3.2.1. <i>Justificación de la UDI</i>	22
3.2.2. <i>Producto final que se conseguirá</i>	23
3.2.3. <i>Título</i>	23
3.2.4. <i>Nivel educativo/curso</i>	23
3.2.5. <i>Materia/s implicada/s</i>	23
3.2.6. <i>Concreción curricular</i>	23
3.2.6.1. Objetivos de etapa	23
3.2.6.2. Objetivos de área y objetivos didácticos	24
3.2.6.4. Competencias	26
3.2.6.5. Contenidos	26
3.2.6.6. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje	27
3.2.7. <i>Transposición didáctica</i>	28
3.2.7.1. Actividades	28
3.2.7.2. Metodología	31
3.2.7.3. Atención a la diversidad	32
3.2.7.4. Recursos	32
3.2.7.5. Temporalización	33
3.2.8. <i>Evaluación</i>	33
4. CONCLUSIONES	35

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	38
6. ANEXOS	43
6.1. FUNCIONES DE LA APP SEESAW	43

1. Introducción

1.1. Identificación y justificación

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual, de aquí en adelante EPVA, es una de las asignaturas consideradas como una materia de menor importancia para los alumnos, según el estudio realizado por Manzanera (2012), en el que recogía como un 87% de los alumnos encuestados preferían suspender plástica a otras de las asignaturas propuestas. Esta premisa queda avalada también por la importancia que le dan los padres a la asignatura según sus hijos, siendo un 90% el que elegiría EPVA si su hijo tuviera que suspender una asignatura.

Nos encontramos a menudo en el aula de dibujo con un alumnado a los que cada vez le da más vergüenza dibujar. Para abordar este trabajo, debemos desprendernos de la antigua idea del dibujo academicista, que acaba por llevar a los alumnos a la desidia y a la desmotivación, siendo un elemento segregador en el aula entre los que dibuja bien y los que con mucho esfuerzo trabajan cada día y no logran un resultado tan realista y perfecto.

Partiendo de esta concepción de la asignatura, se considera que existe otro problema con la EPVA. La forma en la que se desarrollan los contenidos y los objetivos de la materia, no permiten poder observar una evolución del alumno durante el curso. A lo que se le añade la falta de conexión que existe entre el mundo real y cómo se imparte la materia, ya que en las aulas por norma general se reparten una serie de fichas o láminas para su realización, inconexas unas con otras y que no permiten trabajar en un proyecto real, formar parte de un proceso y ver como este va creciendo y avanzando.

Durante el progreso de este Trabajo de Fin de Máster, se propone al alumnado la elaboración de un e-portfolio, donde puedan recopilar y observar la evolución de sus trabajos a lo largo del año lectivo. Con su creación, se acercará a los alumnos al mundo profesional, ya que el portfolio, en nuestro caso digital, es la carta de presentación de cualquier artista fuera de los muros del instituto, adquiriendo competencias tanto digitales (CD) como el sentido de iniciativa y

espíritu emprendedor (SIEP), ambas recogidas en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero.

De esta forma se consigue solventar varios de los problemas que existen dentro de la EPVA. Por un lado, incluiremos el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, de aquí en adelante TIC, en el aula, asignatura pendiente para algunos docentes que siguen resistiéndose a usarlas. Las TIC se introducirán con el uso de la app Seesaw, que funciona similar a la red social Instagram. A través de ella, se realizará un proceso de digitalización de los trabajos del alumnado, que permitirá que se puedan visualizar los trabajos de los compañeros y participar de forma colaborativa, aportando comentarios constructivos, siempre moderado por el profesorado. Esto, permitirá al alumnado ir elaborando poco a poco el proyecto final de la elaboración del e-portfolio, por lo que lo podemos considerar un Aprendizaje Basado en Proyectos, en adelante ABP, hecho que resuelve la problemática planteada por la diferencia que existe entre cómo se trabaja en el mundo artístico y cómo se imparte la asignatura de plástica.

Esta forma de combinar las TIC con las redes sociales permite un mayor acercamiento al alumnado, que por lo general a estas edades ya han comenzado su vida en estos espacios virtuales. En este caso se emplearán las TIC, no como un elemento de apoyo al aprendizaje, sino como parte del proceso y desarrollo de la asignatura, en el que la participación tendrá un peso en la evaluación. También, este uso de las redes sociales como herramienta de difusión del mundo artístico permitirá dar al alumnado claves para un uso profesional de las redes sociales, que pueden convertirse en una ventana al mundo, ya sea de forma artística como en cualquier otro ámbito o disciplina. Así como, alejarles de esa concepción de las redes sociales como plataformas en las que exponer sus vidas y entenderlas como un medio de conocimiento y enriquecimiento de otros usuarios.

Con lo que respecta a la evaluación, una duda constante en la trayectoria vital y profesional de la autora de este TFM es: ¿cómo se evalúa la creatividad? Con esta propuesta didáctica se resuelve en parte este problema, ya que se podrá

evaluar un proceso, observar las mejoras, darles autonomía en la realización del e-portfolio y evaluar por competencias, alejarnos de ese academicismo que desmotiva a tantos alumnos, siendo la frase más escuchada en las aulas: “profesora, si yo no sé dibujar”.

La organización de este trabajo se presenta de la siguiente manera: este primer apartado de introducción al tema a tratar, desarrollo del marco legal sobre el que se fundamenta este trabajo y el marco teórico, donde se destaca la importancia de las TIC en el aula, el uso del e-portfolio como herramienta para elaboración de un proyecto y aplicación de las TIC en el aula y el ABP. A continuación, se presenta la propuesta didáctica, en las que se muestran las distintas sesiones en las que se divide la unidad didáctica, así como los objetivos, competencias, contenidos, secuenciación de actividades y recursos de cada una de las mismas. Seguidamente, se detalla la propuesta de atención a la diversidad, así como la evaluación de la unidad didáctica. Para finalizar, se dedica un apartado a las conclusiones en las que se incluirán las posibles limitaciones y si se han cumplido los objetivos del TFM, junto con la bibliografía y los anexos.

1.2. Objetivos

El objetivo general que se persigue con la elaboración de este trabajo es que el alumnado sea capaz de elaborar un e-portfolio que le permita observar y valorar su evolución artística a lo largo del curso, así como adquirir competencias digitales (CD), una de las competencias claves recogidas en el currículo oficial de la LOMLOE.

Los objetivos específicos que se han considerado y que se pretenden alcanzar con el desarrollo de este trabajo, son los siguientes:

- Acercar el mundo profesional al alumnado a través del ABP y la creación del e-portfolio.
- Mejorar la capacidad de expresión del alumnado, artística y lingüísticamente, con el desarrollo del e-portfolio.
- Fomentar el uso responsable de las redes sociales y las TIC dentro y fuera del aula.

- Solventar el problema que supone la evaluación en la asignatura EPVA y poder observar el progreso en el tiempo del alumno.

2. Marco teórico

2.1. Antecedentes bibliográficos

2.1.1. Uso de las TIC en la enseñanza-aprendizaje en el aula

El alumnado actual y futuro que encontramos en la Educación Secundaria Obligatoria es el conocido como “nativos digitales”. Mark Prensky afirma que para que los estudiantes aprendan hoy, la motivación más importante es la pasión por encima de la disciplina (Canal Emprendefuturo, 2012). Los medios de enseñanza o recursos educativos disponibles para la docencia de cualquier área de estudio están en consonancia con la tecnología disponible de cada momento histórico (Ballesta et al., 2014). En la actualidad, la transmisión de conocimiento mediante los recursos digitales educativos en línea se ha convertido en una vía de aprendizaje renovada, actual y democrática (Ballesta et al., 2014), estos recursos son conocidos como TIC.

Las TIC deben de cumplir una serie de criterios de calidad para que se les pueda considerar como buenas herramientas de apoyo en la educación, estas se componen de hipertextos, imágenes y elementos multimedia. Estos favorecen la enseñanza-aprendizaje, la autoformación, el trabajo compartido y en grupo, la creatividad y el desarrollo de competencias digitales (Álvarez et al., 2019). En palabras de Mascarell (2019), se pueden considerar las TIC en el ámbito educativo como: contenidos de aprendizaje, instrumentos de trabajo, medios de comunicación y expresión, medios para la enseñanza o medios didácticos, medios de comunicación y, objetos de aprendizaje y reflexión. En este trabajo, se entenderá las TIC dentro del ámbito educativo como un medio de comunicación y expresión, así como un instrumento de trabajo para los alumnos y un lugar que invite a la reflexión y al aprendizaje colaborativo.

2.1.1.1. TIC como espacios de aprendizaje colaborativo

Quiroga et al. (2019), plantean que las TIC son capaces de representar y convertirse en aliadas de un aprendizaje de calidad, debido a la motivación e implicación que supone su uso y, que envuelve a los alumnos en experiencias significativas en relación con sus necesidades reales. Como afirman Huerta y Morant (2010), debemos aprovechar la proximidad al ocio que ofrecen las TIC a los alumnos:

Si acercamos al aula lo que ya resulta habitual entre la gente más joven en su entorno comunicativo y de ocio tecnológico, entonces, resultará mucho más sencillo plantearnos los entornos de aprendizaje colaborativos, aquellas comunidades de aprendizaje en las cuales la investigación y la construcción colaborativa del conocimiento serían la base fundamental. (p.228)

Los entornos virtuales de aprendizaje, de aquí en adelante EVA, sirven para extender la clase más allá de las fronteras arquitectónicas de las aulas. Son herramientas útiles para la formación continuada del profesorado, la participación de experiencias con perspectiva educativa y con raíces socioculturales, donde encontramos como aspectos centrales: la interacción entre iguales, reflexión y construcción de conocimiento de forma colaborativa (Gros y Silva, 2005).

Para su uso y buen funcionamiento dentro y fuera del aula es recomendable que el docente ejerza como e-moderador. Un e-moderador es el encargado de guiar a los alumnos en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del espacio virtual (Quan, 2014). Los roles del moderador se clasifican dentro de lo organizativo, social e intelectual. En el aspecto organizativo, se encargará de determinar la actividad, objetivos y reglas; así como, estimular la participación. En lo social debe crear espacios amistosos y positivos socialmente, que permitan un aprendizaje positivo en comunidad. Y en el aspecto intelectual debe enfocar los puntos fundamentales, sintetizar y evaluar las intervenciones (Paulsen, 1995; Mason, 1991, citados por Cabero, 2000).

2.1.2. Aproximación al concepto de e-portfolio

Cuando se habla de redes sociales, rápidamente se piensa en Instagram o Facebook. En esta investigación se parte de la definición de que una red social “es una estructura social formada por personas o entidades conectadas y unidas entre sí por algún tipo de relación o interés común. El término se atribuye a los antropólogos británicos Alfred Radcliffe-Brown y Jhon Barnes” (Ponce,2012).

Si se parte de esta definición, se puede encajar en ella la aplicación educativa Seesaw que, en palabras de González y Vargas (2020):

Es un portafolio digital o plataforma que permite visualizar los aprendizajes diarios. Los estudiantes pueden subir sus actividades educativas y los profesores pueden proponer diferentes actividades interactivas. Es una excelente herramienta para mantener informados a padres y alumnos de la gran variedad de actividades se realizan en el ámbito educativo. Se puede acceder en: <https://web.seesaw.me>.

De este modo, se profundiza en el concepto de e-portfolio o portafolio digital. Según Barberá et al. (2006), el e-portfolio se entiende como:

Un sistema de evaluación integrado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Consiste en una selección de evidencias/muestras que tiene que recoger y aportar el estudiante a lo largo de un periodo de tiempo determinado y que responde a un objetivo concreto (...) Estas evidencias permiten al alumnado demostrar que está aprendiendo, a la vez que posibilitan al profesor un seguimiento del progreso de este aprendizaje.

Como indican Rey y Escalera (2018), los portafolios digitales son un instrumento que permite a los docentes combinar las TIC con la documentación de trabajos, caracterizándose por:

- a. Mostrar la evolución del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- b. Estimular la experimentación, la reflexión y la investigación del alumno.
- c. Reflejar el punto de vista personal del alumno sobre su aprendizaje.

- d. Evidenciar los momentos claves del proceso de enseñanza y aprendizaje: problemas, soluciones, logros...
- e. Reflejar la valoración del profesor sobre el desempeño del alumno en la construcción del aprendizaje.

Desde la perspectiva del alumnado, los e-portfolios les permiten visualizar los trabajos realizados por estudiantes, estos contienen elementos digitales como textos, audios, videos, etc.; así como evaluar el progreso realizado; planificar y autorregular su aprendizaje a través de la tecnología. Esto genera una serie de beneficios que van relacionados a la adquisición de competencias tecnológicas y al fomento de aprendizajes colaborativos y cooperativos (Romero, 2015).

2.1.2.1. El e-portfolio como proyecto en el aula de dibujo

El portafolio y la educación artística guardan una conexión directa, que facilita que puedan establecerse relaciones entre ambos. Reina (2012), recoge estas relaciones de la siguiente manera:

1. Es una forma visual de mostrar el proceso y los resultados del trabajo.
2. Favorece el desarrollo de la personalidad e individualidad, a la vez que fomenta y promueve el intercambio de ideas entre iguales.
3. Estimula la imaginación y la creatividad a través de sus elementos, que permiten la creación de un proyecto final, propio y original.
4. Favorece la comprensión y reflexión de la producción artística del alumnado.

Reina (2012), contempla el portafolio como una herramienta de evaluación, un aspecto que preocupa a los docentes de la rama artística, por el simple hecho de la dificultad que supone evaluar la creatividad. Shores y Grace (2004), sugieren que con el portafolio se consigue centrar la atención en los procesos de aprendizaje, permitiendo estimular el debate, la reflexión, el análisis y la propuesta de sugerencias.

Teniendo en cuenta la relación que guarda el portafolio con el mundo artístico y las ventajas que suponen para el desarrollo del currículo y del alumnado, el e-portfolio permitirá la elaboración de un proyecto final donde vayan recopilándose

las actividades y proyectos planteados en el aula. A través de la app Seesaw, se publicará y se podrá crear un espacio de diálogo y colaboración. El portafolio servirá de “hilo conductor, donde cada acción corresponda de manera intencional a los objetivos” (Cristancho, 2022).

El Colegio Andino, es un colegio bicultural alemán que se encuentra en Colombia, en él se propone el uso del portafolio en la clase de educación artística. Según la investigación de la autora Brando (2012):

Para evidenciar esos procesos de aprendizaje, para involucrar a los alumnos en la apropiación de las experiencias de clase, para generar estrategias que les permitan desarrollar competencias de aprendizaje autónomo, es el propósito de este estudio. El portafolio como contenedor de evidencias y como generador de estrategias de aprendizaje, se podría concebir como un sistema de evaluación y no como una simple herramienta evaluativa, pero ese no es el caso con este estudio. Puede ser el contenedor de otros instrumentos de evaluación. Es, en concreto, la colección de trabajos, reflexiones, documentos e investigaciones hechas previamente por los alumnos. Se rige por ciertas reglas, aunque podría ser totalmente abierto según las necesidades del área. (p.6)

Brando (2012), recoge en su investigación que el portafolio generaba competencias como la autonomía, el trabajo cooperativo, la tolerancia y la empatía. La autora señala también que, por falta de tiempo no pudo determinar las ventajas y desventajas que supone su implementación y lo interesante que sería conocer las oportunidades del portafolio virtual.

2.1.2.2. Funcionamiento de la app Seesaw

La app Seesaw funciona similar a otras apps educativas como puede ser Classroom de Google o Moodle, donde se puede subir actividades y evaluar, con la diferencia que permite dar “me gusta” y comentar los posts de los estudiantes. La interfaz que presenta la aplicación se la puede considerar similar a la de la red social Instagram. Entre las funciones que ofrece a los usuarios se han recogido las siguientes:

1. Crear clases y grupos, que pueden ser importados directamente desde Classroom. Y la creación de usuarios tanto del alumnado como de sus familiares o tutores legales ([Véase Ilustración 1](#)).
2. Realizar anuncios dirigidos al alumnado y a las familias ([Véase Ilustración 2](#)).
3. Crear carpetas que permitan la recopilación de actividades y posts ([Véase Ilustración 3](#)).
4. Crear actividades y asignarlas a la clase ([Véase Ilustración 4](#)).
5. Publicar la actividad realizada por parte del alumnado en su muro como respuesta a la actividad propuesta ([Véase Ilustración 5](#)).
6. Interactuar con los posts del alumnado y del docente: dar me gusta y comentar ([Véase Ilustración 6](#)).
7. Evaluar, aunque esta función pertenece al paquete premium.

Uno de los inconvenientes que se pueden encontrar en el uso de la plataforma es que el lenguaje predeterminado es el inglés y no permite cambiarlo, aunque resulta bastante intuitiva y con una explicación al alumnado podrán ser capaces de hacer uso de ella.

2.1.3. Aprendizaje Basado en Proyectos

Como se ha indicado con anterioridad, esta propuesta es en conjunto la realización de un proyecto final, por lo que la metodología a seguir será el ABP.

El ABP es una metodología didáctica que plantea el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del planteamiento y elaboración de proyectos por parte de los alumnos (Gülbahar y Tinmaz, 2006), implicándoles en el diseño y planificación de su aprendizaje, la toma de decisiones y dejándoles trabajar de forma autónoma, lo que fomentará su responsabilidad. El resultado será un producto final que se presentará a los demás (Jones et al., 1997), en este caso, el e-portfolio. Según Thomas (2000), los proyectos del ABP deben ser el centro del currículo, permitiendo que los alumnos puedan aprender los contenidos fuera de la forma tradicional. Sobre esto también hablaron Larmer et al. (2009), afirmando que “un proyecto no es el ‘postre’, es el plato principal.

Fernández (2020), considera que para que el ABP funcione de manera adecuada debe tener las siguientes características fundamentales:

- Los problemas han de estar relacionados con la vida real.
- Las actividades y objetivos deben ser claros.
- Deben existir etapas de desarrollo, que evolucionen hasta un producto final.
- Las fases han de estar temporalizadas.
- El trabajo se regulará a través del establecimiento de unas pautas y normas.
- Se debe poner a disposición recursos materiales, técnicos y didácticos para su desarrollo.

Hay autores como Fernández (2020), que señalan que la asignatura de EPVA difiere mucho de cómo se trabaja en el mundo artístico, ya que en este sector se trabaja mediante proyectos y por fases para obtener un producto final. Por este tipo de situaciones, el ABP se considera una metodología adecuada para su aplicación en EPVA por el efecto positivo que puede generar en el pensamiento creativo de los estudiantes (Navarrete et al., 2021).

La puesta en práctica del proyecto *¿Eso es arte?* De Navarrete et al. (2021), para la mejora de la comprensión del arte contemporáneo en el alumnado de 3º de ESO de un instituto de Oviedo, concluye tras su investigación y aplicación que:

La metodología ABP es valorada positivamente por el alumnado para el desarrollo de los contenidos relacionados con la Educación Plástica Visual y Audiovisual. Como demuestra la observación en el aula y los cuestionarios, la realización de un proyecto mejora el grado de autoeficacia del alumnado frente a la materia que una vez finalizado el proyecto se siente más capaz de afrontar las tareas en el aula y fuera de ella. (p.17)

Teniendo en cuenta lo mencionado con anterioridad, el uso del e-portfolio, así como trabajar por proyectos en la asignatura de EPVA, puede considerarse una herramienta útil para el desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP), que según recoge la Orden de 15 de enero 2021,

por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía:

Facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista. (p.878)

2.2. Marco legal

El marco legal bajo el que se ha elaborado este Trabajo Fin de Máster tiene en cuenta las siguientes referencias:

Tabla 1

Articulado relacionado con este TFM

Legislación nacional	
Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.	Artículo 5. Currículo básico de las materias del bloque de asignaturas específicas. Recogidos en el anexo II del Real Decreto 1105/2014
	Artículo 6. Elementos transversales
	Artículo 7. Autonomía de los centros docentes.
	Artículo 8. Participación de padres, madres y tutores legales en el proceso educativo.
	Artículo 9. Alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.
	Artículo 11. Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria
	Artículo 13. Organización del primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria.
	Artículo 14. Organización de cuarto curso de Educación

Secundaria Obligatoria.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Artículo único. Modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Tres. Modificación del Artículo 4. La enseñanza básica.

Tres bis. Se añade un nuevo artículo 5 bis. La educación no formal.

Cuatro. Modificación del Artículo 6. Currículo.

Diecisiete. Modificación del Artículo 25. Organización del cuarto curso de la educación secundaria obligatoria.

Diecisiete. Modificación del Artículo 25. Organización del cuarto curso de la educación secundaria obligatoria.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero.

Artículo 2. Las competencias clave en el Sistema Educativo Español.

Artículo 3. Descripción de las competencias clave en el Sistema Educativo Español.
Recogidas en el anexo I de la Orden ECD/65/2015

Artículo 5. Las competencias clave en el currículo.

Artículo 6. Estrategias metodológicas para trabajar por competencias en el aula.
Recogidas en el anexo II de la Orden ECD/65/2015

Artículo 7. La evaluación de las competencias clave

Legislación autonómica

Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

Artículo 2. Elementos del currículo.

Artículo 3. Elementos transversales.

Artículo 4. Recomendaciones de metodología didáctica.

Artículo 6. Organización curricular general de Educación Secundaria Obligatoria.

Artículo 8. Organización curricular del cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria.

determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.

Artículo 37. Carácter de la evaluación.

Artículo 38. Referentes de la evaluación.

Artículo 39. Procedimientos e instrumentos de evaluación.

2.3. Tratamiento de la cuestión en el centro y el aula

Para el desarrollo de este apartado se realiza en base a la observación diaria llevada a cabo en el aula, así como conversaciones con la tutora profesional asignada en el I.E.S Nicolás Salmerón y Alonso, donde se ha podido llegar a las siguientes conclusiones sobre el uso del e-portfolio en la asignatura de EPVA. Tras la observación diaria y las conversaciones con los miembros del departamento, se conoce que se hace ningún uso de las TIC más allá del ordenador del aula como recurso para la búsqueda de imágenes y contenidos que puedan aportar ideas al alumnado en la elaboración de su actividad.

En el departamento de dibujo, la forma en la que se trabaja con el alumnado resulta un poco infantil y no deja espacio a la responsabilidad y autonomía que deben ir adquiriendo con el cambio de etapas. Al finalizar la clase, todos los alumnos dejan sus trabajos encima de la mesa del profesor, gran parte sin nombre a los que se tiene que perseguir para conseguir identificarlos. No llevan una carpeta de la que se hagan responsables con sus láminas, sino que son las profesoras del departamento de dibujo las encargadas de cada día guardarlos en un armario y evitar su pérdida. En la siguiente sesión, la profesora saca los trabajos y los alumnos se encargan de buscar entre las láminas, en muchas ocasiones provocando roturas y extravíos.

A raíz de lo que se comenta, la autora de este Trabajo de Fin de Máster ha observado y comentado en varias ocasiones con la profesora que imparte la asignatura el problema que ha surgido en las evaluaciones, el cual podría resolverse a través de la digitalización. Al evaluar, ha habido sorpresas debido a la gran cantidad de trabajos que faltaban y que parte del alumnado afirmaba haber entregado. En muchas ocasiones, se conoce mediante la observación en el aula si ha trabajado o no, pero esto no es suficiente para poder realizar una

evaluación correcta y justa, por lo que sus calificaciones se han visto afectadas por este motivo.

Con la propuesta del e-portfolio y la digitalización de las actividades, el problema que se ha observado en el departamento de dibujo se podría solventar. En esta situación, la ausencia de dispositivos móviles no sería un problema, ya que gran parte del alumnado lleva al centro sus dispositivos, por los que sería también un acto de compañerismo con aquellos que por diversas circunstancias no tengan uno en el momento.

3. Marco aplicado

3.1. Contextualización

La propuesta va dirigida al alumnado de 4º de ESO del IES Nicolás Salmerón y Alonso, un centro educativo situado en la barriada del Zapillo, que pertenece a la ciudad de Almería. El alumnado de este centro educativo proviene de barrios con distintos niveles socioeconómicos dentro de la barriada como las 500 viviendas y Ciudad Jardín, nutriéndose principalmente de cuatro Centros de Educación Primaria, que son el C.E.I.P. Lope de Vega, C.E.I.P. Mar Mediterráneo. C.E.I.P. San Fernando y C.E.I.P. San Valentín. El centro ofrece las enseñanzas correspondientes a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, así como PMAR (Programa de Mejora del Aprendizaje y Rendimiento), junto con FP Básica en Servicios Administrativos. El centro cuenta también con dos modalidades de Bachillerato, científico y de ciencias sociales y humanidades; así como, enseñanza para adultos con oferta en la E.S.O, Bachillerato y un FP Grado Superior Dual de Acondicionamiento Físico.

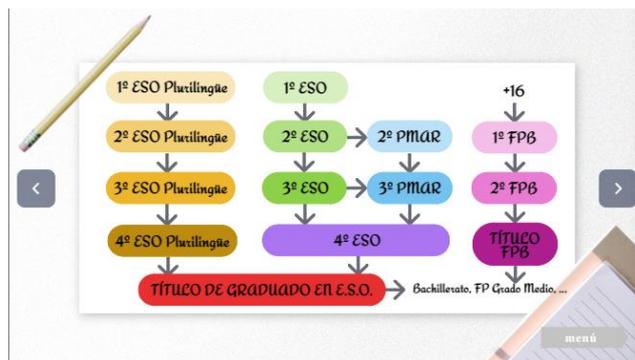


Ilustración 7. Oferta Secundaria del I.E.S. Nicolás Salmerón y Alonso. Fuente:

<https://iesnicolassalmeron.es/>

El centro en el año 2021 ha comenzado a ser plurilingüe de inglés y francés, donde la asignatura de EPVA, no se encuentra incluida en dicho programa, impartándose en castellano.

3.1.1. Contextualización de la propuesta

La propuesta se plantea para la asignatura optativa de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, cursada por un total de 10 alumnos/as, formados por el grupo A, del que provienen 9 alumnas y, del grupo C que aporta 1 alumno. En este grupo, todo el alumnado, exceptuando un miembro, muestra interés por el mundo artístico y por la asignatura, hecho que hace que el desarrollo de los proyectos y las sesiones se transcurran con fluidez. Debido a esto, este contexto de aula puede considerarse un ambiente propicio para implementar por primera vez esta propuesta.

El objetivo de esta propuesta es que sea adaptada a cursos inferiores, donde como se ha comentado en el punto anterior, podría ser una herramienta útil para la resolución de los problemas mencionados. Así mismo, esta propuesta se podría aplicar a otras etapas y asignaturas, trabajando de forma conjunta e invirtiendo las últimas semanas del curso en la elaboración de los portfolios en la asignatura de EPVA.

Partiendo del supuesto de que esta propuesta didáctica se plantea con la metodología ABP, se debe contextualizar el supuesto del que el alumnado parte

para la elaboración de este último proyecto. Se plantea por tanto esta propuesta tras haber realizado a lo largo del curso los siguientes proyectos:

Proyecto 1. Diseñando a partir de un objeto (1er. Trimestre).

Este proyecto consiste en la elaboración de diferentes actividades a partir de un objeto seleccionado por el alumnado. A lo largo del trimestre, se trabajará en base a este. Algunos de los conceptos que se contemplan en este proyecto son:

1. Las imágenes y la expresión plástica.
2. Interpretación subjetiva de la forma: simplificación y deformación. Tintas planas.
3. Imágenes partidas: círculos concéntricos, franjas verticales y técnica mixta.
4. Imágenes oníricas. Procedimientos creativos: escritura automática, manchas casuales, paisaje del rostro.
5. Ilusiones ópticas: ilusiones de Müller-Lyer, figuras imposibles.

Proyecto 2. La ciudad inventada (2º Trimestre).

En este proyecto se trabajará el dibujo técnico y la forma en la naturaleza, estructurando un paisaje inventado donde poder contextualizar el objeto trabajado en el proyecto 1. Algunos de los conceptos que se trabajan en este proyecto son:

1. El paisaje. Estructura del paisaje. El paisaje en el arte.
2. Estética y urbanismo.
3. La composición en el paisaje urbano.
4. Recursos técnicos: perspectiva práctica. Materiales y procedimientos plásticos.
5. Elementos urbanos: iluminación nocturna, figura humana y otros elementos estructurales.
6. Evolución plástica del paisaje urbano.
7. Proyecciones. Clases de proyecciones.
8. El sistema diédrico. Representación de puntos, rectas y figuras planas. Representación de sólidos en sistema europeo y americano.

9. Perspectiva axonométrica. Perspectiva caballera. Representación de sólidos. Desarrollo de superficies radiadas y poliedros regulares.

Proyecto 3. Directores de cine (3er. Trimestre).

En este proyecto, con todo lo elaborado durante los dos proyectos anteriores, se realizará un stopmotion donde cuenten la historia del objeto-personaje creado y lo contextualicen en su ciudad inventada. Los conceptos por trabajar en este proyecto son:

1. La imagen fotográfica. La evolución de la fotografía. Imagen y expresión fotográfica. La fotografía digital.
2. Corrientes estéticas de la fotografía clásica. Corrientes estéticas modernas.
3. Géneros fotográficos.
4. Aplicaciones técnicas de la fotografía.
5. La imagen cinematográfica. Pioneros y fundadores. Primeros centros de producción cinematográfica. El cine sonoro.
6. Estructura del lenguaje cinematográfico. Elementos técnicos. Elementos humanos.
7. Interacción de lenguajes en los distintos géneros cinematográficos.

3.2. Propuesta didáctica: Modelo Séneca

3.2.1. Justificación de la UDI

Se parte de una propuesta en la que una empresa de publicidad ofrece un puesto de becario para realizar labores en los departamentos de diseño y comunicación. Para presentar la candidatura hay que elaborar un portfolio que sea la carta de presentación del candidato. La empresa establece que este debe incluir las fases de los procesos de elaboración de las obras incluidas y una breve descripción de lo que supone técnica y emocionalmente para el autor, en la que se incluya un elemento a mejorar y de lo que más orgulloso/a se siente.

Con el fin de que el alumnado pueda observar la evolución de sus producciones durante el curso y poder asentar conocimientos trabajados como son la

elaboración de un proyecto artístico y acercar al alumnado al mundo laboral con una propuesta realista.

3.2.2. Producto final que se conseguirá

El producto final que se espera conseguir con el desarrollo de esta unidad didáctica es la elaboración de un portfolio digital, que se ha ido elaborando durante el curso a través de la app Seesaw. El producto final debe incluir todas las publicaciones realizadas por el alumnado, así como una reflexión de su obra.

3.2.3. Título

El título de la unidad didáctica propuesta es *Nuestra primera entrevista de trabajo*.

3.2.4. Nivel educativo/curso

La propuesta didáctica planteada, titulada *Nuestra primera entrevista de trabajo*, está dirigida al alumnado de 4º de ESO para la asignatura EPVA, cuya modalidad es optativa y se cursa en el segundo ciclo de la ESO.

3.2.5 Materia/s implicada/s

La materia implicada en el desarrollo de esta unidad didáctica es EPVA, en el que el departamento de Dibujo trabajará el cien por cien del proyecto.

3.2.6. Concreción curricular

3.2.6.1. Objetivos de etapa

Para redactar esta propuesta se han tenido en cuenta los objetivos establecidos en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria, de los cuales se han seleccionado aquellos que guardan relación con la propuesta didáctica:

1. 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.

2. 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.
3. 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.
4. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

3.2.6.2 Objetivos de área y objetivos didácticos

Con relación a los objetivos recogidos en la Orden de 15 de enero de 2021, *por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía*, se destacan aquellos que están relacionados con la propuesta didáctica planteada. Una vez seleccionados, se pasa a reflejar los objetivos didácticos que permitirán la consecución de los objetivos establecidos:

1. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
 - a. Ser capaz de elaborar un discurso que complemente el sentido de la obra artística.
 - b. Aplicar los distintos elementos del lenguaje artístico como herramienta de autorreconocimiento.
2. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
 - a. Acercar al alumnado al mundo laboral relacionado con la asignatura de EPVA (arquitectura, diseño gráfico, publicidad, ilustración, etc.).

- b. Identificar las aplicaciones que tiene la asignatura de EPVA en el mundo laboral.
- 3. 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.
 - a. Aprender a realizar un e-portofolio como carta de presentación del artista.
 - b. Conocer los distintos términos relacionados con la creación de marcas y el universo visual.
- 4. 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.
 - a. Fomentar el uso responsable de las redes sociales a través de la app Seesaw.
 - b. Hacer uso de herramientas tecnológicas como medio de creaciones artísticas personales.
- 6. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráficoplásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
 - a. Fomentar el pensamiento crítico del alumnado a través de la evolución de su trabajo en el tiempo.
 - b. Valorar el proceso de aprendizaje propio del alumnado a través de la autoevaluación.
- 7. 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.
 - a. Participar de forma activa en el proceso de aprendizaje de los compañeros, a través de la participación responsable en la app Seesaw.

- b. Elaborar creaciones grupales a partir de la reflexión y el diálogo.

3.2.6.4. Competencias

En la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, *por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato*, se definen las competencias como “un «saber hacer» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales” (p.6986).

Definido el concepto de competencias, durante el desarrollo de la unidad didáctica propuesta se contribuirá al desarrollo de seis de siete de las establecidas:

- Conciencia y expresiones culturales (CEC).
- Comunicación lingüística (CCL).
- Competencia digital (CD).
- Aprender a aprender (CAA).
- Competencias sociales y cívicas (CSC).
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).

3.2.6.5. Contenidos

Los contenidos a tratar dentro de este proyecto propuesto se encuentran recogidos en la Orden de 15 de enero de 2021, *por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía* (p.883) vinculados con el segundo ciclo de la ESO:

- Bloque 1. Expresión plástica
 - 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.

- Bloque 3. Fundamentos del diseño
 - El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.
 - Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.
- Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia
 - Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

3.2.6.6. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

Como queda definido en el artículo 2 de 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*, los criterios de evaluación son “el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura” (p.172). En este mismo se definen los estándares de aprendizaje evaluables como:

Especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables. (p.172)

Los criterios y estándares de aprendizaje que se emplearán en esta propuesta se han recogido de la Orden de 15 de enero de 2021, *por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía* (p.883), y son los siguientes.

Para el bloque 1. Expresión plástica:

1. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.
 - 1.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

Para el bloque 3. Fundamentos del diseño:

1. 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. CAA, SIEP, CEC.
 - 1.1. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
 - 1.2. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

Y, para el bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia:

1. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.
 - 1.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
 - 1.2. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

3.2.7. Transposición didáctica

3.2.7.1. Actividades

Las actividades que se plantean para el desarrollo del e-portfolio son cinco, dado que esta propuesta está integrada en el ABP desarrollado durante todo el curso, debe recoger los tres proyectos realizados con anterioridad. Las actividades que se plantean son las siguientes:

Actividad 1. ¿Qué somos?

Temporalización: 1 sesión

Esta actividad se plantea con el objetivo de que el alumnado sepa identificar la identidad que tienen sus proyectos con el fin de que su propuesta de portfolio se ajuste visualmente a lo propuesto en los proyectos anteriores.

Para la elaboración de esta actividad se insertarán distintas imágenes de los proyectos, con el fin de que sepan identificar la paleta de colores a emplear en su realización. Así como, la tipografía que más represente sus proyectos y dos elementos básicos (líneas, puntos, motivos florales, formas geométricas, etc.) van a incluir en su e-portfolio.

Se destinarán 20' de la sesión, 2' por alumno/a, para que presenten en una imagen su diseño corporativo.

Actividad 2. Mi marca personal: creando un logo.

Temporalización: 2 sesión.

Esta actividad consiste en la realización de un logo para su marca personal en base al diseño visual corporativo que han determinado anteriormente para ella. Para la elaboración de esta actividad, el alumnado contará con diversos ejemplos de logos prediseñados en Canva, que posteriormente modificarán, incluyendo su tipografía, colores y elementos significativos de su marca.

El alumnado debe elaborar al menos tres propuestas, de la cual elegirá una como definitiva, incluyendo una breve reflexión que recoja el porqué de su elección.

Actividad 3. Diseñando el portfolio.

Temporalización: 2 sesiones.

El desarrollo de esta actividad consiste en el diseño del portfolio a partir de los elementos seleccionados anteriormente. El alumnado debe de realizar dos portfolios, uno más breve donde se incluya el resultado final de los proyectos realizados con una pequeña reflexión y otro portfolio donde recojan las publicaciones de la app Seesaw con el feedback del resto del alumnado y profesorado.

Actividad 4. Presentaciones y autoevaluación-coevaluación.

Temporalización: 2 sesiones.

El alumnado dispone de 12' para presentar su propuesta (marca, diseño corporativo y portfolio). Durante la exposición, debe señalar dos puntos fuertes de sus proyectos y dos aspectos a mejorar. Para la coevaluación, el alumnado oyente dispondrá de un cuestionario donde evaluará la exposición y proyecto presentado.

A esta actividad se le dedicarán dos sesiones, ya que el número de alumnos/as así lo requiere.

Actividad 5. Pasapalabra.

Temporalización: 1 sesión.

Esta actividad se busca poder evaluar algunos conceptos adquiridos por el alumnado, así como recoger una reflexión grupal sobre lo que ha supuesto la asignatura.

Se propone un concurso con la misma dinámica de Pasapalabra, donde los equipos serán los grupos formales de trabajo. La dinámica consiste en elaborar preguntas por cada letra del abecedario; cada grupo tendrá un pulsador para responder a la pregunta, si el grupo no acierta, pasa al siguiente. Para esta actividad, se destinarán 30' minutos de la sesión.

Los 30' minutos restantes, se reservarán para una pequeña reflexión grupal sobre lo que ha supuesto la asignatura, si se han cumplido sus expectativas y qué mejorarían. En la pizarra se apuntarán los conceptos que vayan surgiendo y a partir de ellos se realizará la última actividad.

Actividad 6. El mural de las no lamentaciones.

Temporalización: 1 sesión.

Como cierre a la asignatura y con los conceptos surgidos del debate de la sesión anterior, el alumnado y profesorado realizarán un *visual thinking* conjunto con todo tipo de materiales donde se recoja la reflexión final de la asignatura, los proyectos realizados y sus logos como firma.

3.2.7.2. Metodología

Tal y como se aconseja en el artículo 6 de 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, la metodología a seguir será activa y contextualizada para fomentar la implicación del alumnado a través de situaciones reales, generando un aprendizaje más duradero y transferible. Junto con el trabajo por proyectos, que permitirá al alumnado la adquisición de competencias, así como el desarrollo y fomento de la reflexión y la crítica.

La metodología propuesta para el desarrollo de esta unidad didáctica es el aprendizaje basado en proyectos, partiendo de la justificación se plantea que es un ABP por el hecho de que se puede considerar a esta unidad didáctica el culmen de todo el curso, siendo un proyecto que permite poder evaluar y autoevaluar todo el proceso de aprendizaje del alumnado, así como acercar a este al mundo laboral proponiendo una situación real.

Otra de las estrategias metodológicas a seguir es el *aprendizaje basado en el pensamiento*, esta va de la mano del ABP, ya que al haber planteado un proyecto se invita al alumnado a una reflexión, en esta propuesta, esto se fomenta a través del debate y la reflexión grupal. Con esta estrategia, el alumnado comprende la repercusión de las decisiones que toman en su vida. El objetivo de esta estrategia es que puedan comprender que cada decisión ha de ser planteada desde el razonamiento y la reflexión. (Thinkö, 2021).

Como refuerzo a estas estrategias y para poder evaluar lo aprendido durante el curso, se propone la gamificación como estrategia metodológica para poder evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En palabras de Hernández (2017), la gamificación es el uso de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son juegos, es decir, aplicar las cosas que hacen que un juego sea atractivo en actividades reales.

3.2.7.3. Atención a la diversidad

Se considera que el proyecto propuesto es una de las herramientas empleadas para la atención a la diversidad, ya que la metodología propuesta y la evaluación que se va a seguir permitirá evaluar el proceso de aprendizaje y la evolución en el tiempo del alumnado.

En esta propuesta didáctica se proponen actividades de refuerzo para el alumnado que las requiera, adaptándose la actividad 2 y 4, quedando estructuradas de la siguiente forma:

Actividad 2. Mi marca personal: creando un logo.

En esta actividad, el alumnado que lo requiera podrá elegir un logo previamente diseñado en la plataforma, donde debe cambiar los colores ajustándolos a los seleccionados para su marca personal y cambiando la tipografía a la elegida con anterioridad.

Actividad 4. Presentaciones y autoevaluación-coevaluación.

En la presentación de los proyectos, se podrá adaptar el tiempo de intervención alargándose o bien acortándose, siendo un ítem a no tener en cuenta en su evaluación.

La atención a la diversidad en las actividades grupales se fomentará a través de grupos de trabajos formales heterogéneos en base a las capacidades que muestre el alumnado, estos grupos ya han sido establecidos al comienzo del curso.

3.2.7.4. Recursos

Los recursos necesarios para el correcto desarrollo de esta unidad didáctica son los siguientes, quedando agrupados en espaciales y materiales:

Tabla 2

Recursos espaciales y materiales

Recursos espaciales	- Aula de Dibujo. - Aula de Informática.
---------------------	---

Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador - Conexión a internet - App Seesaw. - Canva - Proyector - Materiales de dibujo (lápices, ceras, rotuladores, témperas, etc. - Papel continuo - Pulsadores
------------	--

3.2.7.5. Temporalización

El proyecto se llevará a cabo en el tercer trimestre del curso escolar. Se utilizarán 9 sesiones, quedando fijada según el calendario escolar 2021-2022 en fecha desde el 27 de mayo hasta el 15 de junio.

Tabla 3

Temporalización

27 de mayo de 2022	Actividad 1. ¿Qué somos?
30 de mayo de 2022	Actividad 2. Mi marca personal: creando un logo.
1 de junio de 2022	Actividad 2. Mi marca personal: creando un logo.
3 de junio de 2022	Actividad 3. Diseñando el portfolio.
6 de junio de 2022	Actividad 3. Diseñando el portfolio.
8 de junio de 2022	Actividad 4. Presentaciones y autoevaluación-coevaluación.
10 de junio de 2022	Actividad 4. Presentaciones y autoevaluación-coevaluación.
13 de junio de 2022	Actividad 5. Pasapalabra.
15 de junio de 2022	Actividad 6. El muro de las no lamentaciones.

3.2.8 Evaluación

Tal y como recoge el artículo 7 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, *por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los*

critérios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, para la evaluación es necesario:

Incorporar estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros, como la autoevaluación, la evaluación entre iguales o la coevaluación. Estos modelos de evaluación favorecen el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas, [...] En todo caso, los distintos procedimientos de evaluación utilizables, como la observación sistemática del trabajo de los alumnos, las pruebas orales y escritas, el portfolio, los protocolos de registro, o los trabajos de clase, permitirán la integración de todas las competencias en un marco de evaluación coherente. (p.6990)

Por lo que teniendo en lo que recoge la orden y de acuerdo con las características que sigue el proyecto, la evaluación queda planteada empleando las siguientes técnicas.

- Técnica de medición a través del e-portfolio, que será el principal instrumento de evaluación, ya que proporcionará información sobre el proceso de aprendizaje y favorecerá la evaluación continua. El e-portfolio se evaluará con rúbrica.
- Técnica de observación a través del diario de clase, que será digital a través de la cuenta de Seesaw del alumnado, donde recogerán lo trabajado en clase y en casa durante la semana. Evaluará la implicación del alumnado en la expresión oral y escrita, las actitudes personales y los conocimientos, habilidades y destrezas relacionadas con la materia.
- Técnicas de autoevaluación a través de cuestionarios, que fomentarán la reflexión de lo trabajado y aprendido, dificultades y fortalezas.

Tabla 4

Procedimiento, instrumentos y rúbricas de evaluación.

Técnicas de evaluación	Instrumento de evaluación	Instrumentos de medición
Medición	E-Portfolio	Rúbrica para la valoración de

producciones artísticas		
Observación	Diario de clase	Lista de cotejo
Autoevaluación	Cuestionarios	Cuestionarios realizados

4. Conclusiones

Durante la etapa de estudiante de Publicidad y Relaciones Públicas, la autora de este TFM ha realizado numerosos portfolios donde recoger sus proyectos realizados, en algunas asignaturas propuesto como un método de evaluación y en algunas otras como ventana abierta al mundo de lo artístico y las agencias de publicidad.

Al comenzar el Máster, a la autora le inquietaba la posibilidad conocer cómo acercar la asignatura de EPVA a su ámbito profesional, y esto llegó con el tema de las redes sociales y la educación. Buscando una forma de aplicar todo esto en el aula, se encuentra la app Seesaw que sirve de vehículo para documentar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, hacer un uso responsable de las TIC y las redes sociales y, por último, elaborar un portfolio digital que acerque al alumnado al mundo laboral.

El objetivo general que se persigue con la elaboración de este trabajo es que el alumnado sea capaz de elaborar un e-portfolio que le permita observar y valorar su evolución artística a lo largo del curso, así como adquirir competencias digitales (CD), una de las competencias claves recogidas en el currículo oficial de la LOMLOE. Esto se consigue mediante el empleo de la app Seesaw en el aula, como herramienta digital que permite la digitalización de las creaciones del alumnado así la elaboración de un e-portfolio que evidencia su evolución a lo largo del tiempo.

En las siguientes líneas se realizará una evaluación de los objetivos planteados en base a la propuesta elaborada, teniendo en cuenta que esta propuesta no se ha podido llevar a la práctica en ningún centro.

O1: Acercar el mundo profesional al alumnado a través del ABP y la creación del e-portfolio.

Durante la elaboración de esta propuesta, se ha llegado a la conclusión de que la metodología más adecuada en EPVA es el trabajo por proyectos. La consecución de este objetivo se consigue al emplear el trabajo por proyectos durante todo el curso pasando por áreas como la artística, la arquitectura y la comunicación audiovisual. Al plantear esta unidad didáctica como parte de un proyecto en el que se ha trabajado durante todo el curso por grupo, resultaba interesante poder plantear una última unidad didáctica donde se trabajase de forma individual, creando su marca personal y que sirva como cierre a la asignatura, acercando en este caso al alumnado al mundo publicitario.

O2: Mejorar la capacidad de expresión del alumnado, artística y lingüísticamente, con el desarrollo del e-portfolio.

Uno de los aspectos que se debe resaltar del uso del porfolio en el aula es la capacidad del desarrollo del pensamiento crítico. Es por ello, que para la consecución de este objetivo se han planteado actividades de reflexión, así como breves descripciones de sus obras con el objetivo de que el alumnado la capacidad de expresar mediante sus obras un discurso que la complementa.

O3: Fomentar el uso responsable de las redes sociales y las TIC dentro y fuera del aula.

El empleo de la app Seesaw, puede considerarse como una herramienta que permite al docente educar en redes sociales, al alumnado acercarlos a una interfaz similar a la red social Instagram y hacerlos partícipe del proceso y trabajo de los compañeros/as de clase. Con su uso, se permite alcanzar este objetivo propuesto, así como evidenciar el potencial que tienen las redes sociales de ser una ventana abierta a la difusión del mundo artístico. Otra de las ventajas que se pueden considerar es su uso es la de facilitar la durabilidad en el tiempo de los trabajos al recogerlos de forma digital y subirlos a la nube, siendo un espacio al que se puede acudir sin necesidad de tener físicamente los proyectos.

O4: Solventar el problema que supone la evaluación en la asignatura EPVA y poder observar el progreso en el tiempo del alumno.

El uso del e-portfolio y el ABP permite poder evaluar el proceso de aprendizaje del alumnado a lo largo del curso, favoreciendo de este modo la evaluación continua. De esta misma forma, el uso de la app Seesaw permite al docente tener un registro más exhaustivo de la participación del alumnado que se evidencia a través de su participación en ella. Y, por último, la autoevaluación como una herramienta que permite a través del portfolio poner en valor el pensamiento crítico del alumnado, que podrá mediante su elaboración evaluar su progreso durante el curso y la adquisición de competencias.

Para finalizar, hay que aclarar que la propuesta didáctica desarrollada en este Trabajo de Fin de Máster no se ha implantado en la realidad, ya que teniendo en cuenta el periodo en el que se realizan las prácticas profesionales es imposible llevarse a cabo. De esta forma, se ha de aclarar que los proyectos planteados como previos a la propuesta, son también ficticios, ya que en el IES. Nicolás Salmerón y Alonso en la asignatura de EPVA, no se trabaja por proyectos.

5. Referencias bibliográficas

- Álvarez, M. D., Bellido, M. d. C., y Atencia, P. (2019). Enseñanza artística mediante TIC en la Educación Secundaria Obligatoria. Análisis de herramientas docentes en línea. *RED - Revista de Educación a Distancia*, 19(59), 1-19. <https://doi.org/10.6018/red/59/05>
- Ballesta, F. J., Lozano, J., y Márquez, M. d. C. (2014). El uso y consumo de TIC en el alumnado autóctono y extranjero de Educación Secundaria Obligatoria de la Región de Murcia. *RED - Revista de Educación a Distancia*, 41, 1-32. <https://bit.ly/3MxzYjG>
- Barberá, E., Guillermo, A., y Guasch, T. (2006). Portfolio electrónico: desarrollo de competencias profesionales en la red. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 3(2), 55-66. <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v3i2.287>
- Brando, M.P. (2012). *El uso del portafolio en clase de arte para aprender a aprender-una experiencia de educación artística en octavo grado del Colegio Andino* [Trabajo de Grado, Universidad de los Andes de Colombia]. <https://bit.ly/3MxzYjG>
- Cabero, J. (2000). La aplicación de las TIC: ¿esnobismo o necesidad educativa? *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, 1,1-4. <https://bit.ly/3G8r5L1>
- Canal Emprendefuturo (25 de mayo de 2012). *Marck Prensky: Encántame o Piérdeme - Chile 2009* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://bit.ly/3wwwulc>
- Cristancho, M. (2022). *Cómo generar aprendizajes significativos en la clase de Arte utilizando el portafolio educativo: un ejercicio de investigación-acción*

- en el Grado Octavo del Colegio Jaime Garzón [Trabajo de Grado, Universidad de los Andes Colombia]. <https://bit.ly/3PrDpKC>
- Fernández, C. (2020). *Educación plástica como plataforma para la orientación profesional* [Trabajo de Fin de Máster, Universidad Politécnica de Madrid].
- González, J. A., y Vargas, F. I. (2020). ART Evaluación desde una perspectiva centrada en el estudiante. *Revista Académica Arjé*, 3(1), 32-38. <https://bit.ly/3LxNCIE>
- Gros, B., y Silva, J. (2005). La formación del profesorado como docente en los espacios virtuales de aprendizaje. *Revista Iberoamericana de educación*, 36(1), 1-13. <https://doi.org/10.35362/rie3612831>
- Gülbahar, Y., y Tinmaz, H. (2006). Implementing Project-Based Learning. *Journal of Research on Technology in Education*, 38(3), 309-327. <https://doi.org/10.1080/15391523.2006.10782462>
- Hernández, L. L. (2017). Implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje en el uso de la tecnología a los estudiantes del Colegio Fray José María Arévalo del municipio de la playa de Belén [Trabajo de Grado, Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña de Colombia]. <https://bit.ly/387lhoE>
- Huerta, R., y Morant, R. (2010). Germans de Mario. Xiquets de primària jugant amb les seues consoles DS. *Temps d'Educació*, 38, 227-242. <https://bit.ly/3sIESCH>
- Jones, B. F., Moffitt, M. C., y Rasmussen, C. M. (1997). *Real-life Problem Solving: A Collaborative Approach to Interdisciplinary Learning* (B. F. Jones, M. C. Moffitt, y C. M. Rasmussen, Eds.). American Psychological Association.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación [Jefatura del Estado]. 4 de mayo de 2006.

Larmer, J., Ross, D., Mergendoller, J. R., y Buck Institute for Education. (2009). *PBL Starter Kit: To-the-point Advice, Tools and Tips for Your First Project in Middle Or High School*. Buck Institute for Education.

Mascarell, D. (2019). Implementación y uso de las TIC. Dispositivos móviles en educación en artes. Un estado de cuestión. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 50, 73-86. <https://doi.org/10.15198/seeci.2019.50.73-86>

Navarrete, C., Rodríguez, C., y Belver, J. L. (2021). Comprender el arte a través del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): una experiencia en educación secundaria. *Observa. Revista Electrónica De Didáctica De Las Artes*, 15, 1-19. <https://bit.ly/3yUVbjP>

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero [Ministerio de Educación, Cultura y Deporte]. 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. 29 de enero de 2015.

Orden de 15 de enero de 2021 [Junta de Andalucía]. Por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas. 18 de enero de 2021.

- Ponce, I. (2012). Redes sociales-Historia de las redes sociales [Monográfico]. Observatorio Tecnológico del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Gobierno de España. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 14, 213-231.
- Quan, L. (9 de junio de 2013). *Guía para E-Moderador* by Lisa Quan. Issuu. <https://bit.ly/3wx0tAf>
- Quiroga, L. P., Vanegas, O. L., y Pardo, S. (2019). Ventajas y desventajas de las Tic en la educación "Desde la primera infancia hasta la educación superior". *Revista Educación y Pensamiento*, 26(26), 77-85. <https://bit.ly/3Lw9vSj>
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre [Ministerio de Educación, Cultura y Deporte]. Por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. 3 de enero de 2015
- Reina, F. M. (2012). El portafolio como recurso didáctico en el ámbito de la educación artística y la cultura visual. *Investigación en las Artes y la Cultura Visual*, 121-137. <https://bit.ly/3PtvIDX>
- Rey, E., y Escalera, Á. M. (2011). El portafolio digital un nuevo instrumento de evaluación. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 21, 1-10. <https://bit.ly/3PJV1lq>
- Romero, N. R. R. (2015). E-portafolio: Desarrollo de habilidades y competencias tecnológicas. *Memorias del Encuentro Internacional de Educación a Distancia*, 4, 1-14. <https://bit.ly/3wG6avO>
- Shores, E. F., y Grace, C. (2004). *El portafolio paso a paso: Infantil y primaria* (1º ed.). Editorial Graó.

Thinkö. (2 de febrero de 2021) *Activa a tu clase con el Aprendizaje Basado en el Pensamiento*. <https://bit.ly/3lwFSWC>

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on projectbased learning*. Autodesk Foundation.

6. Anexos

6.1. Funciones de la app Seesaw

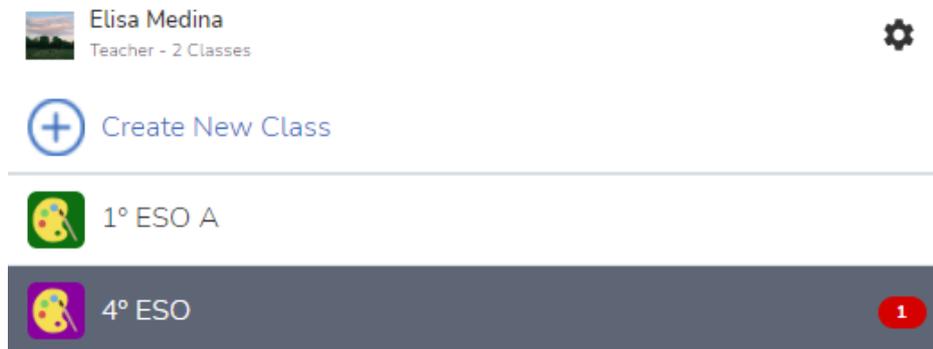


Ilustración 2. Creación de clases. Fuente: [Seesaw](#)

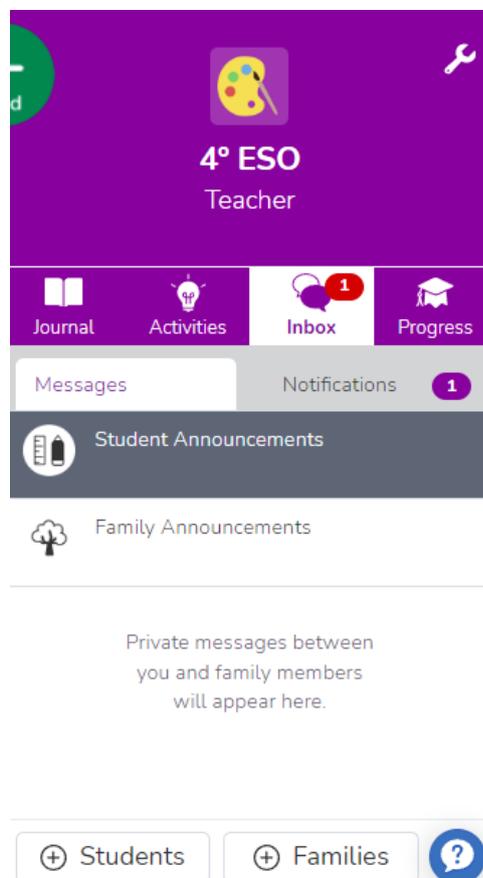


Ilustración 3. Realizar anuncios dirigidos al alumnado y/o familias. Fuente: [Seesaw](#)

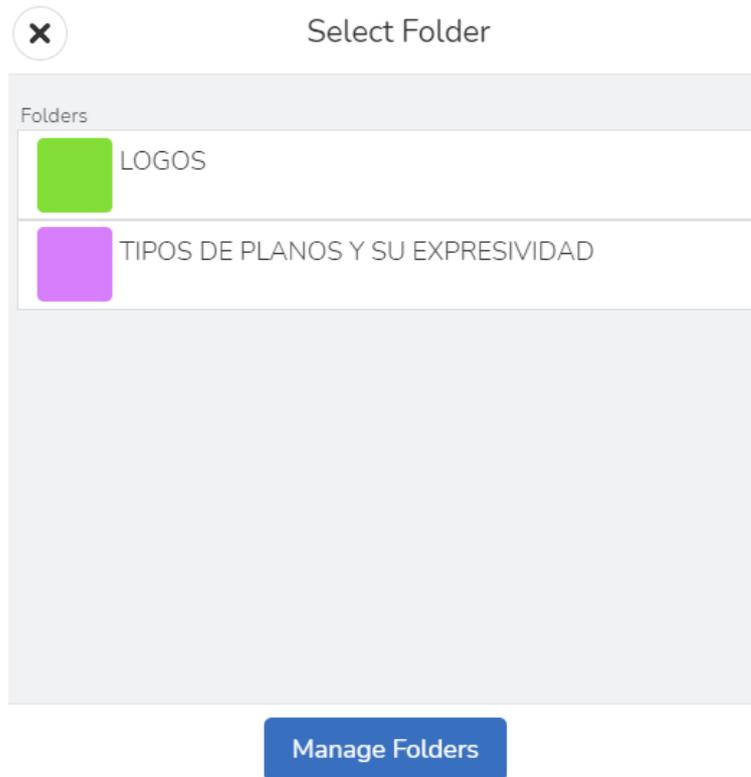


Ilustración 4. Creación de carpetas por temas. Fuente: [Seesaw](#)

tipos de planos

gran plano general plano general plano entero plano americano
plano medio plano detalle

Elisa Medina

Student Instructions

TIPOS DE PLANOS

Hola chicas!

En la sesión viernes, 26 de marzo veremos los tipos de planos que se utilizan en la comunicación audiovisual y para recursos como el cómic que realizaremos durante parte de este segundo y tercer trimestre.

La primera actividad que realizaremos será conocer y elaborar los distintos tipos de planos que existen, para ello os dejo las siguientes instrucciones:

1. Seleccionar un objeto.
2. Hacer un boceto sobre cómo se vería en los distintos tipos de planos, identificarlos y señalar su poder expresivo.
2. Realizar fotografías del objeto en los distintos planos.

Como ya sabéis, todo el proceso se irá subiendo en dos posts:

1. Boceto.
2. Fotografías.

Os dejo una imagen para que podáis tenerla de plantilla y os ayude a identificarlos.

¡A trabajar!

Compatible with: Chromebooks, computers, iPads, iPhones, Android tablets, Android phones, Kindle Fire

Ilustración 5. Creación de una actividad. Fuente: [Seesaw](#)

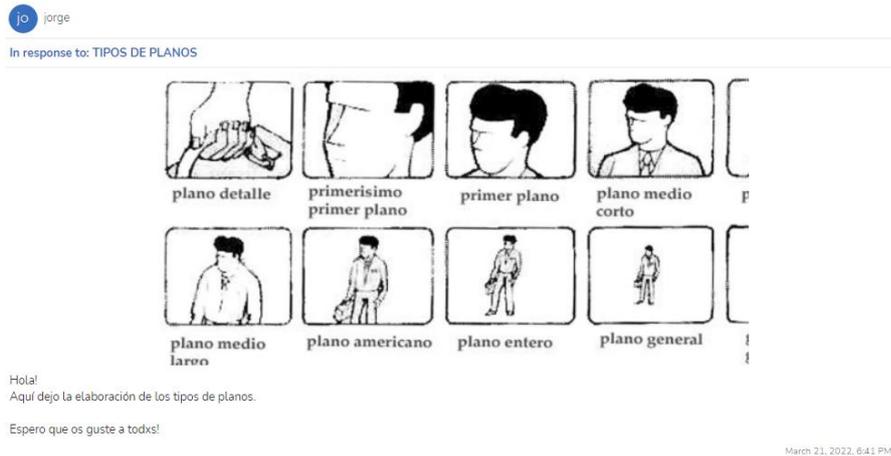


Ilustración 6. *Publicación de un alumno ficticio la actividad propuesta.* Fuente: [Seesaw](#)

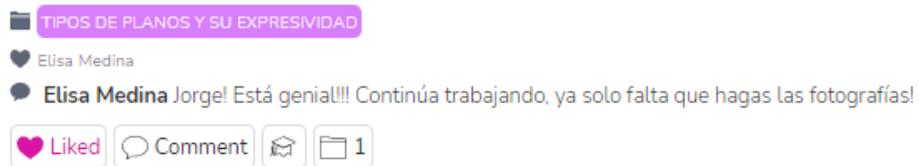


Ilustración 7. *Interacciones del alumnado y profesorado con la publicación.*

Fuente: [Seesaw](#)