



Proyecto de Investigación – Creaciones Audiovisuales y Plásticas

Proyecto de Investigación – Creaciones Audiovisuales y Plásticas es una materia optativa configurada como un trabajo monográfico donde se favorecerán las estrategias metodológicas colaborativas basadas en la reflexión y la investigación y en el aprender a aprender.

Las características propias de la Educación Secundaria Obligatoria nos sitúan ante diversos problemas y situaciones distintas, en estrategias, metodologías y actitudes respecto al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Asumir este reto supone un mayor acercamiento a los métodos y técnicas de investigación por proyectos, que, en el caso de esta materia, tienen como referencia a los proyectos audiovisuales y plásticos.

Sin duda, tenemos que considerar que los proyectos de investigación ofrecen unas posibilidades excepcionales para favorecer el desarrollo de nuestros alumnos en diversos aspectos: favorecen el trabajo cooperativo, despiertan el interés de los alumnos por aprender nuevos conocimientos, potencian su creatividad y mejoran su expresión oral y su autoestima.

La investigación requiere un fin, es decir, saber qué objetivo se quiere lograr. Es fundamental la detección de centros de interés de carácter audiovisual y plástico, que pueden surgir de las experiencias vitales del alumnado y de su reflexión sobre la vida cotidiana, de ejemplos del patrimonio artístico y cultural o bien de la propia necesidad de expresión e innovación artística del discente, en cuyo proceso el docente siempre actúa como orientador.

El objetivo final de la materia es la elaboración de trabajos por parte de los alumnos desde una perspectiva no exclusivamente canónica que queda acotada en la metodología científica, sino abierta a producir nuevos conocimientos artísticos sobre un objeto de estudio definido con interés audiovisual o plástico.

Estos trabajos consistirán en investigaciones sobre centros de interés, artistas, movimientos culturales y procesos artísticos o audiovisuales llevados a cabo por los alumnos con la guía general del profesor.

Se comprobará la solidez de los conocimientos adquiridos y la capacidad para buscar en las fuentes de información cualificadas.

Para estos fines, los saberes básicos de la materia se articulan en torno a las competencias clave de aprender a aprender, que fomenta que el alumno tome la iniciativa del proyecto de investigación, gestionando su propio proceso de aprendizaje y analizando los resultados obtenidos de forma autónoma.

Los procesos de comprensión de la información, redacción del trabajo de investigación y su posterior exposición, oral o escrita, contribuyen a la adquisición de la competencia lingüística, como herramienta instrumental en la adquisición y expresión de los aprendizajes.

La competencia de iniciativa y espíritu emprendedor que se adquiere en la medida en que los estudiantes transforman las ideas en actos, está presente en la resolución de problemas y toma de decisiones de forma autónoma, en la planificación y distribución de las tareas de un proyecto, así como en la evaluación del resultado del proceso de



investigación.

Y, por último, a la competencia digital, que sirve de soporte e instrumento en las tres fases clave de toda investigación: recogida de datos, análisis y tratamiento de la información y exposición de los resultados de la tarea.

La materia Proyecto de Investigación – Creaciones Audiovisuales y Plásticas se estructura en torno a tres bloques de saberes:

En el bloque *Planificación* el alumno se centra en la elección del tema o centro de interés y concreción de los objetivos. Será un bloque íntimamente relacionado con los contenidos específicos de la especialidad, ya que deberá orientarse al alumno hacia la temática deseada.

En el bloque *Elaboración* habrá de establecerse y desarrollarse un plan de trabajo de creación artística o audiovisual, en el que tienen lugar las siguientes etapas: búsqueda de información y documentación, selección y organización de la información, planteamiento de hipótesis, producción de nuevos conocimientos plásticos y/o audiovisuales y conclusiones.

Como etapa final, en el bloque *Exposición* el alumno efectuará la presentación y defensa del trabajo de manera oral, utilizando los medios audiovisuales o modelos reales convenientes para ilustrar dicha presentación.

Orientaciones metodológicas

Además de los principios y métodos pedagógicos previstos en los artículos 5 y 10 del presente decreto, la acción docente en la materia de Proyecto de Investigación – Creaciones Audiovisuales y Plásticas tendrá en especial consideración las siguientes recomendaciones:

– La investigación sitúa al alumno como elemento clave del proceso. La figura del profesor adquiere por consiguiente un papel relevante, asesorando en la detección de centros de interés audiovisual y plástico. A partir de la elección del tema se irán planteando objetivos realistas buscando el equilibrio entre los objetivos planteados y la motivación de los alumnos. Se pretende otorgar a los alumnos la mayor autonomía en el proceso enseñanza-aprendizaje.

– La materia debe tener en cuenta cuatro aspectos metodológicos esenciales: el significativo, la conexión con el mundo circundante; el constructivo, nuevos conocimientos que modifican los previos; el heurístico, la autonomía y el descubrimiento como pautas del aprendizaje; el específicamente audiovisual y plástico, de exploración de saberes disciplinares propios.

– Asimismo, el proceso global de la investigación debe comprender cuatro aspectos: el proceso metodológico que enfoca la investigación bajo el punto de vista de los pasos a seguir en la búsqueda de solución o respuesta al problema; el proceso lógico, que trata los elementos conceptuales o lógicos que intervienen en la investigación; el proceso creativo audiovisual y plástico como fuente de adquisición de nuevos conocimientos; el proceso expositivo, centrado en la elaboración de los materiales recogidos en la investigación y la exposición de sus resultados.



– En general, la materia requiere que se efectúe una doble investigación: una empírica o primaria sobre la realidad objeto de estudio: el proyecto y el diseño de la investigación; y otra documental o secundaria, orientada a la búsqueda, localización, creación y consulta de la literatura empírica y teórica u otras manifestaciones artísticas, relacionadas con el tema o centro de interés elegido.

– Es conveniente que, de acuerdo con los intereses de los alumnos, se les solicite que piensen y expliquen los asuntos sobre los que les gustaría realizar su trabajo monográfico dentro del campo audiovisual y artístico. Con esta información, posteriormente se les ofrece líneas de trabajo como proyecto de investigación ligadas al mundo artístico y audiovisual como por ejemplo: biografías de autores, relaciones entre estilos artísticos, nuevas técnicas artísticas, el panorama artístico regional, nacional o internacional, la puesta en valor del Patrimonio artístico, reinterpretaciones de obras maestras del arte, la divulgación utilizando medios audiovisuales y artísticos, la relación entre el arte y la sociedad que lo genera, propuestas artísticas sostenibles y respetuosas con el medio ambiente, la igualdad de género a través del arte, el arte en el proceso comunicativo, la presencia artística en el mundo virtual y en diferentes ámbitos sociales o culturales, la imagen en internet, el arte como elemento reivindicativo, manifestaciones artísticas en la sociedad de consumo: la publicidad, el cómic, la ilustración, el cine, etc.

– El objetivo deberá ser realizable con los medios disponibles, por tanto, han de plantearse propuestas realistas. Los recursos y los medios disponibles deben permitir a los alumnos el uso de la biblioteca, aulas dotadas de acceso adecuado a las tecnologías de la información, laboratorios, talleres y aulas de dibujo, entre otros.

– Es importante la atención individualizada y el seguimiento permanente de cada trabajo concreto para controlar el buen desarrollo del proceso en relación con el objetivo final del trabajo y su presentación.

– La construcción del aprendizaje irá orientada al diseño de distintos agrupamientos. Aunque en esta materia el trabajo final será individual, las actividades preparatorias no tienen por qué serlo.

– La organización y diseño de sus propias actividades o tareas irá encaminada a planificar, organizar y contrastar el cumplimiento de cada uno de los pasos emprendidos para desempeñarlas.

– El desarrollo emocional ha de ser otro de los factores básicos a tener en cuenta en la evolución del alumno. Se pretende que adquiera de forma progresiva las habilidades necesarias que favorezcan su autoconocimiento, su autoestima, teniendo como meta el difícil reto de obtener la mejor versión de sí mismo.

– La planificación del proceso de investigación irá orientada al desarrollo creativo del alumno en el medio artístico y audiovisual, a la utilización eficiente y responsable de las tecnologías de la información, así como al desarrollo de la comunicación oral y artística.



- Se elaborarán hipótesis y las conclusiones extraídas y los nuevos interrogantes que resulten propiciarán que el alumno construya su propio aprendizaje en donde el error ha de ser concebido como un elemento pedagógico más.
- La puesta en práctica deberá ir acompañada de los procesos de evaluación, autoevaluación y coevaluación, valorándose la responsabilidad en el desempeño de una tarea grupal. Los procesos de evaluación se registrarán a través de diversos instrumentos, tales como la observación, la utilización de rúbricas en la evaluación y los registros documentales, entre otros.
- El uso de las tecnologías de la información tendrá una presencia importante en la materia, aplicándolas como herramientas de búsqueda, como herramienta del investigador, como herramientas colaborativas, como plataforma de comunicación y como aplicaciones didácticas.
- Los debates, presentaciones dinámicas, presentaciones orales, donde estén ilustradas por hojas de cálculo, pósteres científicos, modelos plásticos y producciones audiovisuales, entre otras herramientas forman parte de la metodología de esta materia.
- En todo caso, es recomendable que se formalice un portfolio o documento en forma de memoria como edición final ordenada de todo el proceso de investigación, que permita la evaluación complementaria de la exposición oral de la indagación.

Competencias específicas

1. Comprender el proceso de indagación audiovisual y plástica como una selección apropiada de un tema o centro de interés, y como una reflexión dinámica y constante sobre el logro de avances y conocimientos respecto de los objetivos propuestos.

El proceso de indagación e investigación se entiende como la columna vertebral de la materia, realizando una selección adecuada entre los temas de interés en el ámbito de la producción audiovisual y plástica dentro del entorno más cercano del alumno, el objetivo será la implicación del alumno en su propio proceso de aprendizaje.

Durante el curso se hará necesaria la reflexión en cuanto a los avances que se realicen, en tanto a los conocimientos adquiridos y si se corresponden con los objetivos previstos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC1.

2. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para la toma de datos, el análisis y tratamiento de la información y la exposición de los resultados del estudio.

En el panorama actual de los medios de comunicación digitales, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación se erigen prioritarias en el acceso a la información aplicándolas como herramientas de búsqueda, como herramienta del investigador, como herramientas colaborativas, como plataforma de comunicación y como aplicaciones didácticas.

La adecuada selección y extracción de la información es la base de cualquier trabajo de investigación que se precie.



Asimismo, también es esencial trabajar los resultados a través del uso apropiado de las tecnologías de la información y la comunicación que facilitarán la comprensión de dichos resultados.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD1, CD2, CD3, CD4.

3. Exponer oralmente y de forma escrita los elementos del proceso y resultados de investigación, como herramienta en la indagación, adquisición y expresión de los aprendizajes en los procesos de comprensión de la información, de exploración plástica y audiovisual, y de redacción del trabajo de investigación.

Es de gran interés para el objetivo de la etapa educativa que el alumno sea capaz de expresarse tanto oralmente como de forma escrita con corrección.

De esta manera será capaz de comunicar no solo los resultados de su trabajo ante la comunidad educativa, sino también sus ideas e inquietudes a lo largo del proceso de investigación expresando sus motivaciones y necesidades correctamente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CCL4.

4. Adquirir la iniciativa y espíritu emprendedor a la hora de transformar las ideas en actos, presente en la resolución de problemas y toma de decisiones de forma autónoma, en la planificación y distribución de las tareas de un proyecto audiovisual o plástico, así como en la evaluación del resultado del proceso de investigación.

El desarrollo de la autonomía del alumno es un factor clave para la consecución de las competencias clave que conformarán de él un individuo pleno. Esta autonomía se verá reforzada a través de su implicación directa en el proyecto. Este desarrollo se incentivará desde el inicio de la materia, seleccionando los puntos de interés y los temas sobre los que investigar, así como en la planificación y la evaluación final del mismo.

La elaboración propia del material, la respuesta a un problema y la autogestión del tiempo y los recursos genera la emoción necesaria en el proceso de aprendizaje efectivo que los docentes debemos buscar.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CC1, CC2, CC3.

5. Analizar con criterio propio las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo relaciones entre ellas y con su propia identidad cultural, incorporando además la perspectiva de género. Defender la pluralidad cultural y artística y la libertad de expresión, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa.

La historia y las ideas e ideologías dominantes en cada momento han privilegiado la prevalencia de una serie de productos culturales sobre otros. Esta diferenciación puede ser formal o responder a una necesidad simbólica específica. En todo caso, todas ellas responderán a unas necesidades del ser humano. Por tanto, se trata de determinar cómo los productos culturales pueden responder a distintas simbologías y significados, dependiendo de circunstancias y condicionantes locales y sociales. También es preciso



establecer cómo determinados productos culturales responden a manifestaciones comunes de todas las culturas.

El alumnado debe establecer un mapa conceptual de las relaciones que se dan entre ellas, a través de esta competencia, adquirirá el conocimiento de la pluralidad artística, ideológica y cultural y desde ahí, la necesidad de la libertad de expresión y el respeto a las ideas, culturas y manifestaciones artísticas existentes.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

6. Detectar, apreciar y producir conocimientos que presenten valores audiovisuales y plásticos relevantes, partiendo del patrimonio artístico y cultural local, regional, nacional o internacional, o bien de la propia creación del alumnado, evidenciando rigor metodológico y coherencia entre intenciones comunicativas y resultados obtenidos.

El patrimonio más cercano exige una investigación en profundidad de su motivación y significación, así como de las circunstancias específicas que han hecho, o hacen, que se manifieste de determinada manera. Este conocimiento no implica una aceptación de los elementos que se consideren negativos. Dado que el patrimonio, o su consideración, está incardinado en un proceso dinámico, este puede ser resignificado, adaptándose a las demandas simbólicas del momento.

Los referentes culturales desde los que se valore cada elemento del patrimonio local pueden ser distintos, lejanos en ocasiones, sin embargo, todos ellos responden a necesidades comunes de todos los seres humanos. Ese es el punto a alcanzar para lograr un disfrute compartido de dicho patrimonio, siempre en constante renovación y resignificación.

El debate debe ser la herramienta que permita llegar a esa conclusión. Al igual que la identidad de los alumnos, el significado y la simbología de una manifestación artística y cultural debe ir enriqueciéndose con las distintas visiones de cada uno de los integrantes del grupo.

El que ese producto cultural perviva en la comunidad desde hace mucho tiempo no quiere decir que su sentido y simbología sea algo cerrado e inamovible, de igual manera, una manifestación cultural y artística de más reciente incorporación no puede soslayar el proceso de fusión que se producirá con las distintas capas de la cultura local.

En definitiva, se trata de reapropiarse del significado y simbología del patrimonio a través de su puesta en valor, de forma paralela a un análisis crítico y argumentado en el aquí y ahora, y teniendo en cuenta la cultura como un proceso de referencias dinámico de renovación y enriquecimiento, así como de fomentar una visión crítica de los aspectos formales y de contenido que constituyen el patrimonio y los productos culturales que lo conforman.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1



- 1.1. Plantear, elegir y seleccionar un tema de interés.
- 1.2. Concretar correctamente los objetivos y su viabilidad con los medios disponibles.
- 1.3. Tratar y organizar la información adecuadamente.

Competencia específica 2

- 2.1. Seleccionar con criterio y rigor las fuentes de información bibliográficas, cibernéticas, artísticas o audiovisuales de campo u otras.
- 2.2. Utilizar eficazmente las tecnologías de la información en el proceso de elaboración.
- 2.3. Utilizar de forma eficiente, rigurosa y comunicativa las TIC en su aprendizaje.
- 2.4. Utilizar adecuadamente las herramientas y tecnologías apropiadas para la exposición y defensa.

Competencia específica 3

- 3.1. Presentar la memoria con corrección formal, lenguaje adecuado y con claridad en la exposición de sus contenidos.
- 3.2. Exponer lo sustancial de la investigación, haciendo hincapié en los aspectos más importantes.
- 3.3. Realizar la exposición en un lenguaje sencillo pero riguroso.

Competencia específica 4

- 4.1. Saber ajustarse al tiempo establecido para el desarrollo del trabajo y la exposición de sus resultados.
- 4.2. Planificar la realización de las tareas propias de la labor de investigación.
- 4.3. Plantear hipótesis y considerar las variables.
- 4.4. Revisar el plan inicial y modificarlo, si es necesario.

Competencia específica 5

- 5.1. Analizar manifestaciones plásticas y audiovisuales relevantes, observando el contexto sociocultural, su estructura básica, contenido, elementos constituyentes, aspectos comunicativos, expresivos y simbólicos, así como su valor artístico global.

Competencia específica 6

- 6.1. Producir trabajos monográficos plásticos y/o audiovisuales que incorporen nuevos conocimientos, partiendo del Patrimonio artístico y cultural local, regional, nacional o internacional, o bien de la propia creación del alumnado, evidenciando rigor metodológico y coherencia entre intenciones comunicativas y resultados obtenidos.

Saberes básicos

- A. Planificación.
 - Elección del tema y concreción de los objetivos. Los conocimientos previos y objetivos realistas. El proyecto plástico y/o audiovisual personal.



- La bibliografía, las fuentes ciberneticas. Otras fuentes. La obra de arte como fuente de conocimiento. El plagio. Derechos y licencias artísticas.

- Plazos. Cronograma.

B. Elaboración

- Plan de trabajo.
- Proceso de documentación artística y/o audiovisual.
- Selección de la información.
- Organización de la información.
- Planteamiento de hipótesis.
- Transformación de la investigación en información escrita y/o artística.
- Proceso de investigación artística personal. Experimentación continua, reflexión y actuación subsiguiente.

C. Exposición

- La memoria escrita como ordenación formal del proceso y de sus resultados.
- La presentación y defensa del trabajo.
- Selección de la información más relevante.
- Formas de exposición y defensa.
- El tiempo de la exposición.
- La comunicación verbal.
- La comunicación no verbal.
- Elementos auxiliares de la exposición: presentaciones, pósteres científicos, modelos plásticos y productos audiovisuales entre otros.
- La transferencia de resultados: foros, redes sociales, revistas ciberneticas, páginas personales.



Proyecto de Investigación - Educación Financiera y Consumo Responsable

Proyecto de Investigación - Educación Financiera y Consumo Responsable es una materia optativa configurada como un trabajo monográfico donde se favorecerán las estrategias metodológicas colaborativas basadas en la reflexión y la investigación y en el aprender a aprender.

En la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, preparatoria para otras etapas posteriores, pretendemos también introducir al alumnado en el proceso de investigación, contribuyendo al desarrollo de conocimientos de base conceptual, procedural y actitudinal orientados al método científico, así como a la exposición de resultados, discusiones, debates y difusión de los trabajos de investigación.

Además, ser capaz de tomar decisiones económicas y financieras acertadas es uno de los principales retos a los que toda persona adulta se enfrentará en múltiples ocasiones a lo largo de su vida. Abordar este reto no es tarea sencilla, ya que entorno económico es cada vez más dinámico y cambiante. Por otro lado, los productos financieros al alcance de la ciudadanía han incrementado tanto su complejidad como riesgo en los últimos años. Estas circunstancias van a exigir a las personas poseer una formación y conocimientos adecuados para las decisiones que deberán tomar. Es decir, la ciudadanía precisa de un sistema educativo que le forme para poder afrontar con las mayores garantías esta compleja toma de decisiones. Un sistema educativo, en el que además de conocimientos se inculque al alumnado un compromiso con su entorno, tanto en el ámbito local como en el de una ciudadanía global.

Para poder preparar al alumnado para su futuro, es necesario formarlo en el presente, ofrecerle la posibilidad de adquirir unos conocimientos sobre los que pueda cimentar sus decisiones de manera responsable y acertada.

La materia Proyecto de Investigación - Educación Financiera y Consumo Responsable se ha diseñado con una doble finalidad. La primera es proporcionar al alumnado de secundaria contenidos introductorios de economía en el ámbito financiero. La segunda es la realización de un trabajo interdisciplinar, entendido como la concurrencia de tareas previas a la actividad, durante la misma y posteriores, ya que la realización del trabajo vendrá precedida del aprendizaje de saberes básicos necesarios, métodos de búsqueda bibliográfica, hemerográfica, documental, de campo, estrategias que aseguren el correcto uso y búsqueda de información en la web, y que permitan la defensa pública y oral de la tarea resultante.

El desarrollo de la materia pretende el desarrollo de aprendizajes significativos, funcionales, cercanos y de interés para el alumnado, proporcionándole saberes específicos, técnicos y de la realidad de su entorno que le permitirán valorar de forma crítica la sociedad en la que vive, la importancia de sus actos individuales y cómo estos generan consecuencias en la sociedad, el medio ambiente y el planeta en general.

La temática del trabajo que tendrán que desarrollar los alumnos versa sobre la educación financiera y el consumo responsable. Ello, teniendo en cuenta que el alumnado tendrá que ser capaz de tomar decisiones económicas y financieras acertadas en múltiples ocasiones a lo largo de su vida.

En el plano de las competencias clave a cuya adquisición se pretende contribuir a través de las competencias específicas de esta materia, podemos señalar la