

Denominación y justificación:

DISEÑO DE INTERIORES-ESPACIO EDUCATIVO

3ºESO

Si habitualmente ponemos el foco de la innovación en nuevos modelos pedagógicos y en la irrupción de las TIC en las aulas, no menos interesante y decisivo para el aprendizaje es repensar el espacio educativo. Muchos centros, también en España, ya lo están haciendo. Y es imperativo si tenemos en cuenta un estudio de la Universidad de Salford (Manchester) que afirma que el entorno físico donde se desarrolla el aprendizaje puede variar el rendimiento de los alumnos hasta un 25%.

Diseñar un mundo mejor empieza en la escuela. Y es que el diseño, presente en todos los ámbitos de la vida cotidiana, determina de forma muy sutil nuestra forma de ver (y de aprender) el mundo.

Los expertos en neuroeducación defienden que “el cerebro necesita emocionarse para aprender”. Un espacio diseñado por y para el alumnado asegura dicho aprendizaje.

En sintonía con el nuevo paradigma educativo que apuesta por las **pedagogías activas**, el espacio debe evolucionar “hacia entornos más placenteros, más abiertos, flexibles y, en definitiva, capaces de integrar el aprendizaje con la dimensión sensorial y emocional”. Es innegable que el entorno físico influye en el estado emocional y en el comportamiento de alumnos y docentes. Así pequeñas modificaciones en el color, la luz o las formas pueden hacer la diferencia.

La idea es involucrar al alumnado en su proceso de aprendizaje y también en la toma de decisiones. La motivación que nace de uno mismo es motor de aprendizaje; ¡el diseño de espacios es clave!.

El resultado de todo ello merece la pena: “escuelas de donde el alumnado no quiere irse”, como sentencia [Rosan Bosch](#).

Se trata en definitiva, de estimular la búsqueda de soluciones estéticas y funcionales para el diseño de un espacio más habitable en el centro, estimulando la búsqueda de información y la aplicación de capacidades sociales y destrezas, muchas de ellas no necesariamente relacionadas con materias del currículo y otras, relacionadas con materias diferentes como tecnología, matemáticas, informática, Lengua y literatura, EPVA...

Esta actividad les conectará con el mundo profesional del diseño de interiores y la arquitectura efímera, también con la cerámica mural .

Desarrollarán un trabajo real, siguiendo todas las fases de diseño, desde posibles encuestas para hacer partícipe al resto de la comunidad educativa hasta el resultado final. Se fomentará la participación de todos y todas en la toma de decisiones y realización del proyecto o proyectos, de modo que adquieran responsabilidades de aprendizaje y en cuanto a la realización del mismo.

CONCRECIÓN ANUAL

1.Evaluación inicial

Es el primer curso que se imparte la materia. Es un grupo demasiado numeroso lo que dificultará la puesta en marcha de proyectos. La mayor parte del alumnado cursó la asignatura PEPA en segundo ,algo positivo ya que el resto de alumnado de tercero de

ESO no ha cursado nunca la materia. En general los conocimientos relacionados con dibujo técnico son nulos y en relación a color , técnicas...muy muy escasos.

2.Principios pedagógicos

Se atenderá a la diversidad del alumnado, siguiendo las indicaciones de la orientadora, adaptando las tareas y explicaciones a las diferentes características.

Se prestará una atención especial a la adquisición y el desarrollo de las competencias establecidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y se fomentará la correcta expresión oral y escrita y el uso de las matemáticas. A fin de promover el hábito de la lectura, se dedicará un tiempo a la misma en clase. Siguiendo el plan de centro será de treinta minutos los días que toquen según un plan rotativo. Contamos con una biblioteca de aula para la que iremos adquiriendo álbum ilustrado y cómic. Vamos a trabajar desde nuestra área la relación texto e imagen Además se intentarán crear situaciones de aprendizaje que impliquen a las asignaturas de matemáticas y lengua y literatura.

Para fomentar la integración de las competencias trabajadas, realizaremos proyectos significativos y relevantes, resolviendo colaborativamente problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad. La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad se trabajarán en numerosas situaciones de aprendizaje. Y se fomentarán la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales introduciendo estos temas en las situaciones de aprendizaje ya sea de modo transversal o como tema sobre el que desarrollar una experiencia creativa.

3. Aspectos metodológicos para la construcción de situaciones de aprendizaje:

Se buscarán situaciones motivadoras y significativas, ajustadas, en lo posible, a los intereses del alumnado. Buscando su implicación en la vida del centro, desarrollando actividades que contribuyan tanto a la mejora estética de este como a la creación de comunidad. Se vincularán en lo posible a programas y proyectos desarrollados en el instituto. Se buscarán metodologías diversas y adaptadas, apoyándonos en medios tecnológicos que favorezcan la accesibilidad, también el trabajo en equipo y la retroalimentación mediante la evaluación y coevaluación. Se incidirá en la importancia del proceso y no tanto en el resultado. Se buscará atender a las diferentes necesidades del alumnado, con una metodología inclusiva, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles ajustados a las necesidades, características y ritmos de aprendizaje y que favorezcan su autonomía. "El plan de razonamiento matemático se seguirá según las indicaciones del plan de centro"

4. Materiales y recursos:

El aula taller es amplia y contamos con zona de lavabos y para trabajos volumétricos con caballetes, así como horno cerámico. También disponemos de tórculo, sierra térmica...el problema es que con una ratio tan elevada se hace muy difícil el trabajo con ciertas técnicas que exigen un mayor control por parte del profesorado. También disponemos de ordenador y cañón. A través de la plataforma Classroom se añadirá material que complete las explicaciones en clase y se usará

para recoger los trabajos y generar feedback con el alumnado. SEGUN LOS CONTENIDOS TRABAJADO SE USARÁ EL MÓVIL COMO HERRAMIENTA DE TRABAJO .

5. Evaluación: criterios de calificación y herramientas:

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora. En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o una alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, con especial seguimiento de la situación del alumnado con necesidades educativas especiales, para garantizar la adquisición del nivel competencial necesario para continuar el proceso educativo, con los apoyos que cada uno precise. En la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se tendrá en cuenta también la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el grado de adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil de salida. En el caso del alumnado con adaptaciones curriculares, la evaluación se realizará tomando como referencia los criterios de evaluación establecidos en las mismas. Se evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y la propia práctica docente a fin de conseguir la mejora de los mismos para lo que se hará uso del diario de clase, la autoevaluación y la coevaluación. Se utilizarán instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje , observación directa, participación en debates, a través de las rúbricas en tareas subidas a la Classroom y situaciones de aprendizaje ...atendiendo siempre más al proceso y no tanto al resultado

2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Desarrollar la actividad del alumnado dentro de la vida del centro, fomentando la participación, la búsqueda de nuevas propuestas originales y creativas, pasando del aprendizaje pasivo al aprendizaje activo apoyándonos en el entorno físico.
2. Analizar, desde puntos de vista formales, funcionales y estéticos, la definición y desarrollo de diseños y proyectos de interiores.
3. Conocer y distinguir los conceptos y características del diseño y de la actividad de proyectación en general y aplicados también a la arquitectura efímera para efemérides.
4. Fomentar la creatividad, buscando formas originales de comunicar visual y plásticamente, facilitando un ambiente de trabajo individual y grupal en la que el respeto no exento de crítica sea el modelo de desarrollo de la asignatura.
5. Valorar y disfrutar del producto de la actividad de proyectación y diseño como factor de enriquecimiento estético del entorno cotidiano y de la calidad de vida.
6. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes

artísticos, identificando las herramientas y destrezas necesarias e incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y utilizarlos en el diseño y realización de un proyecto artístico destinado a la mejora del espacio habitable del centro.

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU VINCULACION CON EL PERFIL COMPETENCIAL Y CON EL PERFIL DE SALIDA:

Competencia específica 1

Valorar la importancia de la implicación en la vida del instituto a través del diseño de su espacio.

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER
C. CIUDADANA
CONCIENCIA Y EXPRESION CULTURALES

Competencia específica 2

Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas de diseño de interiores, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés y de forma abierta, y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER
C. CIUDADANA
CONCIENCIA Y EXPRESION CULTURALES

Competencia específica 3

Valorar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, aplicando las características propias de la proyectación.

COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA
COMPETENCIA STEM:

COMPETENCIA DIGITAL

Competencia específica 4

Exteriorizar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales a los diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc

Enriquecer su pensamiento creativo y personal, mediante la realización de diferentes tipos

de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.

COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA
COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER
C. CIUDADANA
C EMPRENDEDORA
CONCIENCIA Y EXPRESION CULTURALES

Competencia específica 5

Comprender su pertenencia a un contexto cultural, con el descubrimiento y análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.

COMPETENCIA CIUDADANA
CONCIENCIA Y EXPRESION CULTURALES
COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER

Competencia específica 6

Realizar un proyecto artístico con creatividad, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales, que se adapten a las características de la propuesta y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.

Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en el diseño de interiores , esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.

COMPETENCIA STEM
COMPETENCIA DIGITAL
COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER
C. EMPRENDEDORA
CONCIENCIA Y EXPRESION CULTURALES

PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO: Descriptores operativos

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA:

Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de manera oral o escrita de manera correcta, coherente y adecuada a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información como para construir vínculos personales.

Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos y audiovisuales del ámbito personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas desterrando los usos sexistas, racistas y clasistas de la lengua así como los abusos de poder a través de la palabra.

COMPETENCIA STEM:

Utiliza métodos inductivos, deductivos y lógicos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, selecciona y emplea diferentes estrategias de resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

Plantea y desarrolla proyectos o modelos y conoce y sigue los pasos del proceso de diseño de ingeniería para generar y/o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y cooperativa, valorando la importancia de la sostenibilidad.

Emprende acciones fundamentadas científicamente, conscientes y responsables para preservar la salud e integridad física y mental y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global.

COMPETENCIA DIGITAL

Realiza búsquedas avanzadas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionándolas de manera crítica, archivándolas adecuadamente para su recuperación y referencia y reutilizándolas con respeto a la propiedad intelectual.

Gestiona y utiliza su propio entorno personal digital de aprendizaje permanente para construir nuevo conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades en cada ocasión.

Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER

Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de los demás y las incorpora a su aprendizaje, participando activamente en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas complejas.

Realiza de forma recurrente y autónoma autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y obteniendo conclusiones relevantes.

Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos meta-cognitivos de retroalimentación que le permiten aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

COMPETENCIA CIUDADANA

Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de conflictos de forma constructiva y pacífica con actitud democrática fundamentada en los Derechos Humanos, la diversidad cultural, la igualdad de género, la cohesión social y el desarrollo sostenible, así como en los valores que emanan del proceso de integración europea.

Comprende problemas éticos de actualidad, analiza críticamente las motivaciones y los valores propios y ajenos, muestra una conducta contraria a cualquier tipo de discriminación o violencia y expresa respeto por los demás y por el entorno.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA

Busca, examina y compara oportunidades, necesidades y retos a afrontar con sentido crítico y usa las destrezas creativas para proponer y presentar ideas y soluciones originales, éticas y sostenibles, en el ámbito social, cultural y económico haciendo balance de su sostenibilidad y tomando conciencia del impacto que puedan suponer en el entorno.

Identifica y valora las fortalezas y debilidades propias para llevar a cabo las ideas emprendedoras, conoce y comprende los elementos económicos y financieros fundamentales del entorno, optimiza los recursos que tiene a su alcance y le son necesarios en el proceso e implementación de su idea, haciendo uso de estrategias eficaces que faciliten y favorezcan el trabajo con otros y en equipo.

Desarrolla el proceso de creación de ideas valiosas, asume retos, establece y prioriza objetivos, emprende las tareas planificadas y toma decisiones en contextos de incertidumbre con autonomía, reflexionando con sentido crítico y ético sobre el proceso realizado, así como sobre el resultado obtenido en la creación de prototipos de solución, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESION CULTURALES

Conoce, aprecia críticamente, respeta y promueve los aspectos esenciales del patrimonio cultural y artístico de cualquier época. Valora la libertad de expresión y el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística en su propia identidad.

Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de manera creativa y abierta. Desarrolla la autoestima, la creatividad y el sentido de pertenencia a través de la expresión cultural y artística, con empatía y actitud colaborativa.

Conoce, selecciona y utiliza diversos medios/soportes y técnicas fundamentales plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras y corporales para crear productos artísticos y culturales a través de la interpretación, ejecución, improvisación y composición, identificando las oportunidades de desarrollo personal, social y económico que le ofrecen, protegiendo su creatividad y respetando la de los demás.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Este curso vamos a remodelar la Biblioteca del centro. Comenzaremos con un estudio previo, estudiando en qué consiste el diseño del espacio habitable. Se aplicarán conceptos de proyectación, utilizando medios digitales y a mano alzada y se decidirá a nivel grupal, de entre todas las propuestas aquellas más acertadas, evaluando pros y contras. Después se decidirá la técnica más adecuada a desarrollar, cerámica, pintura mural, materiales y técnicas de arquitectura efímera...

Paralelamente se podrán desarrollar proyectos de arquitectura efímera para el día contra la violencia de género, el día de la paz, el día del libro...