



**UNIVERSITAT  
JAUME·I**

# **TRABAJO FINAL DE GRADO EN MESTRO/A DE EDUCACIÓN PRIMÁRIA.**

Proyecto de centro sobre la enseñanza de  
las Artes Plásticas a partir del artista Keith  
Haring.

**Andreea Maria Moldovan**

**Maria Consuelo Palau Mariner**

**Didàctica de l'Expressió Plàstica**

**2019-2020**

## ÍNDICE

1. RESUMEN.....	3
2. INTRODUCCIÓN.....	3
3. OBJETIVOS .....	4
4. JUSTIFICACIÓN.....	5
5. MARCO TEÓRICO .....	7
6. METODOLOGÍA.....	9
7. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	10
8. CONCLUSIONES .....	24
9. BIBLIOGRAFÍA.....	25
10. REFERENCIAS LEGISLATIVAS.....	26
11. WEBGRAFÍA .....	26
12. ANEXOS.....	27

## 1. RESUMEN

El DECRETO 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana, fija la asignatura de plástica, perteneciente al área de educación artística, como primordial para el desarrollo cultural. Bajo el título *“Proyecto de centro sobre la enseñanza de las Artes Plásticas a partir del artista Keith Haring”*, se encuentra una propuesta didáctica llena de ambición y compromiso alrededor de la enseñanza de las Artes Plásticas en Educación Primaria. Se trata de un proyecto surgido a partir de las ideas de autores como Eisner, Gardner y Maria Acaso, entre otros. Estos autores defienden una educación artística de calidad y que desarrolle la creatividad y la imaginación del alumnado, entre otras cualidades importantes dentro del desarrollo cognitivo y social. Quien dijo la frase popular *“Una imagen vale más que mil palabras”* no se equivocaba. Este proyecto está basado en la observación y reflexión en torno a la variedad artística que nos ha dejado el artista pop Keith Haring. Se trata de una idea que acoge al conjunto del centro educativo y pretende unificar el aprendizaje poniendo a todos los niveles bajo el mismo hilo conductor del proceso de enseñanza- aprendizaje. El objetivo principal es crear un ambiente de aprendizaje común y fomentar el respeto y la curiosidad por el arte, al mismo tiempo que se desarrollan contenidos curriculares y transversales como la educación en valores.

Palabras clave: educación artística, proyecto de centro, Keith Haring, creatividad, artes plásticas.

## 2. INTRODUCCIÓN

A continuación, presento mi memoria de Trabajo de Fin de Grado, correspondiente a la asignatura MP1040 del grado en maestro/a de Educación Primaria de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas (FCSH) de la Universitat Jaume I.

El trabajo gira en torno al proceso de enseñanza-aprendizaje del área de las Artes Plásticas en Educación Primaria, a través de la vida y obra de un artista, concretamente Keith Haring. De esta manera se pretende trabajar los contenidos correspondientes al curriculum de Educación Primaria de dicha área, de manera trasversal e indirecta, centrándonos en una corriente artística y un artista representativo de ésta. Se trata de un proyecto aplicable a todo un centro educativo con el fin de dar protagonismo al arte en general y fomentar con ello la creatividad y el pensamiento creativo de los niños y niñas.

Este proyecto pretende dar un enfoque metodológico diferente al que generalmente se utiliza a la hora de enseñar las artes en Educación Primaria. No resulta el mismo efecto en el alumnado, por ejemplo, si explicamos los colores primarios mediante la obra de Piet Mondrian que si únicamente señalamos los colores que pertenecen al conjunto de los primarios. De esta

manera se intenta contextualizar el aprendizaje y aprovechar el gran legado artístico y cultural que nos dejan los artistas. En definitiva, con esta metodología y esta manera de trabajar se espera que el alumnado relacione conceptos y contenidos del campo artístico a artistas y obras en concreto, no únicamente a un concepto teórico o poco práctico.

El documento se divide en seis partes. En primer lugar expongo los objetivos que se pretenden alcanzar con el desarrollo de este proyecto, después se refleja la justificación y los principales motivos por los cuales he decidido elaborar este proyecto y qué puede aportar a la educación en los niveles de Primaria. En tercer lugar se muestra el marco y los fundamentos teóricos que sustentan la intervención. En cuarto lugar se expone la metodología que permite llevar a cabo el proyecto. En quinto lugar se muestra en que consiste el proyecto en sí, junto con los objetivos, contenidos, la metodología, las sesiones y la evaluación. Por último, finalizo con una reflexión general sobre el proyecto, los resultados que se esperan y las posibles dificultades que se pueden encontrar en la preparación y ejecución de este.

### 3. OBJETIVOS

“El diseño didáctico se define como un conjunto de actividades ordenadas, estructuradas y articuladas para la consecución de unos objetivos educativos que tienen un principio y un final conocido tanto por el docente como por el alumnado. Los objetivos son una parte de ese diseño referidos a la previsión y toma de decisiones sobre lo que se desea que aprenda el alumnado a través del desarrollo de actividades de enseñanza-aprendizaje” (Cantón I., 2011). Los objetivos forman parte de la planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje que se lleva a cabo en cualquier institución educacional. Podemos diferenciar entre objetivos de etapa, generales y específicos. Los objetivos de etapa se encuentran delimitados por el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, concretamente en el Artículo 7. El documento los define como “referentes relativos a los logros que el alumnado debe alcanzar al finalizar el proceso educativo, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin.” De esta manera, se definen 14 objetivos primordiales que el alumnado debe adquirir al finalizar la etapa de educación primaria (anexo I) . Estos van de la mano de los contenidos establecidos en el curriculum para cada nivel, por tanto, para la elaboración de este proyecto los objetivos de etapa que se deben lograr son: a), b), c), d), e), f) g), h), i), j) y m).

En cuanto a los objetivos generales y específicos, son aquellos que se redactan con el fin de acercarse a las metas del proceso educativo de manera global. Los específicos por su parte son aquellos que derivan de los generales y enumera conocimientos y destrezas que el alumnado debe adquirir durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Generales:

- Adquirir contenidos del área de Educación artística a partir del estudio de la obra de Keith Haring.
- Respetar y valorar las producciones artísticas.

Específicos:

- Aprender sobre las diferentes técnicas artísticas y soportes.

Por último, quiero destacar la idea de Eisner que afirma que durante el proceso se pueden descubrir nuevos objetivos y sentimientos que no tienen por qué estar planeados. Por tanto, tan importante es marcar un objetivo previo a la acción sobre el material, como los pequeños objetivos que se van encontrando por el camino y hacen llegar al objetivo final. “El principio esencial es que los objetivos son importantes, y que en nuestro campo no se le ha dedicado suficiente atención a ayudar a los alumnos a crearse metas que realmente les importen.” (Eisner, 2002)

#### 4. JUSTIFICACIÓN

##### a. Elección del tema

Según el documento “Como elaborar un TFG” proporcionado por la Universidad Jaume I, la elección del tema debe responder a dos tipos de factores, uno de orden subjetivo y otro objetivo. Dentro del orden subjetivo podemos encontrar factores como: conocimiento del tema, interés y entusiasmo, tiempo necesario, disponibilidad de materiales, etc. Por otro lado, algunos de los factores objetivos son: tema ampliamente desarrollable, cantidad de bibliografía y utilidad de la temática. Planteándome cada uno de estos factores, considero que la elección del tema ha sido acertada. A pesar de ello, la elección de trabajar un tema relacionado con las Artes Plásticas viene dada desde el pasado curso, cuando cursé por primera vez la asignatura “Didáctica de las Artes Plásticas I”. La asignatura de expresión plástica siempre me ha parecido una de las más interesantes ya que, nos pasamos la mayor parte de la carrera viendo contenidos meramente teóricos y que pocas veces lo llevamos a la práctica, y aún menos realizamos actividades aplicables al entorno escolar. Sin embargo, tras cursar la asignatura “Didáctica de las Artes Plásticas II” fue cuando comenzó mi interés sobre trabajar a través de un artista. En esta asignatura tuve la oportunidad de investigar sobre Keith Haring y elaborar así una actividad de la que pudiera resultar un aprendizaje significativo e importante para las alumnas y los alumnos. Al estudiar sobre su vida y sus obras, continuamente me venían a la cabeza actividades y proyectos que podía realizar. A su vez, doy gracias a mi profesor de Artes de la ESO ya que, fue el que me dio a conocer a este gran artista. Por ello, desde la propia experiencia, he comprobado que haber estudiado a un artista y conceptos artísticos de una manera más dinámica y motivadora, me ha generado un aprendizaje significativo.

Un buen resultado no solo es fruto de la aplicación de la metodología más adecuada, también forma parte la acción y la actitud del docente. Con todo esto quiero recordar y tomar como ejemplo a grandes docentes, de toda mi etapa educativa, que me han transmitido su vocación y su gusto por la enseñanza.

### *b. Curriculum educación primaria*

Las manifestaciones artísticas forman parte de nuestra cultura y se deben desarrollar en el ámbito educativo con el fin de conocer y valorar aquello que forma nuestra sociedad. Por tanto, según el DECRETO 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana, el área de Educación Artística constituye un echo primordial dentro de la cultura que permite expresar emociones ideas y pensamientos que a su vez fomenta el desarrollo comunicativo tanto verbal como corporal. Esta área no solo permite desarrollar la imaginación y la creatividad, también la atención, la percepción sensorial, visual, auditiva y cinestésica, destrezas corporales, el autoconocimiento y autoconcepto, desarrollo emocional y cognitivo. “Possiblement siga la primera presa de contacte dels alumnes i les alumnes amb l’art i per això se li ha de donar la importància que mereix: permetre-li explorar possibilitats, descobrir potencialitats, emocionar-se amb els resultats, vibrar amb l’execució avaluar el procés, millorar el resultat i implicar-se en el seu entorn” (Decreto 108/2014). En definitiva, se trata de una materia muy completa que favorece el desarrollo de diversas destrezas y competencias curriculares.

Todos estaremos de acuerdo que en la teoría esta materia tiene la misma importancia que las demás a nivel educativo. Sin embargo, muchas actitudes que podemos ver en los centros nos muestran lo contrario. Primero, podemos comenzar planteando la idea de Maria Acaso de que mucho de los docentes sufren el síndrome del profesor novel. Los primeros años de docencia la experiencia es escasa y por tanto, se suele recurrir a metodologías y técnicas con las que nos formaron a nosotros. Otro problema que podemos encontrar es que tanto en la educación infantil como primaria, los y las encargadas de impartir esta materia son maestros y maestras que tiene una formación muy generalizada con respecto al área y se recurre a reproducir manualidades, donde la excepcionalidad y la originalidad de los trabajos del alumnado brilla por su ausencia (Acaso, 2009). Con este proyecto se pretende dejar atrás esta idea entorno a la Educación Artística, que como dice Maria Acaso, no son manualidades.

Por otra parte, debemos enseñar correctamente las artes plásticas ya que, ésta permite trabajar otros problemas que ningún otro campo hace posible. Según Eisner la Educación artística plantea problemas cuya solución no es única y cuyo proceso de resolución tampoco. Esto permite que se individualice el pensamiento y desarrolla la creatividad. Este tipo de problemas del que habla Eisner, son los mismos que nos vamos a encontrar durante nuestra vida, problemas cuya solución debemos encontrar por diversos caminos y de diversas maneras según la persona y el momento.

Otro aspecto importante son las experiencias vitales de las que estamos ampliamente influenciados durante toda nuestra vida. Por ello, debemos crear experiencias agradables y contextualizadas a la vida cotidiana de los niños y niñas (Eisner E. , ¿Qué puede aprender la educación del arte?, 2004)

### *c. ¿Por qué Keith Haring?*

Considero, que Keith Haring es el artista apropiado para llevar a cabo este proyecto, puesto que se trata de un artista muy completo en cuanto a técnicas y soportes. Experimentó la pintura, la serigrafía, la escultura, el grafiti, el video, las instalaciones, etc. He decidido elegir este autor no únicamente por la gran variedad de técnicas artísticas que nos presenta, también resulta un artista muy comprometido socialmente y que ha hablado y mostrado los problemas de la sociedad de mediados del siglo XX de una manera crítica. Su obra está llena de historias escondidas sobre su vida y su entorno. Por ello, estudiar a este artista no solo implica estudiar su arte, también la historia de Estados Unidos, Europa y todo lo que estaba sucediendo en el mundo en aquella época. Conocer la historia permite comprender la actualidad. Por último, también estaba realmente comprometido con la infancia y actualmente podemos encontrar muchos proyectos hechos en su nombre como la fundación Keith Haring donde se muestra toda su obra y un apartado dedicado a recursos educativos y tecnológicos entorno a su obra y su figura. En definitiva, el gran objetivo es empapar al alumnado de todo su legado y aprender no solo conceptos artísticos, sino también los valores y elementos transversales que quiso transmitir con su obra.

## **5. MARCO TEÓRICO**

### *a. La educación artística*

Muchas son las definiciones que podemos encontrar sobre término “educación artística” a lo largo de la historia. En la antigüedad no existía el arte o dibujo como una materia escolar y en la edad media únicamente podíamos encontrar talleres profesionales. No es hasta el siglo XIX cuando aparece el dibujo como materia escolar aunque, únicamente para la formación de artistas mediante la imitación y copia de láminas. A lo largo del siglo XX se descubre el dibujo infantil y se empieza a investigar sobre los distintos procesos, finalmente a finales del siglo XX se comienzan a consolidar distintos enfoques y a aparecer importantes autores como Read, Lowenfeld, Eisner y Gardner entre otros, que dedicaron y aún dedican su tiempo a publicar y escribir sobre la educación artística. Estos últimos enfoques han permitido el reconocimiento de esta área en los distintos currículos de los diferentes niveles educativos. Aún así, actualmente se siguen creando una serie de prejuicios entorno a la Educación Artística, que si no los dejamos atrás, la calidad de nuestra práctica docente y en consecuencia el aprendizaje del alumnado se verá perjudicado. El área de educación artística es igual de importante que todas las demás áreas del curriculum de educación primaria. La creatividad es significativa en el proceso de crear, sin embargo no es lo

más importante y por ello la educación artística no puede ir enfocada solo a aquellos que poseen cualidades artísticas o creativas. Por último, tampoco consiste en recurrir a actividades de dibujo libre o meramente geométricas o técnicas. En definitiva, “en Educación Artística hay que lograr un cambio de actitud que valore positivamente los esfuerzos creativos por descubrir nuevas imágenes, formas y conceptos visuales.” (Martin, R. 2003).

### *b. El Pop Art.*

La revolución industrial y el sistema capitalista comenzaron a instalarse durante el siglo XIX en los países del occidente. Con ello aparecieron una serie de cambios ideológicos. El arte también sufrió esos cambios, después de la importancia del realismo y naturalismo puro, aparecieron a principio del siglo XX las llamadas vanguardias. La palabra que mejor puede definir el siglo XX es “cambio”, ya que, cada década marcaba una serie de ideologías y movimientos propios. Aparecieron vanguardias como el dadaísmo, surrealismo, expresionismo y la abstracción. En general, fue un siglo donde la visión en el arte y hacia el arte era diferente, pretendía ir en contra de la academia.

El Pop Art surgió a mediados del siglo XX en contraposición al expresionismo abstracto en el Reino Unido y los Estados Unidos. Esta corriente pone la abstracción frente al realismo, lo emocional frente a lo intelectual y la espontaneidad frente a la estrategia compositiva. El término “pop” hace referencia al pueblo, a lo popular, algo destinado a la sociedad y que cuenta con su aprobación. Sin embargo, una de las funciones más destacadas del arte pop es generar una crítica directa a la sociedad de consumo. Trata de reflejar una visión irónica de lo que consideramos arte y una perspectiva cruda de la realidad dentro del consumismo. Por ejemplo, cuando Andy Warhol pintó casi 100 botellas verdes de Coca-Cola no solo pretendía comercializar y hacer publicidad entorno a esa marca de refresco, también reflejar el consumo desmesurado de este. Lo mismo ocurrió con las latas de sopa Campbell. También aparece la imagen de la mujer como objeto vendible y el reparto de papeles entre mujeres y hombres. En conclusión, se trata de aproximar la vida cotidiana y los sucesos de la sociedad al arte. En cuanto a técnicas, dentro del pop art podemos encontrar una gran variedad, como el collage, el cómic, las instalaciones, el fotomontaje, videos publicitarios, escultura, etc.

### *c. Vida y obra de Keith Haring*

Keith Haring fue un artista plástico y activista social estadounidense, nació en 1958 en Reading, Pennsylvania. Estudió en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York, aunque desde muy pequeño ha estado influido por su padre y por la cultura popular de los dibujos animados de Walt Disney. En Nueva York fue donde comenzó a formar parte de la comunidad artística que había en la ciudad. A raíz que ahí empezó a conocer a grandes referentes artísticos y a dejarse empapar



por la influencias de Michael Basquiat, Jean Dubuffet y sobre todo de Andy Warhol con el que establece una relación amistosa e incluso colaboraron en algunas obras.

La obra de Keith Haring está especialmente relacionada con su vida personal y la época en la que vivió. “El valor de su obra no puede ser reducido tan solo a su valor de mercado. Su verdadero valor radica en ser testimonio de un tiempo que se refleja en ellas” (Kolossa, 2004). Vivió en los Estados Unidos de los 80 donde la droga y la mala vida tomaban protagonismo en las calles de las grandes ciudades, también vivió acontecimientos como la guerra de Vietnam o la construcción y derrumbe del Muro de Berlín. Todos estos sucesos quedan plasmados en sus obras, por ejemplo en el mural “Crack Is Wack” o el que pintó en el Muro de Berlín.

La obra de Keith Haring se caracteriza por sus formas simples donde predomina la línea y la repetición de formas. Es decir, se trata de líneas continuas que forman un contorno, una figura y por consiguiente un símbolo. La simbología dentro de la obra de Haring es la clave para entender su obra y comprender el mensaje que pretendía enviar a la sociedad. Así pues, algunas de las figuras protagonistas del artista son las figuras bailando, los corazones, el bebé, el perro, etc. Sus soportes son muy variados, pintó sobre lienzo, papel, fibras, muros, vinilo, etc.

En 1986 fundó su propia tienda en Nueva York (Pop Shop) donde comercializaba con su icono y su objetivo era que toda la sociedad pudiera acceder a su obra, un año después inauguró en Tokyo. Años después le diagnosticaron SIDA y se dedicó a tiempo completo a crear para dejarnos el máximo legado posible, hasta que falleció hace veinte años (febrero 1990). << *Mi contribución al mundo es la capacidad de dibujar. Quiero dibujar tanto como pueda y durante tanto tiempo como pueda*>> Keith Haring.

## 6. METODOLOGÍA

La metodología que se plantea está basada en la psicología del Arte de Vygotsky. Según Juan J. Jové en su libro “Arte, psicología y educación: Fundamentación vygotskyana de la educación artística” para comprender una obra debemos recurrir primero a los conocimientos de los contextos sociohistóricos por los que ha pasado el artista, para entender también que elementos incluye de este contexto y cuales son construidos por él mismo. Por otra parte, hace referencia a la metáfora del ajedrez, donde cada pieza y cada ficha tiene su función dentro del juego, lo mismo pasa en las obras de arte, cada elemento tiene asignado un rol“. En cierta manera las obras son entidades autosuficientes. Su comprensión demanda análisis en profundidad. Y estos análisis deben girar, básicamente, sobre la propia obra en cuanto a sistema integrado, por más que pueda contrastarse que los argumentos y procedimiento artísticos usados por el artista tengan una génesis social.” (Jové Peres, 2002) En todo momento, en el proyecto se fomenta la observación según este enfoque. Primeramente se analiza el artista y su entorno, a continuación la obra en su conjunto y finalmente, se reflexiona sobre cada elemento perteneciente a ella y su función, generando un debate y desarrollando estrategias comunicativas muy positivas. A partir de la

observación de las obras pueden surgir cuestiones o problemas que sugiera la resolución de problemas. Finalmente, esta metodología pretende que cada alumno y alumna tenga la oportunidad de expresar sus emociones, opiniones y comprenda que la imagen es otra manera de comunicar, también se fomenta el trabajo en grupo, el aprendizaje cooperativo y sobre todo la atención a la diversidad y a las necesidades del alumnado.

## 7. PROPUESTA DIDÁCTICA

La propuesta que planteo es un proyecto de centro donde cada curso de Educación Primaria crea su obra a partir del estilo y la técnica del artista Keith Haring. El fin del proyecto es dar a conocer al artista y exponer el trabajo desarrollado por el alumnado entorno a él en el centro el día Mundial del Arte (15 de abril). Por tanto, las actividades finales según el curso son:

- 1er y 2º curso: Creación de una camiseta mediante la técnica de estampación.
- 3er y 4º curso: Creación de un cartel publicitario sobre vinilo negro para tiza.
- 5º y 6º curso: Creación de un stop-motion.

### 6.1 Contenidos

Los contenidos que se trabajan durante este proyecto están extraídos y regidos por el *DECRETO 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana*. Para una buena ejecución de cualquier proceso educativo es importante agrupar contenidos de tres tipos: conceptuales, procedimentales y actitudinales (C. Coll, 1992). Siguiendo la distribución de Coll, todos los contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) extraídos para este proyecto, en cualquier nivel, pertenecen al bloque 1 “educación audiovisual” y al bloque 2 “expresión plástica”. Puesto que las actividades finales que se realizan son las mismas cada dos cursos, la elección de los contenidos también debe coincidir. Esto no es muy difícil de conseguir ya que, el área de Educación Artística tiene distribuidos la mayoría de los contenidos a lo largo de toda etapa. Es decir, el curriculum cuenta con una serie de contenidos, sobre todo actitudinales que a lo largo de los seis años de escolarización primaria se repiten pero, el nivel de exigencia cambia y con ello los criterios de evaluación e indicadores de loro. Por tanto, algunos de los contenidos comunes para primero y segundo curso son:

- La imagen fija como unidad básica del mensaje: fotografía, ilustración y cómic.
- Técnicas bidimensionales: dibujo, pintura, estampación, mixtas, collage.
- Adquisición progresiva de la coordinación y precisión necesarias para la ejecución de las distintas técnicas de la expresión plástica.
- Dominio y control de las distintas fases del proceso creativo.
- El punto, la línea, la textura y los colores primarios.

Para tercer y cuarto curso los contenidos comunes son:

- Identificación de imágenes que atentan a valores sociales y al bienestar personal y colectivo.
- Técnicas gráfico-plásticas para la elaboración de bocetos y transformación manual de la imagen: dibujo, coloreado, recorte, pegado, fotomontaje.
- Dominio y control de las distintas fases del proceso creativo Experimentación e investigación previas.
- Planificar y organizar proyectos individuales o colectivos.
- Organizar y gestionar el desarrollo de un proyecto.
- Técnicas bidimensionales: dibujo, pintura, estampación, mixtas, collage
- Adquisición de la coordinación y precisión necesarias para la ejecución de las distintas técnicas de la expresión plástica
- Interés y disfrute de las posibilidades que nos ofrecen los diferentes entornos artísticos: museos, exposiciones, galerías de arte.
- Expresión de opiniones y preferencias respecto a las manifestaciones artísticas.

Por último, en quinto y sexto curso se desarrollarán algunos de los siguientes contenidos comunes:

- Lectura de la imagen en movimiento en medios audiovisuales: alfabetización audiovisual.
- Interacción de los lenguajes que intervienen en la producción audiovisual (visual, musical, oral, gestual, escrito).
- Conceptos básicos de la composición. Proporción y equilibrio.
- Técnicas bidimensionales: dibujo, pintura, estampación, mixtas, collage.

Finalmente, los contenidos que se recogen en todas las actividades a realizar y por tanto en todos los cursos son:

- Dominio y control de las distintas fases del proceso creativo.
- Esfuerzo, fuerza de voluntad. Constancia y hábitos de trabajo. Aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo y por proyectos
- Interés y disfrute de las posibilidades que nos ofrecen los diferentes entornos artísticos: museos, exposiciones, artistas, galerías de arte.
- Desarrollo de proyectos en equipo de forma guiada, cumpliendo con la parte del trabajo en tareas que implican a varios compañeros. Diálogo entre iguales bajo dirección.

## *6.2 Temporalización.*

La asignatura de “Arts and crafts” en la etapa de educación primaria únicamente tiene una sesión por semana. Las actividades comenzarán a elaborarse a partir de la semana del 3 de febrero hasta la semana del 6 de abril. La semana del 13 de abril no se realizará ninguna sesión, únicamente se preparará la exposición para el día 15 de abril. A continuación muestro el cronograma de las sesiones de cada curso.

**Tabla 1: Cronograma 1er y 2º curso.**

CRONOGRAMA 1er y 2º CURSO		
SESIÓN	FECHA	ACTIVIDADES
1	21/02	Conocer la corriente artística del Pop Art, sus características y principales artistas.
2	28/02	Conocer al artista Andy Warhol y realizar una actividad relacionada con su estilo.
3	06/03	Conocer al artista Keith Haring, aspectos de su vida y su obra mediante un Power Point.
4	13/03	Conocer la simbología de Haring.
5	20/03	Crear “el diccionario de Keith Haring”.
6	27/03	Introducir la técnica de estampación y practicar con distintos objetos, formas y texturas.
7	03/04	Comenzar a realizar el boceto de la obra final y experimentar con las matrices a estampar.
8	10/04	Crear la obra final estampando sobre una camiseta de algodón blanca.

**Tabla 2: Cronograma 3er y 4º curso.**

CRONOGRAMA 3er y 4º CURSO		
SESIÓN	FECHA	ACTIVIDADES
1	19/02	Conocer la corriente artística del Pop Art, sus características y principales artistas.
2	26/02	Conocer al artista Andy Warhol y realizar una actividad relacionada con su estilo.
3	04/03	Conocer al artista Keith Haring, aspectos de su vida y su obra mediante información obtenida por el alumnado y el docente.
4	11/03	Crear “el diccionario de Keith Haring”.
5	18/03	Analizar carteles publicitarios y relacionarlos con las pinturas de metro del artista.
6	25/03	Comenzar a realizar el boceto de la obra final.
7	01/04	Creación de la obra final.
8	08/04	Creación de la obra final y montaje de la exposición.

**Tabla 3: Cronograma 5º y 6º curso.**

CRONOGRAMA 5º y 6º CURSO		
SESIÓN	FECHA	ACTIVIDADES
1	06/02	Conocer la corriente artística del Pop Art, sus características y principales artistas. Comenzar a realizar la actividad sobre “el collage de nuestros gustos”
2	13/02	Continuar con la actividad de la sesión anterior.
3	20/02	Conocer al artista Keith Haring, aspectos de su vida y su obra mediante información obtenida por el alumnado y el docente.
4	27/02	Crear “el diccionario de Keith Haring”
5	05/03	Introducción de la técnica de “stop motion” y elaboración de los materiales.
6	12/03	Continuar con la creación de materiales y elaboración de un guion orientativo para la creación del “stop motion” de cada grupo.
7	19/03	Elaboración de los fotogramas.
8	26/03	Elaboración de los fotogramas.
9	02/04	Montaje del “stop motion”.
10	09/04	Montaje del “stop motion”.

### 6.3 Sesiones.

Las actividades generales mencionadas anteriormente no son únicamente las que se van a llevar a cabo, ya que, se trata de un proceso de conlleva una contextualización previa y conocimiento del artista, la época y la corriente artística. Por ello, desarrollaré también algunas de las actividades previas a la creación final.

Tabla 4: Descripción de las sesiones.

<b>1er y 2º curso: ESTAMPACIÓN DE UNA CAMISETA</b>
<b>1. CONOCEMOS EL POP ART (2 sesiones)</b>
<b>ACTIVIDADES</b>
<p><u>Sesión 1:</u> la primera parte de la sesión consta en dar a conocer la corriente artística del Pop Art, puesto que es una de las corrientes más destacadas a las que perteneció el artista Keith Haring. De esta manera, mediante un power point con diferentes imágenes de obras de artistas de dicha corriente se explicará cuáles son las características más importantes. A continuación, se proyectan varias obras de Andy Warhol y se muestra como una de las figuras más importantes dentro del Pop Art. Cabe destacar que en todo momento es el alumnado el que observa las imágenes proyectadas y conjuntamente a nivel de aula se comenta y reflexiona sobre los elementos que aparecen y a partir de ahí se genera la explicación teórica.</p> <p><u>Sesión 2:</u> en primer lugar, se repasa lo visto en la sesión anterior y a continuación se presentan algunas obras de Warhol, que está altamente relacionado con Keith Haring ya que, la obra de Warhol sirvió de inspiración para Haring. A continuación, nos centramos en los retratos como el de Marilyn Monroe y se realiza una actividad dónde el alumnado tiene 4 recuadros iguales con el retrato de un muñeco y lo deben pintar de distintos colores siguiendo el estilo de Warhol (anexo II).</p>
<b>OBJETIVOS</b>
- Introducir al artista de manera contextualizada y conocer la proveniencia del estilo del autor.
<b>MATERIALES</b>
Ficha retrato y pinturas de madera o ceras.
<b>2. CONOCEMOS A KEITH HARING (una sesión)</b>
<b>ACTIVIDADES</b>
En esta sesión se dará a conocer ampliamente la obra del artista y algunos aspectos de su vida (donde nació, dónde pintaba, etc.). Para ello se elabora una presentación con algunas de sus obras más características y se reflexiona conjuntamente sobre las características que podemos encontrar (los colores, las formas, etc.). Después se reparte por grupos una serie de obras plastificadas y cada grupo analizará la obra que le ha

tocado e interpretarla creando una historia sobre lo que está pasando en la imagen. Finalmente, expondrán a toda la clase sus interpretaciones.

#### OBJETIVOS

- Trabajar la observación de los elementos que aparecen en una obra y el papel que tiene cada uno y fomenta una libre interpretación de la obra.

#### MATERIALES

Obras impresas y plastificadas de Haring.

### 3. CREAMOS EL DICCIONARIO DE KEITH HARING (2 sesiones)

#### ACTIVIDADES

Sesión 1: en primer lugar, se repasa los aspectos de la obra de Haring que han visto en la sesión anterior haciendo hincapié en las formas y figuras que aparecen. De esta manera, se explicará que el artista usa varios elementos que se repiten en todas o casi todas sus obras (el perro, el bebé, las figuras bailando...) y que tienen por tanto una simbología y significado propio. Sin embargo, no será hasta después de realizar el diccionario de Keith Haring cuando se exponga realmente el significado que el artista le da a esos elementos.

Sesión 2: Para la creación del diccionario el alumnado reflexionará sobre qué creen ellos que representa cada elemento (nos limitaremos al corazón, al perro y al bebé). Se llega a un acuerdo y se establece un significado a cada símbolo. Finalmente, pueden comenzar a crear el diccionario donde la primera página será la explicación del significado y las siguientes serán obras del artista impresas y plastificadas. El diccionario permanecerá en la biblioteca de aula y el alumnado podrá consultarlo y añadir información.

#### OBJETIVOS

- Crear una simbología con significado propio.

#### MATERIALES

Cartulinas de colores, pinturas, rotuladores, obras del artista, tijeras, pegamento...

### 4. APRENDEMOS A ESTAMPAR (2 sesiones)

#### ACTIVIDADES

Sesión 1: se introduce la técnica de estampación y sus principales materiales y el alumnado experimenta estampando varios objetos, formas y texturas

(goma, tapones de corcho, moldes para plastilina, rollos de papel, hojas...) en folios.

Sesión 2: se presentan las figuras de las obras de Haring que han sido seleccionadas para la creación de la camiseta. Éstas están recortadas en cartón y algunas serán matrices vacías (solo con el contorno, realizado con gomaeva) y otras rellenas (sin contorno definido). Por tanto, el alumnado puede comenzar a experimentar con estas matrices nuevas y comenzar a realizar un borrador de lo que representarán en su camiseta.

#### OBJETIVOS

- Conocer y aprender a utilizar la técnica de estampación y experimentar y practicar la técnica con materiales cotidianos.
- Conocer la utilidad de un boceto.

#### MATERIALES

Objetos cotidianos y reciclados, matrices de cartón y gomaeva, pinturas acrílicas, pinceles...

### 5. CREAMOS NUESTRA CAMISETA (una sesión)

#### ACTIVIDADES

Durante esta sesión el alumnado finaliza el proyecto estampando definitivamente la obra creada por ellos en sus camisetas.

#### OBJETIVOS

- Crear la obra final.

#### MATERIALES

Camisetas blancas, tintas para textiles, matrices, etc.

### 3er y 4º curso: CREACIÓN DE UN MURAL

#### 1. CONOCEMOS EL POP ART (2 sesiones)

#### ACTIVIDADES

Sesión 1: en primer lugar se da a conocer la corriente del Pop Art mediante la proyección de una serie de obras e imágenes representativas de dicha



corriente. A continuación, se reflexiona y se extraen las características más importantes de la corriente, el lugar de origen y los artistas más importantes. Después, para enlazar la actividad que se va a realizar relacionada con el Pop Art, se presenta a Lichtenstein y se relaciona con el cómic que ya han trabajado anteriormente en las áreas de lengua. Se hace hincapié en las onomatopeyas y en los efectos que aparecen en las obras de este artista. Finalmente, el alumnado por grupos comienza a crear un cómic con 3 viñetas donde se incluyan onomatopeyas. En la sesión 2 el alumnado seguirá con la actividad de la sesión anterior.

#### OBJETIVOS

- Conocer la corriente del Pop Art e introducir el cómic en términos de dibujo.

#### MATERIALES

Folios, rotuladores, ceras, pinturas de madera, etc.

### 2. CONOCEMOS A KEITH HARING (una sesión)

#### ACTIVIDADES

En la sesión anterior, dentro de los artistas más importantes del Pop Art estaba Keith Haring y se pidió al alumnado que buscara una pequeña información sobre él. Para comenzar esta sesión, los alumnos y alumnas exponen lo que ha encontrado sobre el artista y el docente completa la información. A continuación se visualizan algunas de sus obras y se reflexiona y comenta sus principales características (colores, líneas, figuras...). Finalmente se presenta en formato impreso algunas de sus obras y por equipos deben interpretar qué pasa en esa obra y qué significado tiene cada elemento y lo expondrán a sus compañeros y compañeras.

#### OBJETIVOS

- Conocer la obra y el estilo de Keith Haring, observar e interpretar la obra y buscar y contrastar información usando las TIC.

#### MATERIALES

Obras impresas del artista.

### 3. CREAMOS EL DICCIONARIO DE KEITH HARING (una sesión)

#### ACTIVIDADES

Las actividades son las mismas que en el apartado 3. de las actividades de 1er y 2º curso, pero, los símbolos que se trabajan en estos cursos son: el perro, el corazón, el bebé, los rayos de luz y las figuras bailando.

#### OBJETIVOS

- Crear una simbología con significado propio.

#### MATERIALES

Cartulinas de colores, pinturas, obras del artista impresas y plastificadas...

### 4. Elegimos un tema para nuestra obra (2 sesiones)

#### ACTIVIDADES

Sesión 1: en primer lugar se repasa lo visto anteriormente y se hace hincapié en los distintos materiales y soportes sobre los que pintaba el autor. De esta manera introducimos las pinturas que hacía en los espacios publicitarios vacíos del metro. Estos espacios eran negros y pintaba con tiza, muchas veces al lado de estos espacios había carteles publicitarios y lo que pintaba pretendía contrastar la información. Después de analizar estas pinturas y entender la técnica y la intención del autor, se presenta al alumnado una serie de carteles reivindicativos socialmente (maltrato, derechos humanos, igualdad, refugiados...) y cada grupo elegirá un cartel. A continuación, se analizan los carteles y se reflexiona sobre cómo pueden contrastar esa información que ven y con objetos y personajes de la obra de Haring.

Sesión 2: el alumnado seguirá con el trabajo comenzado en la sesión anterior y terminará de confeccionar el boceto de lo que será la obra final.

#### OBJETIVOS

- Conocer distintos materiales y soportes donde se puede crear y pintar.
- Analizar la información que presentan los carteles publicitarios.

#### MATERIALES

Folios en blanco, lápices, carteles impresos, lápices, etc.

<b>5. CREAMOS LA OBRA FINAL (2 sesiones)</b>
<b>ACTIVIDADES</b>
Durante estas dos sesiones el alumnado comenzará a pasar sus obras al soporte final, que será unas hojas en A3 de vinilo adhesivo negro especial para escribir con tiza, este material representa el espacio en negro sobre el que pintaba Haring en el metro. Cada grupo posee una de esas hojas y su cartel correspondiente también impreso en A3. Finalmente, cuando las obras estén acabadas se pega el vinilo y los carteles sobre un papel continuo en los pasillos del centro.
<b>OBJETIVOS</b>
- Crear la obra final.
<b>MATERIALES</b>
Carteles publicitarios, tiza de varios colores, vinilo negro, papel continuo, etc.

<b>5º y 6º curso: CREAMOS UN STOP MOTION</b>
<b>1. CONOCEMOS EL POP ART (2 sesiones)</b>
<b>ACTIVIDADES</b>
<p><u>Sesión 1:</u> en primer lugar se da a conocer la corriente artística de la misma manera que en los cursos anteriores. Sin embargo, adaptando las explicaciones y la información al nivel que corresponde. A continuación, se insiste en la técnica del collage como una de las más representativas de la corriente y se muestra varias obras. Se comenta y reflexiona conjuntamente sobre la técnica. Finalmente, se comienza con la actividad relacionada con el collage, donde cada grupo tiene una serie de revistas y periódico de los cuales tendrán que recortar y extraer elementos para confeccionar su collage que esté relacionado con sus gustos, aficiones, sentimientos, etc.</p> <p><u>Sesión 2:</u> El alumnado seguirá con la actividad de la sesión anterior y expondrá a los compañeros y compañeras sus piezas.</p>

<b>OBJETIVOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer la corriente del Pop Art.</li> <li>- Introducir la técnica del collage.</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>
Revistas, periódicos, tijeras, pegamento folios, etc.
<b>2. CONOCEMOS A KEITH HARING (una sesión)</b>
<b>ACTIVIDADES</b>
El procedimiento es el mismo que en los cursos de 3º y 4º, sin embargo en la sesión anterior se pedirá a los diferentes grupos de trabajo que busquen algo en concreto sobre el autor (su infancia, sus estudios, sus obras, etc.). Por tanto, la sesión comenzará con la exposición por parte de cada grupo de la información que han encontrado sobre Keith Haring. Finalmente, el docente completará esa información con imágenes y otros datos que no se hayan mencionado.
<b>OBJETIVOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer la obra y vida de Keith Haring.</li> <li>- Buscar y contrastar información mediante el uso de las TIC.</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>
Obras del artista e información seleccionada por el alumnado.
<b>3. CREAMOS EL DICCIONARIO DE KEITH HARING. (una sesión)</b>
<b>ACTIVIDADES</b>
Nuevamente, el procedimiento es el mismo que en los demás cursos, pero los elementos que se trabajan en estos cursos son: el perro, el corazón, los rayos, el bebé, las figuras bailando y las "X". También se añadirá al libro la información del alumnado.
<b>OBJETIVOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear una simbología con significado propio.</li> </ul>

<b>MATERIALES</b>
Cartulinas de colores, obras del artista plastificadas, pinturas, tijeras, etc.
<b>4. PREPARAMOS LOS MATERIALES PARA EL STOP MOTION (2 sesiones)</b>
<b>ACTIVIDADES</b>
<p><u>Sesión 1:</u> para comenzar con la creación del “stop motion” primeramente se debe introducir ese término y explicar en qué consiste. La explicación se completa con la muestra de algunos ejemplos. En esta sesión también se comienza a preparar el material que se va a utilizar para los videos. El “stop motion” se hará en 2D, es decir, los elementos que aparecerán serán recortes de figuras sobre papel.</p> <p><u>Sesión 2:</u> El alumnado seguirá con la actividad de las sesión anterior y comenzará a escribir un guion sobre los elementos que aparecerán, el orden, la música, etc.</p>
<b>OBJETIVOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducir la técnica del “stop motion”</li> <li>- Organizar un guion técnico para planificar el proyecto.</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>
Cartulinas de colores, tijeras, pegamento, pintura de colores, etc.
<b>5. CREACIÓN DEL STOP MOTION (2 sesiones)</b>
<b>ACTIVIDADES</b>
Durante estas dos sesiones el alumnado elaborará los fotogramas correspondientes para crear su “stop motion” usando las tabletas que posee el centro. Si el centro no tiene ese recurso, se podrá utilizar la cámara digital personal u otros recursos personales.
<b>OBJETIVOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear los fotogramas.</li> </ul>

## MATERIALES

Material creado en las sesiones anteriores, cartulinas para el fondo, tablet o cámara fotográfica, etc.

## 6. MONTAJE DEL STOP MOTION (2 sesiones)

### ACTIVIDADES

En estas dos últimas sesiones el alumnado con la ayuda del docente y con una explicación previa, comenzará a montar los fotogramas para la creación del “stop motion”. Se podrá realizar en una APP o programa, en la misma tablet si se posee ese recurso o en los ordenadores del aula de informática.

### OBJETIVOS

- Realizar el montaje del “stop motion” siguiendo el guion.

### RECURSOS

Tablet u ordenador y aplicación para el montaje de videos.

Un aspecto general que cabe destacar es que las figuras y elementos que aparecen en cada diccionario de “Keith Haring”, también aparecerán en las obras del alumnado de cada curso, adquiriendo el significado que le corresponde. Por tanto, las obras de cada nivel además de tratarse de técnicas diferentes, los personajes y elementos también adquieren un significado diferente. En cuanto a la exposición de las actividades finales se hará de manera pública, es decir, los familiares podrán asistir a la inauguración de la exposición donde se mostrarán los murales creados por 3º y 4º, los stop motion de 5º y 6º y las camisetas que vestirán los alumnos de 1º y 2º. Finalmente, algunos portavoces de los distintos cursos explicarán aspectos generales que han aprendido sobre el artista y el proceso.

#### 6.4 Evaluación

No debemos confundir la calificación con la evaluación. La evaluación va más allá de una simple nota y no implica evaluar únicamente al alumnado. Pérez Juste y García Ramos (1989) resaltan tres pasos fundamentales en la evaluación: la recogida de información, valoración de la misma y la toma de decisiones. Para la evaluación del proyecto y del proceso de enseñanza aprendizaje se recogen todas las actividades que ha realizado el alumnado, se presta atención a las actitudes, a las conductas, al interés y a la motivación por aprender de los niños y niñas. Por tanto, estaríamos en la primera fase (recogida de la información). Para seguir con la segunda, cabe destacar que anteriormente se establecen una serie de criterios e indicadores que indica qué queremos que el alumnado adquiera, tanto en términos actitudinales como de contenido. Esto guiará el proceso didáctico. Según el artículo 12 del Real Decreto 126/2014 “Los maestros evaluarán tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, para lo que establecerán indicadores de logro en las programaciones docentes”. Por tanto también se debe dejar plasmado qué se espera del docente, del proyecto y del trabajo en grupo (anexo VII). Finalmente, el último paso comprende el análisis de los resultados y la toma de decisiones sobre lo que se ha llevado a cabo de la manera esperada y donde se ha fallado, con el fin de plantearnos nuevas estructuras, metodologías, objetivos, contenidos, etc. en próximas actividades o proyectos. Por tanto, a continuación se muestra los aspectos a evaluar (el proyecto, al alumnado y al docente) y por parte de quien se realiza esa evaluación.

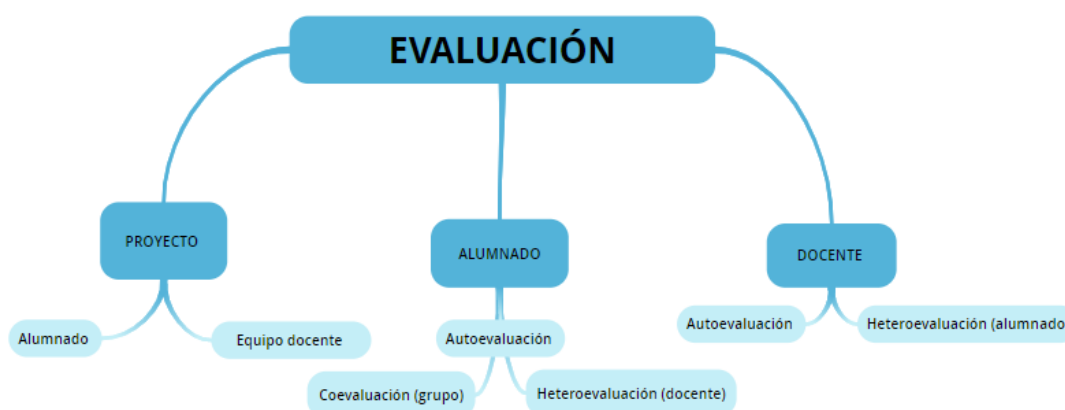


Ilustración 1: tipos de evaluación.

## 8. CONCLUSIONES

Debido a la situación extraordinaria en la que se encuentra el país, no se pudo llevar a la práctica algunas de las actividades planteadas, durante mi estancia en prácticas. Sin embargo, espero algún día poder llevarlo a cabo como docente y comprobar si lo que yo planteo en este trabajo se adapta a la práctica y produce buenos resultados, en cuanto al aprendizaje del alumnado y al compromiso del centro escolar y el equipo docente. Por último, considero que esto es solo una idea general que debe adaptarse al contexto, a las características del alumnado, a sus necesidades y a los recursos de los que se dispone. A esto Eisner le llama trabajar con casos particulares, con niños concretos, no únicamente con la teoría. “Para tratar eficazmente con casos particulares, tienes que funcionar como un artista, pero la «artisticidad» de la que hablo no es la artisticidad del dibujo, la pintura o la escultura: es la artisticidad de la enseñanza.” (Eisner E. W., 2002).

En cuanto al proceso de realización del trabajo de fin de grado, considero que se trata de un proceso por el cual debemos pasar y demostrar los conocimientos que hemos adquirido durante nuestro paso por la facultad, se trata de un trabajo autónomo donde lo principal es ordenar las ideas y elaborar una serie de metas y objetivos claros. Otro aspecto que considero muy importante es la constancia, adquirir el hábito de dedicarle un tiempo concreto día a día. Durante este proceso lo que más me ha costado ha sido esto último, ya que nos encontramos en una situación diferente a la cual me ha costado adaptarme. Por otra parte, también considero que es primordial la selección de la información, ya que, en mi caso he encontrado muchos artículos y autores que tratan temas similares y el proceso de extracción de información significativa ha sido largo. En definitiva, ha sido un proceso grato ya que, el tema lo he tenido claro desde un principio y me ilusionaba poder llevarlo a cabo en mi trabajo de fin de grado y a la vez un proceso lleno de aprendizajes.



## 9. BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades: nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Madrid: Los libros de la catarata.
- C. Coll, J. P. (1992). *Los contenidos en la Reforma. Enseñanza y aprendizaje de conceptos, procedimientos y actitudes*. Madrid: Santillana.
- Cantón I., P.-J. M. (2011). *Diseño y desarrollo del curriculum*. Madrid: Alianza.
- Eisner, E. (27 de Julio de 2004). ¿Qué puede aprender la educación del arte? (E. Ramírez López , Entrevistador)
- Eisner, E. (27 de Julio de 2004). ¿Qué puede aprender la educación del arte? (E. Ramírez López, Entrevistador)
- Eisner, E. W. (2002). Ocho importantes condiciones para la enseñanza y el aprendizaje en las artes. *Arte, Individuo y Sociedad*(13), 46-56.
- Cantón, M. P.-J. (2011). *Diseño y desarrollo del curriculum*. Madrid: Alianza.
- Jové Peres, J. J. (2002). *Arte, psicología y educación: Fundamentación vygotkyana de la educación*. Madrid: Antonio Machado.
- Kolossa, A. (2004). *Haring 1958-1990. Una vida para el arte*. Madrid: Taschen.
- Pérez Juste, R., & García Ramos, J. (1989). *Diagnóstico, evaluación y toma de decisiones*. Madrid: Rialp.
- Ramos, R. P. (1989). *Diagnóstico, evaluación y toma de decisiones*. Madrid: Rialp.
- Vygotsky, L. (2006). *Psicología del arte*. Madrid: Paidós .

## TALBLA DE ILUSTRACIONES Y TABLAS

Ilustración 1: tipos de evaluación. ....	23
Tabla 1: Cronograma 1er y 2º curso. ....	12
Tabla 2: Cronograma 3er y 4º curso. ....	12
Tabla 3: Cronograma 5º y 6º curso. ....	13
Tabla 4: Descripción de las sesiones. ....	14

## 10. REFERENCIAS LEGISLATIVAS.

- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- DECRETO 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana.

## 11. WEBGRAFÍA

- <https://www.haring.com/>
- <http://www.haringkids.com/index.html>
- [http://mestreacasa.gva.es/c/document\\_library/get\\_file?&folderId=500012054295&name=DLFE-609265.pdf](http://mestreacasa.gva.es/c/document_library/get_file?&folderId=500012054295&name=DLFE-609265.pdf)
- [https://www.youtube.com/watch?v=B\\_tIDk\\_ulpl](https://www.youtube.com/watch?v=B_tIDk_ulpl)

## 12. ANEXOS

### ANEXO I

Objetivos de la Educación Primaria extraídos del artículo 7 del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado. BOLETÍN OFICIAL DEL ESTADO  
LEGISLACIÓN CONSOLIDADA Página 7
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
- n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

## ANEXO II

1er y 2º curso	
CONTENIDOS COMUNES	
<p>BL1 La imagen fija como unidad básica del mensaje: fotografía, ilustración y cómic.</p> <p>BL2 Técnicas bidimensionales: dibujo, pintura, estampación, mixtas, collage.</p> <p>BL2 Adquisición progresiva de la coordinación y precisión necesarias para la ejecución de las distintas técnicas de la expresión plástica.</p> <p>BL2 Dominio y control de las distintas fases del proceso creativo.</p> <p>BL2 Esfuerzo, fuerza de voluntad. Constancia y hábitos de trabajo. Aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo y por proyectos</p> <p>BL2 Interés y disfrute de las posibilidades que nos ofrecen los diferentes entornos artísticos: museos, exposiciones, artistas, galerías de arte.</p> <p>BL2 Desarrollo de proyectos en equipo de forma guiada, cumpliendo con la parte del trabajo en tareas que implican a varios compañeros. Diálogo entre iguales bajo dirección.</p>	
CONTENIDOS ESPECÍFICOS 1er CURSO	CONTENIDOS ESPECÍFICOS 2º CURSO
<p>BL1 Descripción de personajes, objetos y paisajes en las imágenes fijas y audiovisuales del entorno personal, familiar y escolar.</p> <p>BL2 Punto y línea. Utilización espontánea. Agrupamiento y dispersión. Grafismos.</p> <p>BL2 Color. Colores primarios y sus mezclas. Colores luz.</p> <p>BL2 Experimentación e investigación previas.</p> <p>BL2 Imaginar proyectos individuales o colectivos, hacer planes.</p>	<p>BL2 Exploración de las posibilidades expresivas de los elementos que configuran el lenguaje visual. Punto y línea: tamaños, grosores, tipos y textura. Trazo espontáneo y controlado. Plano (forma): expresión libre. Relación figura y fondo. Color. Colores pigmento. Mezclas. Identificación de primarios y secundarios. Texturas. Táctiles, visuales (naturales y artificiales). Experimentación y aplicación. Conceptos básicos de la composición.</p> <p>BL2 Representación del movimiento de personas, animales, cosas. Repetición de elementos siguiendo ritmos (grecas).</p> <p>BL2 Búsqueda de información sobre las manifestaciones artísticas y técnicas del nivel escolar.</p> <p>BL2 Fuentes, formatos y soportes de donde se obtiene la información.</p> <p>BL2 Búsqueda de orientación o ayuda cuando se necesita.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
1er CURSO	2º CURSO
<p>BL1.1. Reconocer fotografías, ilustraciones, cómics e imágenes audiovisuales de su entorno social, personal, familiar y escolar identificando las características de formato, secuencia, distribución espacial de los elementos que los conforman y el significado del mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL1.2. Leer y analizar fotografías, ilustraciones, cómics e imágenes audiovisuales de su entorno personal, familiar y escolar para describir personajes, tipos de escenarios, distribución en el espacio de los elementos y relación entre la figura y el fondo, expresando sus gustos personales y preferencias en diálogos y asambleas.</p> <p>BL2.1. Observar e interpretar su entorno personal, familiar y natural próximo para representar emociones, ideas, acciones y situaciones utilizando los elementos básicos del lenguaje visual a través del juego y la experimentación.</p> <p>BL2.2. Realizar producciones artísticas experimentando con las técnicas, materiales y recursos tecnológicos haciendo buen uso de ellos y cuidando los acabados.</p>	<p>BL1.1. Reconocer fotografías, ilustraciones, cómics e imágenes audiovisuales de su entorno social próximo identificando las características de formato, encuadre, secuencia, distribución espacial de los elementos que los conforman y el significado del mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL2.1. Observar e interpretar elementos de su entorno personal, familiar y natural próximo para representar emociones, ideas, acciones y situaciones utilizando de forma intencionada los elementos básicos del lenguaje visual.</p> <p>BL2.2. Realizar producciones artísticas experimentando con cada una de las técnicas y los diversos materiales y recursos tecnológicos para conseguir diferentes efectos expresivo haciendo buen uso de materiales e instrumentos y cuidando los acabados.</p> <p>BL2.3. Participar en el proceso de planificación del desarrollo de un producto, ordenar con ayuda los pasos a seguir, reconocer si los han realizado correctamente y expresar sus opiniones sobre el resultado.</p>

<p>BL2.3. Participar en el proceso de planificación del desarrollo de un producto, ordenar con ayuda los pasos a seguir y expresar sus opiniones sobre el resultado.</p> <p>BL2.6. Reconocer y respetar algunas de las manifestaciones artísticas más significativas que forman parte de las tradiciones culturales y fiestas locales expresando sensaciones, gustos, y experiencias.</p> <p>BL2.8. Esforzarse y mantener la atención mientras realiza una actividad sin abandonar cuando le cuesta realizarla.</p> <p>BL2.9. Participar en equipos de trabajo de forma guiada colaborando con los demás miembros del grupo para alcanzar metas comunes.</p>	<p>BL2.5. Obtener información en lugares del entorno próximo como bibliotecas y organismos públicos y privados sobre las manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo para utilizarlos en procesos creativos.</p> <p>BL2.6. Reconocer y respetar algunas de las manifestaciones artísticas más significativas que forman parte de su entorno próximo, edificios, jardines, fuentes, esculturas, expresando sensaciones, gustos y experiencias.</p> <p>BL2.8. Seguir las instrucciones de las tareas de aprendizaje con atención y constancia sin abandonar cuando le cuesta realizarla, pidiendo ayuda si se necesita.</p> <p>BL2.9. Participar en equipos de trabajo realizando la parte de la tarea asignada colaborando con los demás miembros del grupo para alcanzar metas.</p>
--	--

**INDICADORES DE LOGRO**

1er CURSO	2º CURSO
<p>BL1.1.1 Diferencia imágenes fijas (fotografías, ilustraciones, cómics) y en movimiento (imágenes audiovisuales) de su entorno personal, familiar y escolar y expresa el significado del mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL1.1.2 Identifica en las imágenes fijas y en movimiento de su entorno cotidiano algunas características de formato, secuencia narrativa y distribución espacial de los elementos que las conforman.</p> <p>BL1.2.1 Identifica y analiza a partir de modelos y ejemplos los elementos narrativos de las imágenes fijas (fotografías, ilustraciones, cómics) y en movimiento (animaciones sencillas) de su entorno personal, familiar y escolar.</p> <p>BL1.2.2 Expresa en diálogos y asambleas sus gustos personales y preferencias respondiendo a estímulos para participar en la comunicación.</p> <p>BL1.2.3 Describe personajes, tipos de escenarios, distribución espacial y relación entre la figura y el fondo en imágenes fijas (fotografías, ilustraciones, cómics) y en movimiento (animaciones sencillas) de su entorno personal, familiar y escolar.</p> <p>BL2.1.1 Observa su entorno personal, familiar y natural según su percepción y expresa las emociones y vivencias evocadas de forma espontánea.</p> <p>BL2.1.2 Experimenta a través del juego con diferentes materiales y representa las emociones y vivencias evocadas en la observación utilizando los elementos básicos del lenguaje visual (texturas, colores pigmento y colores luz).</p> <p>BL2.2.1 Realiza producciones artísticas experimentando a través del juego con algunas técnicas, materiales y útiles haciendo buen uso de los mismos y cuidando los acabados.</p> <p>BL2.2.2 Experimenta a través del juego con diferentes recursos tecnológicos (cámara fotográfica) haciendo un buen uso de los mismos.</p> <p>BL2.3.1 Participa en el proceso de planificación del desarrollo de un producto o una tarea y ordena con ayuda los pasos a seguir.</p> <p>BL2.3.2 Expresa sus gustos y opiniones sobre el resultado de un producto o tarea.</p> <p>BL2.6.1 Reconoce algunas de las manifestaciones artísticas más significativas que</p>	<p>BL1.1.1 Diferencia imágenes fijas (fotografías, ilustraciones, cómics) y en movimiento (imágenes audiovisuales) de su entorno social próximo y expresa el significado del mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL1.1.2 Identifica, de las imágenes fijas y en movimiento de su entorno social, algunas características de formato, encuadre, secuencia y distribución espacial de los elementos que las conforman.</p> <p>BL2.1.1 Observa en su entorno próximo, objetos, imágenes y formas y expresa las impresiones percibidas en el proceso de forma espontánea.</p> <p>BL2.1.2 Experimenta con las posibilidades expresivas de los elementos básicos del lenguaje visual (plano soporte-plano forma, colores primarios y secundarios) para representar las emociones, ideas, acciones y situaciones percibidas en la observación de objetos, imágenes y formas.</p> <p>BL2.2.1. Realiza producciones artísticas experimentando con técnicas bidimensionales y tridimensionales, materiales y útiles para conseguir diferentes efectos expresivos haciendo buen uso de los mismos y cuidando los acabados.</p> <p>BL2.3.1. Reconoce si ha seguido correctamente los pasos para el desarrollo de un producto o una tarea planificada de forma colectiva.</p> <p>BL2.3.2. Describe los pasos que ha seguido para realizar un producto o una tarea y da su opinión sobre la calidad de realización de cada uno de los pasos.</p> <p>BL2.5.1. Busca y selecciona información de forma guiada en bibliotecas y organismos públicos y privados sobre las manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo y la utiliza en sus creaciones.</p> <p>BL2.6.1. Reconoce algunas de las manifestaciones artísticas más significativas que forman parte de su entorno próximo, edificios, jardines, fuentes, esculturas.</p> <p>BL2.6.2. Respeta las manifestaciones artísticas de su entorno (edificios, jardines, fuentes, esculturas) que se trabajan en el nivel expresando sensaciones, gustos y experiencias sobre las mismas.</p>

<p>forman parte de las tradiciones culturales y fiestas locales.</p> <p>BL2.6.2 Respeta las tradiciones culturales y fiestas locales de su entorno expresando sus sensaciones, gustos, y experiencias sobre las mismas.</p> <p>BL2.8.1 Se esfuerza y mantiene la atención mientras realiza una actividad.</p> <p>BL2.8.2 Persiste en la realización de una actividad sin abandonar aunque le cueste realizarla.</p> <p>BL2.9.1 Participa con la guía del adulto en equipos de trabajo colaborando con los demás miembros del grupo para alcanzar metas comunes.</p>	<p>BL2.8.1. Sigue con atención y constancia las instrucciones para realizar una actividad de aprendizaje sencilla.</p> <p>BL2.8.2. Pide ayuda al adulto o a sus compañeros/as cuando la necesita.</p> <p>BL2.9.1. Realiza la parte de la tarea que le corresponde en un equipo de trabajo para alcanzar metas comunes.</p>
---	--

3er y 4º curso	
CONTENIDOS COMUNES	
<p>BL1 Identificación de imágenes que atentan a valores sociales y al bienestar personal y colectivo.</p> <p>BL1 Técnicas gráfico-plásticas para la elaboración de bocetos y transformación manual de la imagen: dibujo, coloreado, recorte, pegado, fotomontaje.</p> <p>BL2 Dominio y control de las distintas fases del proceso creativo Experimentación e investigación previas.</p> <p>BL2 Planificar y organizar proyectos individuales o colectivos.</p> <p>BL2 Organizar y gestionar el desarrollo de un proyecto.</p> <p>BL2 Técnicas bidimensionales: dibujo, pintura, estampación, mixtas, collage</p> <p>BL2 Adquisición de la coordinación y precisión necesarias para la ejecución de las distintas técnicas de la expresión plástica</p> <p>BL2 Interés y disfrute de las posibilidades que nos ofrecen los diferentes entornos artísticos: museos, exposiciones, galerías de arte.</p> <p>BL2 Expresión de opiniones y preferencias respecto a las manifestaciones artísticas.</p> <p>BL2 Desarrollo de proyectos en equipo, transformando ideas en acciones y cumpliendo con la parte del trabajo en tareas que implican a varios compañeros.</p> <p>BL2 Búsqueda de orientación o ayuda cuando se necesita de forma precisa.</p> <p>BL2 Búsqueda de información sobre las manifestaciones artísticas y técnicas del nivel escolar. Fuentes formatos y soportes de donde se obtiene la información. Organización en diferentes soportes (físico y digital) y registros.</p> <p>BL2 Esfuerzo, fuerza de voluntad. Constancia y hábitos de trabajo. Adaptación a los cambios. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos.</p> <p>BL2 Aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo.</p>	
CONTENIDOS ESPECÍFICOS 3er CURSO	CONTENIDOS ESPECÍFICOS 4º CURSO
<p>BL1 Identificación de las imágenes según su finalidad comunicativa y función social: informativa, publicitaria y artística.</p> <p>BL1 Justificación y defensa de opiniones y preferencias al observar distintos tipos de imágenes fijas y en movimiento.</p> <p>BL 1 El mensaje visual. Importancia de la función expresiva y comunicativa de las imágenes en la sociedad. Función informativa, descriptiva, publicitaria, expresión de sentimientos y emociones.</p> <p>BL1 Planificación del proceso creativo: selección de la idea, elaboración y presentación manual o digital.</p> <p>BL1 Uso de la imagen fotográfica aplicada al cartel.</p> <p>BL1 Elaboración de un cartel a partir de los elementos fundamentales: relación imagen-texto.</p>	<p>BL1 La imagen publicitaria. Aplicación y función social en carteles y vallas publicitarias.</p> <p>BL1 Tipos de imágenes utilizadas en el cartel publicitario: fotografías, dibujos, composiciones geométricas y abstractas. Identificación de los elementos formales que intervienen en un mensaje publicitario: imagen, texto, sonido.</p> <p>BL1 Observación de la imágenes publicitarias identificando elementos expresivos y comunicativos (retoque digital de imagen y texto, efectos sonoros).</p> <p>BL1 Interés por interpretar las imágenes publicitarias a partir de los elementos generados por el emisor para dar significado al mensaje.</p> <p>BL1 Lectura y análisis de imágenes fijas a partir de carteles publicitarios: relación imagen-texto.</p> <p>BL1 Curiosidad por analizar la función social y expresiva de las imágenes que nos rodean. Valoración de la imágenes de modo crítico e interés por interpretar el mensaje a partir de los elementos que las conforman.</p>

<p>BL2 Exploración de las posibilidades expresivas de los elementos configurativos del lenguaje visual: Punto y línea. Como elementos generadores de imágenes. Como elementos de expresión de emociones y sentimientos. Rectas: horizontales, verticales, oblicuas. Curvas: quebradas, onduladas, mixtas. Trazos controlados. Plano (forma). Irregulares y geométricos. Relación figura fondo. Representación de formas específicas con parámetros determinados. Color. Primarios y secundarios. Símbolos de la comunicación visual: señales de tráfico, iconos, pictogramas, carteles. Texturas. Táctiles, visuales (naturales y artificiales). Diferenciación.</p> <p>BL2 Comprensión de la información verbal y no verbal de exposiciones, instrucciones del ámbito escolar, familiar y social.</p> <p>BL2 Escucha activa respetando el turno de palabra y las normas de cortesía.</p> <p>BL2 Sensibilidad y valoración de las aportaciones de los demás. Regulación y cambio de las propias emociones.</p>	<p>BL1 Elaboración de la imagen fija aplicada a la publicidad: el cartel.</p> <p>BL1 Elementos fundamentales del cartel: relación imagen-texto. Utilización de tipografías diferentes en la elaboración del cartel.</p> <p>BL2 Observación e interpretación de los diferentes entornos natural, artificial e imaginario en museos, exposiciones, galerías, auditorios y teatros. BL2 Exploración de las posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos configurativos del lenguaje visual. Punto y línea. Como elementos de expresión de emociones y sentimientos. Distintos tipos de líneas en función de lo que se quiere expresar. Plano (forma). Proporciones y medidas. Componente emocional de la forma. Espacio lleno y espacio vacío. Relación forma significado. Color. Primarios, secundarios, círculo cromático. Valor comunicativo y simbólico en la comunicación visual: señales de tráfico, iconos, pictogramas, carteles. La luz como elemento generador de sombras y volumen. Texturas. Utilización de texturas para la creación.</p> <p>BL2 Conceptos básicos de la composición. Proporción. Distribución de las formas en el plano.</p> <p>BL2 Evaluar el proyecto y el producto con ayuda de guías.</p> <p>BL2 Mejorar el producto y el proceso tras la evaluación.</p> <p>BL2 Interés por la pintura, fotografía, grabado, ilustraciones, cómics, diseño gráfico (carteles, publicidad).</p> <p>BL2 Identificación de obras por tema, época histórica, movimiento artístico, técnicas.</p> <p>BL2 Análisis de información verbal y no verbal de exposiciones, descripciones, instrucciones.</p> <p>BL2 Escucha con atención y empatía respetando el contenido del discurso del interlocutor.</p> <p>BL2 Ayuda, trabajo con todos, aceptación de todos. Control de la expresión de sentimientos y emociones en conflictos.</p>
--	--

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

3er CURSO	4º CURSO
<p>BL1.1. Reconocer imágenes de las producciones que aparecen en lugares públicos, museos y espacios culturales del entorno próximo identificando los rasgos descriptivos y narrativos que utilizan para expresar valores, emociones y sentimientos implícitos en el mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL1.3. Elaborar carteles e imágenes audiovisuales sencillas de celebraciones, exposiciones y fiestas escolares planificando la realización y teniendo en cuenta la relación de imagen-texto en los carteles y la secuencia de la imagen en la producción audiovisual.</p> <p>BL2.1. Observar e interpretar producciones artísticas realizadas con diferentes técnicas para representar de forma personal emociones, ideas, acciones y situaciones utilizando los elementos del lenguaje visual.</p> <p>BL2.2. Realizar producciones artísticas experimentando con técnicas mixtas y diversos materiales y recursos tecnológicos para conseguir diferentes efectos expresivos haciendo buen uso de materiales e instrumentos y cuidando los acabados.</p> <p>BL2.3. Planificar la realización de un producto, proponiendo un plan ordenado de</p>	<p>BL1.1. Reconocer las imágenes publicitarias de revistas, carteles, vallas y anuncios audiovisuales identificando la relación entre las imágenes y el texto, los efectos sonoros, el tema, el receptor del mensaje y el significado del mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL1.2. Leer y analizar las imágenes publicitarias de revistas, carteles, vallas y anuncios de los medios de comunicación para describir su significado por la relación de las imágenes y el texto, su simbología y la interacción de los lenguajes que intervienen, expresando sus ideas y opiniones de forma razonada a través de la reflexión colectiva y el diálogo.</p> <p>BL1.3. Elaborar de forma cooperativa carteles y anuncios publicitarios sencillos planificando las fases del proceso de trabajo, teniendo en cuenta la relación imagen-texto, así como el formato de la imagen fija y encuadre de la imagen en movimiento.</p> <p>BL2.1. Observar e interpretar imágenes, publicidad, ilustraciones, obras pictóricas y grabados presentes en los medios de comunicación escrita y en lugares del entorno social y natural próximo, para representar de forma personal emociones, ideas, acciones y situaciones utilizando los elementos del lenguaje visual.</p> <p>BL2.2. Realizar producciones artísticas bidimensionales, eligiendo los materiales y recursos informáticos y tecnológicos más adecuados para conseguir diferentes efectos expresivos con</p>



<p>acciones, seleccionar los materiales, reconocer si han seguido el plan propuesto y evaluar la calidad del resultado con las orientaciones del profesorado.</p> <p>BL2.5. Obtener y organizar información de los medios de comunicación escrita y lugares públicos como bibliotecas, museos, exposiciones y otros sobre las manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo para planificar los procesos creativos.</p> <p>BL2.6. Reconocer y respetar algunas de las manifestaciones artísticas más significativas realizadas por diferentes artistas que trabajan utilizando distintas técnicas, expresando sus opiniones e ideas.</p> <p>BL2.7. Captar el sentido global de textos orales reconociendo ideas principales y secundarias, participar en conversaciones y asambleas y utilizar el diálogo para resolver conflictos interpersonales exponiendo ideas y opiniones manteniendo el tema y ordenando el discurso con frases cortas y bien construidas.</p> <p>BL2.8. Seguir las instrucciones de las tareas de aprendizaje con atención y constancia, adaptándose a los cambios sin desanimarse ante las dificultades, pidiendo ayuda si la necesita.</p> <p>BL2.9. Participar en equipos de trabajo realizando la parte de tarea que le corresponde para alcanzar metas comunes, reconociendo su rol, confiando en sus posibilidades y en las de sus compañeros y regulando sus emociones ante los conflictos.</p>	<p>precisión y calidad de ejecución.</p> <p>BL2.3. Planificar la realización de un producto proponiendo un plan ordenado de acciones, seleccionar los materiales, reconocer si han seguido el plan propuesto y evaluar la calidad del resultado con ayuda de guías para la observación.</p> <p>BL2.5. Obtener y organizar información de los medios de comunicación escrita y de los lugares del entorno natural y social como bibliotecas, museos, exposiciones y otros sobre las manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo para planificar los procesos creativos.</p> <p>BL2.6. Reconocer y respetar algunas de las manifestaciones artísticas más significativas como obras pictóricas, fotografías, grabados, ilustraciones, cómics, diseño gráfico y publicidad expresando de forma dialogada sus opiniones y preferencias.</p> <p>BL2.7. Captar el sentido global y analizar de forma crítica y teniendo en cuenta la intención del emisor textos orales reconociendo ideas principales, secundarias y datos específicos relevantes y participar en conversaciones, entrevistas, diálogos para resolver conflictos y coloquios sobre temas escolares y expresando sus ideas y opiniones de manera ordenada.</p> <p>BL2.8. Seguir instrucciones de tareas de aprendizaje manteniendo la atención mientras las realiza, adaptándose a los cambios sin desanimarse ante las dificultades, pidiendo ayuda si la necesita.</p> <p>BL2.9. Participar en equipos de trabajo realizando la parte de tarea que le corresponde para alcanzar metas comunes, aceptando su rol, haciendo aportaciones, ayudando a los otros miembros del grupo y expresando sus emociones ante los conflictos de forma respetuosa.</p>
---	--

**INDICADORES DE LOGRO**

3er CURSO	4º CURSO
<p>BL1.1.1. Reconoce la función comunicativa (descriptiva, informativa, narrativa) de las imágenes fijas y en movimiento de lugares públicos (museos y espacios culturales) y expresa el significado del mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL1.1.2. Identifica en las imágenes fijas y en movimiento de espacios públicos algunos rasgos descriptivos y narrativos que transmiten en el mensaje valores, emociones y sentimientos.</p> <p>BL1.3.1. Elabora carteles teniendo en cuenta la relación de imagen-texto así como imágenes audiovisuales sencillas (celebraciones, exposiciones, fiestas escolares) secuenciando las acciones de los personajes.</p> <p>BL1.3.2. Planifica las fases del proceso creativo en la elaboración de carteles y</p>	<p>BL1.1.1. Clasifica según su temática las imágenes publicitarias fijas y en movimiento (revistas, carteles, vallas y anuncios audiovisuales) y expresa el significado del mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL1.1.2. Identifica, en las imágenes publicitarias, la temática y el receptor al que va dirigido el mensaje, así como la relación de las imágenes con el texto y los efectos sonoros como elementos expresivos.</p> <p>BL1.2.1. Identifica y analiza a partir de guías o pautas (preguntas, esquemas gráficos y/o escritos, audiovisuales) los elementos narrativos, formales y compositivos de las imágenes publicitarias (revistas, carteles, vallas y anuncios de los medios de comunicación).</p> <p>BL 1.2.2. Expresa de forma razonada a través de la reflexión y el diálogo colectivos sus ideas y</p>

<p>audiovisuales sencillos, teniendo en cuenta la selección de la idea, elaboración del proyecto y presentación manual o digital.</p> <p>BL2.1.1. Observa en museos, exposiciones, galerías, auditorios y teatros diferentes producciones artísticas y expresa las impresiones percibidas de forma personal.</p> <p>BL2.1.2 Experimenta con las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual (texturas y mezclas de colores primarios y secundarios) para representar con diferentes técnicas las emociones, ideas, acciones y situaciones percibidas en la observación.</p> <p>BL2.2.1. Realiza producciones artísticas experimentando con técnicas mixtas y diferentes soportes, materiales y útiles para conseguir diferentes efectos expresivos haciendo buen uso de los materiales e instrumentos y cuidando los acabados.</p> <p>BL2.2.2. Utiliza diferentes recursos tecnológicos (cámara fotográfica, impresora, fotocopidora, escáner) haciendo un buen uso de los mismos. para conseguir los efectos expresivos que se le proponen.</p> <p>BL2.3.1. Propone un plan ordenado de acciones para el desarrollo de un producto o una tarea cuando participa en su planificación.</p> <p>BL2.3.2. Evalúa la calidad del resultado del desarrollo de un producto o una tarea teniendo en cuenta aspectos previamente determinados por el adulto o de forma colectiva.</p> <p>BL2.5.1. Busca y selecciona información de forma guiada en los medios de comunicación escrita sobre las manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo y la utiliza en sus creaciones.</p> <p>BL2.6.1. Reconoce algunas de las manifestaciones artísticas más significativas realizadas por diferentes artistas que trabajan utilizando distintas técnicas.</p> <p>BL2.6.2. Respeta las manifestaciones artísticas más significativas realizadas por diferentes artistas que se trabajan en el nivel, expresando sus opiniones e ideas sobre las mismas.</p> <p>BL2.7.1. Reconoce las ideas principales del contenido de textos orales habituales en las situaciones de comunicación en las que participa.</p> <p>BL2.7.2. Participa en las situaciones de comunicación oral del nivel educativo (conversaciones, diálogos y asambleas) respetando las normas y fórmulas de cortesía.</p> <p>BL2.7.3. Expresa sus puntos de vista con un lenguaje respetuoso utilizando frases cortas y bien construidas.</p> <p>BL2.8.1. Sigue con atención y constancia las instrucciones para realizar dos actividades de aprendizaje consecutivas.</p> <p>BL2.8.2. Se adapta a los cambios que suponen las diferentes actividades sin desanimarse ante las dificultades.</p> <p>BL2.9.1. Reconoce su rol y el de sus compañeros en un equipo de trabajo y muestra confianza en sus posibilidades mientras lo pone en práctica.</p>	<p>opiniones manteniendo el tema y el orden del discurso.</p> <p>BL1.2.3. Describe el significado y valor expresivo de los elementos narrativos, formales y compositivos de las imágenes publicitarias teniendo en cuenta la relación de las imágenes y el texto, la simbología e interacción de los lenguajes que intervienen.</p> <p>BL1.3.1. Elabora de forma cooperativa, carteles y anuncios publicitarios sencillos teniendo en cuenta aspectos compositivos (relación imagen-texto, formato y encuadre) y formales (color, textura.).</p> <p>BL1.3.2. Planifica las fases del proceso creativo en la elaboración de carteles y anuncios publicitarios sencillos, teniendo en cuenta la selección de la idea, elaboración del proyecto y presentación manual o digital.</p> <p>BL2.1.1. Observa en los medios de comunicación escrita diferentes producciones artísticas y expresa las impresiones percibidas de forma personal.</p> <p>BL2.1.2 Experimenta con las posibilidades expresivas del lenguaje visual (simbología y efectos sobre el entorno y los estados de ánimo del color, la luz como elemento generador de sombras y volumen) para representar de forma bidimensional las emociones, ideas, acciones y situaciones percibidas en la observación.</p> <p>BL2.2.1. Realiza producciones artísticas con técnicas bidimensionales eligiendo los materiales, soportes y útiles más adecuados a cada técnica para conseguir diferentes efectos expresivos haciendo buen uso de los mismos con precisión y calidad de ejecución.</p> <p>BL2.2.2. Utiliza diferentes recursos tecnológicos y programas muy sencillos de retoque haciendo un buen uso de los mismos para conseguir los efectos expresivos que se le proponen.</p> <p>BL2.3.1. Selecciona los materiales necesarios para desarrollar un producto o tarea previamente planificado.</p> <p>BL2.3.2. Evalúa el proceso y la calidad del resultado del desarrollo de un producto o una tarea utilizando guías para la observación previamente proporcionadas por el adulto o acordadas de forma colectiva.</p> <p>BL2.5.1. Busca y selecciona información de forma guiada en museos, exposiciones y otros sobre las manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo para planificar procesos creativos.</p> <p>BL2.5.2. Organiza adecuadamente la información obtenida en museos, exposiciones y otros sobre las manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo.</p> <p>BL2.6.1. Reconoce algunas de las manifestaciones artísticas más significativas como obras pictóricas, fotografías, grabados, ilustraciones, cómics, diseño gráfico y publicidad.</p> <p>BL2.6.2. Respeta las manifestaciones artísticas como obras pictóricas, fotografías, grabados, ilustraciones, cómics, diseño gráfico y publicidad que se trabajan en el nivel expresando de forma dialogada sus opiniones y preferencias.</p> <p>BL2.7.1. Reconoce las ideas secundarias del contenido de textos orales habituales en las situaciones de comunicación en las que participa.</p> <p>BL2.7.2. Participa en situaciones de comunicación oral del nivel educativo (conversaciones,</p>
--	---

<p>BL2.9.2. Utiliza el diálogo igualitario para resolver conflictos habituales expresando sus emociones y sentimientos de forma adecuada y manteniendo la calma ante los obstáculos y malentendidos.</p>	<p>diálogos y coloquios) poniéndose en el lugar del otro (empatía).          BL2.7.3. Expresa sus ideas y opiniones manteniendo el tema con un lenguaje respetuoso y de forma ordenada.          BL2.8.1. Sigue las instrucciones para realizar una tarea de aprendizaje de más de dos actividades manteniendo la atención hasta finalizarla.          BL2.8.2. Identifica las dificultades que experimenta en la realización de una tarea solicitando ayuda de forma precisa y detallada.          BL2.9.1. Desempeña correctamente su rol en un equipo de trabajo y ayuda a los otros miembros del grupo a cumplir con el suyo.          BL2.9.2. Utiliza el diálogo igualitario para resolver conflictos habituales expresando su disconformidad o desagrado eligiendo el momento y la forma más oportuna y respetuosa y manteniendo la calma ante los obstáculos y malentendidos.</p>
--	---

5º y 6º curso
CONTENIDOS COMUNES
<p>BL1 Lectura de la imagen en movimiento en medios audiovisuales: alfabetización audiovisual.</p> <p>BL1 Interacción de los lenguajes que intervienen en la producción audiovisual (visual, musical, oral, gestual, escrito).</p> <p>BL1 Dominio del vocabulario específico del lenguaje audiovisual y del vocabulario adecuado para aplicar las técnicas y procedimientos en la imagen digital.</p> <p>BL2 Exploración de las posibilidades expresivas de los elementos configurativos del lenguaje visual. El punto como elemento generador de volumen y de la imagen digital: píxel. Línea. Líneas expresivas de volumen. Plano (forma). Color. Primarios, secundarios, círculo cromático. Tono, luminosidad, saturación. Simbología y expresión. Valor comunicativo y publicitario. Colores luz. Realización de trabajos de experimentación con transparencias y su proyección para ver los resultados. La luz como elemento generador de sombras y volumen. Proyección mediante luz natural o artificial de las sombras de los objetos. Observación en edificaciones, esculturas y jardines de las sombras proyectadas. Texturas. Elaboración de texturas gráficas imitando las existentes o inventadas.</p> <p>BL2 Conceptos básicos de la composición. Proporción y equilibrio.</p> <p>BL2 Técnicas bidimensionales: dibujo, pintura, estampación, mixtas, collage.</p> <p>BL2 Adquisición de la coordinación y precisión necesarias para la ejecución de las distintas técnicas de la expresión plástica.</p> <p>BL2 Dominio y control de las distintas fases del proceso creativo: Experimentación e investigación previas -Planificar, organizar y gestionar proyectos individuales o colectivos. Establecer estrategias de supervisión. Seleccionar la información técnica y los materiales. Tomar decisiones y calibrar oportunidades y riesgos.</p> <p>BL2 Búsqueda de información sobre las manifestaciones artísticas y técnicas del nivel escolar.</p> <p>BL2 Fuentes formatos y soportes de donde se obtiene la información.</p> <p>BL2 Organización en diferentes soportes (físico y digital) y registros.</p> <p>BL2 Interés y disfrute de las posibilidades que nos ofrecen los diferentes entornos artísticos: museos, exposiciones, galerías de arte, tiendas de diseño.</p> <p>BL2 Identificación de obras por tema, época histórica, movimiento artístico, técnicas.</p> <p>BL2 Respeto y valoración de las distintas manifestaciones artísticas y de las diferentes profesiones relacionadas con la arquitectura, escultura, diseño de objetos, muebles, moda, complementos.</p> <p>BL2 Expresión crítica de opiniones y preferencias respecto a las manifestaciones artísticas.</p> <p>BL2 Aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo y por proyectos. Obtención y uso eficaz de información.</p> <p>BL2 Esfuerzo, fuerza de voluntad. Constancia y hábitos de trabajo. Capacidad de concentración</p> <p>BL2 Búsqueda de orientación o ayuda cuando se necesita de forma precisa.</p>

CONTENIDOS ESPECÍFICOS 1er CURSO	CONTENIDOS ESPECÍFICOS 2º CURSO
<p>BL1 Observación e identificación de transformaciones y recursos aplicadas a la imagen a partir de programas informáticos con intención expresiva y comunicativa.</p> <p>BL1 Comprensión y dominio del vocabulario propio al describir los recursos tecnológicos aplicados a las animaciones.</p> <p>BL1 Reconocimiento de la importancia en la sociedad actual de educar “la mirada” para entender e interpretar el mensaje audiovisual.</p> <p>BL1 Análisis de los elementos formales, expresivos y compositivos de las imágenes animadas que dan significado al mensaje (trazo, tamaño de las formas, ritmo).</p> <p>BL1 Análisis de técnicas y procedimientos digitales para el desarrollo de producciones animadas (dibujos animados, animación con plastilina, animación de recorte).</p> <p>BL1 Realización de producciones animadas a partir de la narración secuenciada de imágenes, interrelacionando diferentes lenguajes.</p> <p>BL1 Técnicas en la animación: dibujos animados, animación con plastilina, animación de recorte.</p> <p>BL1 Fases en el proceso de animación: guión, rodaje y montaje.</p> <p>BL1 Elaboración del guión narrativo a partir de la idea: introducción, nudo y desenlace.</p> <p>BL1 Diseño de personajes y escenarios específicos para las diferentes técnicas de animación.</p> <p>BL1 Realización: captura de imágenes fijas mediante cámara fotográfica. Recursos tecnológicos y digitales para el retoque de imágenes fotográficas. BL1 Montaje en secuencias de imágenes y sonido. El discurso narrativo estructurado en secuencias, escenas y planos.</p> <p>BL1 Tratamiento del tiempo (lentitud o aceleración) en el montaje de fotogramas.</p> <p>BL1 Sonorización: selección de composición musical, diálogos, efectos especiales.</p> <p>BL1 Justificación argumentada de criterios propios en la toma de decisiones y respeto hacia las opiniones de los compañeros.</p> <p>BL1 Interés por cooperar en el desarrollo del trabajo en equipo realizando la parte individual con eficacia y responsabilidad.</p> <p>BL1 Utilización de programas informáticos sencillos para la creación y edición de imágenes y vídeo digital: importar, cortar, copiar y enlazar.</p> <p>BL2 Creación y manipulación de producciones artísticas mediante técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos (fotocopiadora, escáner, cámara fotográfica, programas informáticos).</p> <p>BL2 Evaluar el proyecto y el producto con ayuda de guías. Mejorar el producto y el proceso tras la evaluación.</p> <p>BL2 Adaptación a los cambios. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos. Aprendizaje autónomo.</p>	<p>BL1 Reconocimiento de la importancia en la sociedad actual de educar “la mirada” para entender e interpretar el mensaje audiovisual.</p> <p>BL1 Análisis de imágenes en movimiento a partir de la imagen fija.</p> <p>BL1 Análisis de elementos estructurales y compositivos comunes con la imagen fotográfica: encuadre, planificación (plano general, entero, americano, medio, primer plano, detalle) y angulación (picado y contrapicado).</p> <p>BL1 Interés por descubrir el valor expresivo de cada lenguaje que interviene en una producción audiovisual.</p> <p>BL1 Realización de producciones audiovisuales a partir de la narración secuenciada de imágenes interrelacionando diferentes lenguajes.</p> <p>BL1 Fases en el proceso de trabajo: guión, rodaje y montaje.</p> <p>BL1 Elaboración del guión narrativo a partir de la idea: introducción, nudo y desenlace.</p> <p>BL1 Secuenciación de las imágenes. El discurso narrativo estructurado en secuencias, escenas y planos. Tipos de planos.</p> <p>BL1 Rodaje: movimientos de la cámara: panorámica, travelling. Captura de sonidos y diálogos. Tratamiento de la luz: directa, de relleno, a contraluz, luz dura.</p> <p>BL1 Montaje. Sonorización: diálogos, banda sonora, efectos especiales. Introducción a la técnica de doblaje.</p> <p>BL1 Exploración de las posibilidades expresivas de los personajes a partir de gestos y diálogos. Caracterización.</p> <p>BL1 Recursos tecnológicos e informáticos aplicados en la fase de grabación (cámaras, micrófono, iluminación), fase de edición o montaje (programas informáticos) y efectos especiales. Planificación del calendario de ejecución y reparto de funciones en la cadena de trabajo (escenografía, vestuario, maquillaje, peluquería).</p> <p>BL1 Justificación argumentada de criterios propios en la toma de decisiones y respeto hacia las opiniones de los compañeros. Interés por cooperar en el desarrollo del trabajo en equipo realizando la parte individual con eficacia y responsabilidad.</p> <p>BL1 Uso de dispositivos de las TIC en la captura, creación y difusión de imágenes.</p> <p>BL1 Utilización de programas informáticos sencillos para la creación y edición de imágenes y vídeo digital: importar, cortar, copiar y enlazar.</p> <p>BL2 Utilización de técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos para la creación y manipulación de producciones artísticas. (fotocopiadora, escáner, cámara fotográfica, programas informáticos).</p> <p>BL2 Aportar soluciones originales a los problemas. Transformar ideas en acciones. Establecer criterios para evaluar el proyecto y el producto con ayuda de guías. Admitir los propios errores y aprender de ellos. Mejorar el producto y el proceso tras la evaluación.</p> <p>BL2 Interés por películas, cortos, vídeos artísticos, animación, documentales, publicidad.</p> <p>BL2 Regulación de la perseverancia, flexibilidad, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de automotivación antes, durante y después del proceso de aprendizaje. Resiliencia,</p>

<p>BL2 Desarrollo de proyectos en equipo, transformando ideas en acciones y cumpliendo con su parte del trabajo en tareas que implican a varios compañeros.</p> <p>BL2 Colaboración y compartición de planes, información y recursos. Sensibilidad y comprensión de los puntos de vista de los demás.</p>	<p>superación de obstáculos y fracasos. - Aprendizaje autónomo.</p> <p>BL2 Aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo y por proyectos. Obtención y uso eficaz de información. - Búsqueda de orientación o ayuda cuando la necesita de forma precisa.</p> <p>BL2 Desarrollo de proyectos en equipo, transformando ideas en acciones. Toma de decisiones, calibración de oportunidades y riesgos. Sentido de su trabajo en una tarea compleja que afecta a varios. Estímulo del entusiasmo por las perspectivas y los objetivos compartidos. Sensibilidad y comprensión de los puntos de vista de los demás. Consenso y apoyo de los demás.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
5º CURSO	6º CURSO
<p>BL1.1. Reconocer producciones del cine de animación en los medios de comunicación y en Internet identificando algunos efectos especiales y recursos tecnológicos aplicados a la imagen y el significado del mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL1.2. Leer y analizar fragmentos de producciones de cine de animación para describir algunos de los recursos tecnológicos y digitales aplicados a la imagen y la interacción de los lenguajes que intervienen argumentando de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y el diálogo.</p> <p>BL1.3. Elaborar de forma cooperativa animaciones sencillas a partir de dibujos, plastilina o recortes planificando las fases del proceso de trabajo (guión, grabación y montaje) y teniendo en cuenta la secuenciación de imágenes, utilizando algunos recursos tecnológicos y digitales.</p> <p>BL1.4. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para buscar, crear y difundir animaciones sencillas propias y ajenas de manera responsable.</p> <p>BL2.1. Observar e interpretar esculturas, elementos arquitectónicos y de diseño en museos, exposiciones y otros entornos sociales y naturales próximos para representar de forma personal emociones, ideas, acciones y situaciones utilizando los elementos del lenguaje visual.</p> <p>BL2.2. Realizar producciones artísticas tridimensionales, eligiendo los materiales y recursos informáticos y tecnológicos más adecuados para conseguir diferentes efectos expresivos con precisión y calidad de ejecución.</p> <p>BL2.3. Planificar la realización de un producto estableciendo metas, proponer un plan ordenado de acciones para alcanzarlas, seleccionar los materiales, evaluar el proceso seguido y la calidad del producto final con ayuda de guías para la observación.</p> <p>BL2.5. Obtener y organizar información de los medios de comunicación audiovisual e Internet y de lugares públicos sobre las manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo para planificar los procesos creativos, utilizando los diferentes recursos que ofrece la Red de forma crítica y responsable.</p> <p>BL2.6. Reconocer y respetar algunas de las manifestaciones artísticas más significativas de la arquitectura, escultura y el diseño industrial argumentando de</p>	<p>BL1.1. Reconocer producciones del cine a través de medios de comunicación y de Internet diferenciando la realización, la duración, el género, la temática y el significado del mensaje que pretende transmitir.</p> <p>BL1.2. Leer y analizar fragmentos de producciones de cine y otras producciones audiovisuales para describir alguno de sus aspectos estructurales (tipos de planos, secuenciación en escenas y movimientos de la cámara), recreación de espacios, caracterización de personajes y la interacción de los lenguajes que intervienen argumentando de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y el diálogo.</p> <p>BL1.3. Elaborar de forma cooperativa producciones audiovisuales sencillas planificando las fases del proceso de trabajo, desarrollo del guión, grabación y montaje, teniendo en cuenta la secuenciación de imágenes, movimiento de la cámara y aspectos técnicos en la iluminación y el sonido.</p> <p>BL1.4. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para buscar, crear y difundir producciones audiovisuales sencillas propias y ajenas de manera responsable</p> <p>BL2.1. Observar e interpretar los elementos del entorno social, cultural y artístico presentes en los medios de comunicación audiovisual e Internet, para representar de forma personal emociones, ideas, acciones y situaciones utilizando los elementos del lenguaje visual.</p> <p>BL2.2. Realizar producciones artísticas bidimensionales, tridimensionales y mixtas eligiendo los materiales y recursos informáticos y tecnológicos más adecuados para conseguir diferentes efectos expresivos con precisión y calidad de ejecución.</p> <p>BL2.3. Planificar la realización de un producto estableciendo metas, proponer un plan ordenado de acciones para alcanzarlas, seleccionar los materiales, estimar el tiempo para cada paso, evaluar el proceso seguido y la calidad del producto final con ayuda de guías para la observación detallando las mejoras realizadas.</p> <p>BL2.5. Obtener y organizar información de los medios de comunicación audiovisual e Internet sobre las manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo para planificar los procesos creativos, utilizando los diferentes recursos que ofrece la Red de forma crítica y responsable.</p> <p>BL2.6. Reconocer y respetar las manifestaciones artísticas más significativas de la pintura, escultura, arquitectura y medios audiovisuales que forman parte del patrimonio artístico y cultural expresando sus conocimientos y argumentando de forma crítica sus ideas, opiniones y</p>

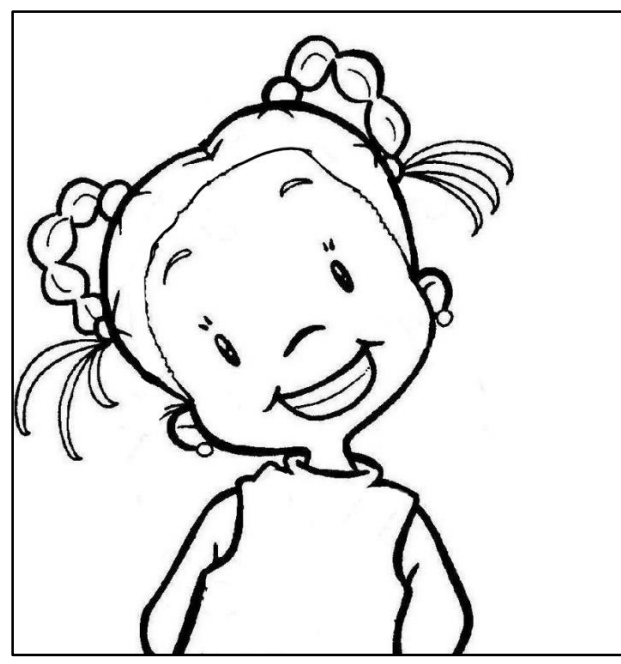
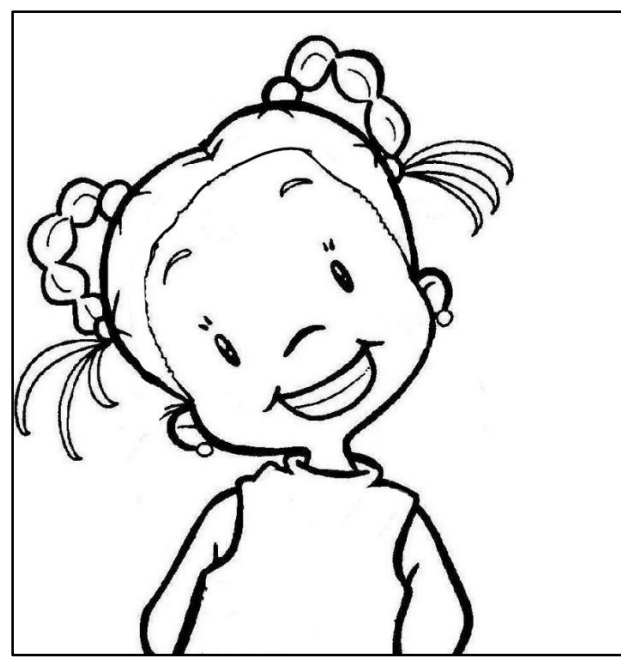
<p>forma crítica sus ideas, opiniones y preferencias a través del diálogo y la reflexión.</p> <p>BL2.8. Interpretar las demandas de las tareas de aprendizaje, mantener la concentración y el esfuerzo mientras las realiza, adaptándose a los cambios sin desanimarse ante las dificultades, intentando resolver las dudas por sus propios medios haciéndose preguntas y buscando ayuda si la necesita.</p> <p>BL2.9. Actuar de modo eficaz en equipos de trabajo, aceptando su rol y su tarea y esforzándose para lograr metas comunes, haciendo aportaciones y valorando las de los demás, utilizando el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias.</p>	<p>preferencias a través del diálogo y la reflexión.</p> <p>BL2.8. Interpretar las demandas de las tareas de aprendizaje, mantener la concentración mientras las realiza, mostrar perseverancia y flexibilidad ante los retos y dificultades, esforzándose y manteniendo la calma y la motivación, intentando resolver las dudas por sus propios medios haciéndose preguntas y buscando ayuda si la necesita.</p> <p>BL2.9. Actuar de modo eficaz en equipos de trabajo, participando en la planificación de metas comunes, tomando decisiones razonadas, responsabilizándose de su rol y su tarea, haciendo propuestas valiosas, reconociendo el trabajo ajeno y animando a los otros miembros del grupo, utilizando el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias.</p>
<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	
<b>5º CURSO</b>	<b>6º CURSO</b>
<p>BL1.1.1. Reconoce algunos tipos de producciones del cine de animación en los medios de comunicación y en Internet y expresa el significado del mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL1.1.2 Identifica algunos efectos especiales y recursos tecnológicos aplicados a las imágenes de animación.</p> <p>BL1.2.1. Identifica y analiza a partir de guías (preguntas, esquemas gráficos y/o escritos, audiovisuales) los recursos tecnológicos (oscilaciones y exageración en el tamaño de las formas) y digitales (fotograma a fotograma aplicando técnicas como por ejemplo modelado con plastilina, pixelación con personas, recortables de papel, etc.) que se utilizan en fragmentos de producciones de cine de animación.</p> <p>BL1.2.3. Describe la función comunicativa y expresiva de algunos de los recursos tecnológicos y digitales aplicados a la imagen animada así como la interacción de los lenguajes que intervienen.</p> <p>BL1.3.1. Elabora de forma cooperativa imágenes animadas sencillas teniendo en cuenta la secuenciación de imágenes utilizando algunos recursos manuales, tecnológicos y digitales (modelado de plastilina, recortables, dibujo, pixelación, etc.).</p> <p>BL1.3.2. Planifica las fases del proceso creativo en la elaboración de animaciones sencillas (diseño de personajes y escenarios), teniendo en cuenta la selección de la idea, elaboración del proyecto y presentación manual o digital.</p> <p>BL1.4.1 Utiliza de manera responsable dispositivos electrónicos e informáticos (programas informáticos) para con ayuda de guías crear, editar y difundir animaciones sencillas haciendo un buen uso de bancos de imágenes y sonidos.</p> <p>BL2.1.1. Observa en entornos sociales y naturales esculturas, elementos arquitectónicos y de diseño y expresa las impresiones percibidas, de forma personal.</p> <p>BL2.1.2 Experimenta con las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual (materiales, soportes, texturas y la proyección de la luz natural y artificial sobre los objetos) para representar de forma tridimensional emociones, ideas, acciones y situaciones percibidas en la observación.</p>	<p>BL1.1.2 Diferencia algunas de las características de las producciones de cine según la duración, el género, y la temática.</p> <p>BL1.2.1. Identifica y analiza a partir de guías (preguntas, esquemas gráficos y/o escritos, audiovisuales) algunos de los aspectos estructurales (tipos de planos, secuenciación en escenas y movimientos de la cámara) en fragmentos de producciones de cine y otras producciones audiovisuales.</p> <p>BL1.2.3. Describe la función comunicativa y expresiva de elementos estructurales (tipos de planos, angulación, movimientos de la cámara) en producciones de cine y otras muestras audiovisuales así como la interacción de los lenguajes que intervienen.</p> <p>BL1.3.1. Elabora de forma cooperativa producciones audiovisuales sencillas teniendo en cuenta la secuenciación de imágenes, movimiento de la cámara y aspectos técnicos de iluminación y sonido.</p> <p>BL1.3.2. Planifica las fases del proceso creativo en la elaboración de producciones audiovisuales sencillas (escenografía, vestuario, maquillaje, peluquería), teniendo en cuenta la selección de la idea, elaboración del proyecto (calendario de ejecución y reparto de funciones en la cadena de trabajo) y presentación manual o digital.</p> <p>BL1.4.1 Utiliza de manera responsable dispositivos electrónicos e informáticos (programas informáticos) para con ayuda de guías crear, editar y difundir producciones audiovisuales sencillas haciendo un buen uso de bancos de imágenes y sonidos.</p> <p>BL2.1.1. Observa diferentes producciones artísticas a través de Internet y de los medios de comunicación audiovisual y expresa las impresiones percibidas de forma personal.</p> <p>BL2.1.2 Experimenta con las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual para representar en diferentes formatos las emociones, ideas, acciones y situaciones sugeridas en la observación de producciones artísticas a través de Internet y los medios de comunicación audiovisual.</p> <p>BL2.2.1. Realiza producciones artísticas con técnicas mixtas y diferentes soportes y materiales para conseguir diferentes efectos expresivos haciendo buen uso de los mismos con precisión y calidad de ejecución.</p> <p>BL2.2.2. Utiliza diferentes recursos tecnológicos y programas sencillos de retoque haciendo un</p>

<p>BL2.2.1. Realiza producciones artísticas con técnicas tridimensionales, eligiendo los materiales y útiles más adecuados a cada técnica para conseguir diferentes efectos expresivos haciendo buen uso de los mismos con precisión y calidad de ejecución.</p> <p>BL2.2.2. Utiliza diferentes recursos tecnológicos y programas sencillos de retoque haciendo un buen uso de los mismos decidiendo los efectos expresivos para conseguirlos de forma guiada.</p> <p>BL2.3.1. Modifica, si es necesario, los pasos a seguir durante el proceso de realización de un producto o tarea previamente planificado adaptándolos a cambios o imprevistos.</p> <p>BL2.3.2. Evalúa la oportunidad y adecuación de las modificaciones realizadas durante el proceso de realización de un producto o tarea para adaptarla a cambios e imprevistos.</p> <p>BL2.5.1. Busca y selecciona información con las orientaciones del adulto en los medios de comunicación audiovisual sobre las manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo para planificar procesos creativos.</p> <p>BL2.5.2. Organiza adecuadamente la información obtenida en los medios de comunicación audiovisual sobre las manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo.</p> <p>BL2.5.3. Da cuenta de algunas referencias sobre el origen de la información seleccionada.</p> <p>BL2.6.1. Reconoce algunas de las manifestaciones artísticas más significativas de la arquitectura, escultura y el diseño industrial.</p> <p>BL2.6.2. Respeta las manifestaciones artísticas de la arquitectura, escultura y el diseño industrial que se trabajan en el nivel argumentando de forma crítica sus ideas, opiniones y preferencias a través del diálogo y la reflexión.</p> <p>BL2.8.1. Interpreta correctamente las demandas de una tarea de aprendizaje que desarrolla una secuencia de actividades completa, siguiendo el orden propuesto y manteniendo la concentración y el esfuerzo hasta finalizarla.</p> <p>BL2.8.2. Intenta resolver las dudas que le plantea la realización de una tarea haciéndose preguntas y buscando la respuesta por sus propios medios.</p> <p>BL2.9.1. Desempeña con esfuerzo y eficacia su rol y su tarea en un equipo de trabajo haciendo aportaciones desde su perspectiva y respetando las aportaciones de los demás.</p> <p>BL2.9.2. Utiliza el diálogo igualitario para resolver conflictos habituales para defender sus puntos de vista en situaciones que así lo requieran con un lenguaje respetuoso y manteniendo la calma ante los obstáculos y malentendidos.</p>	<p>buen uso de los mismos realizando por sí mismo los efectos expresivos que se ha propuesto conseguir.</p> <p>BL2.3.1. Estima el tiempo que requiere cada uno de los pasos del desarrollo de un producto o una tarea previamente planificada adaptando el cronograma a cambios e imprevistos</p> <p>BL2.3.2. Expresa de forma detallada las mejoras que ha realizado durante el proceso de realización de un producto o tarea para alcanzar los resultados especificados en una guía de observación previamente acordada de forma individual o colectiva.</p> <p>BL2.5.1. Busca y selecciona información con las orientaciones del adulto en medios digitales sobre las manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo para planificar procesos creativos.</p> <p>BL2.5.2. Organiza y almacena adecuadamente la información obtenida en medios digitales sobre las manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo.</p> <p>BL2.5.3. Utiliza de manera responsable herramientas de búsqueda de visualización digital y entornos virtuales, contrastando la información en diversas fuentes y dando cuenta de las referencias bibliográficas.</p> <p>BL2.6.1. Reconoce las manifestaciones artísticas más significativas de la pintura, escultura, arquitectura y medios audiovisuales que forman parte de patrimonio artístico y cultural.</p> <p>BL2.6.2. Respeta las manifestaciones artísticas de la pintura, escultura, arquitectura y medios audiovisuales que forman parte de patrimonio artístico y cultural expresando sus conocimientos y argumentando de forma crítica sus ideas, opiniones y preferencias a través del diálogo y la reflexión.</p> <p>BL2.8.1. Permanece en calma ante las dificultades que se le presentan cuando realiza una secuencia de actividades completa y mantiene la motivación hasta finalizarla.</p> <p>BL2.8.2. Persevera ante los retos y dificultades que se le plantean en la realización de una secuencia de actividades completa y muestra flexibilidad buscando soluciones alternativas.</p> <p>BL2.9.1. Participa en la planificación de metas comunes haciendo propuestas valiosas y tomando decisiones razonadas.</p> <p>BL2.9.2. Utiliza el diálogo igualitario para resolver conflictos habituales respetando los puntos de vista de los demás en las situaciones que así lo requieran incorporando las intervenciones ajenas y manteniendo la calma ante los obstáculos y malentendidos.</p> <p>BL2.9.3 Anima a los otros miembros de su grupo y reconoce el trabajo que realizan dentro del equipo.</p>
---	---

ANEXO III

Ficha actividad retrato Andy Warhol.

RETRATO - POP ART

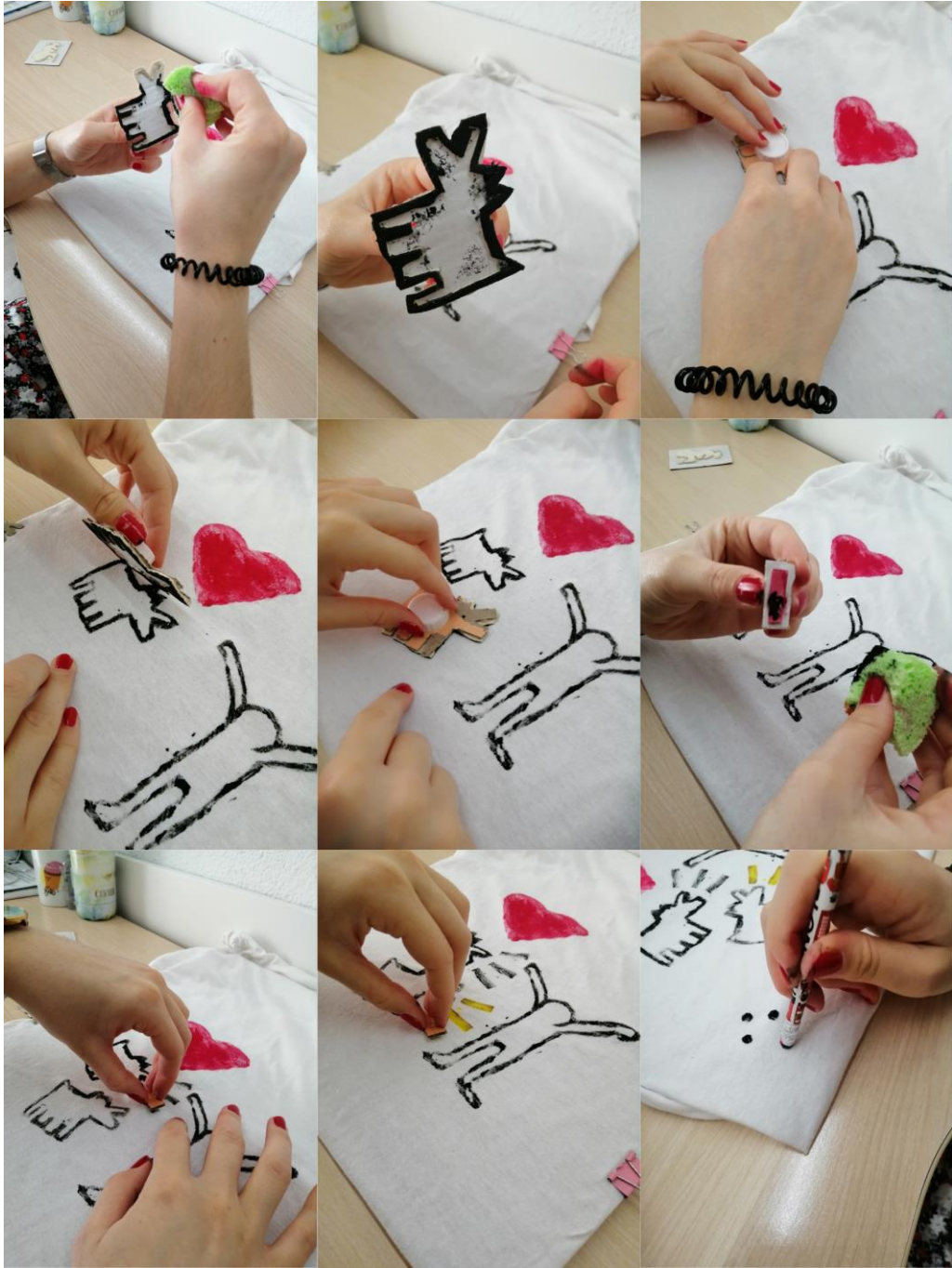




ANEXO IV

Proceso de creación de la actividad actividad final de 1er y 2º curso.

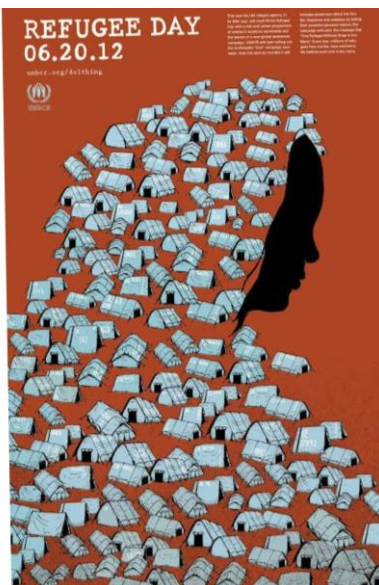
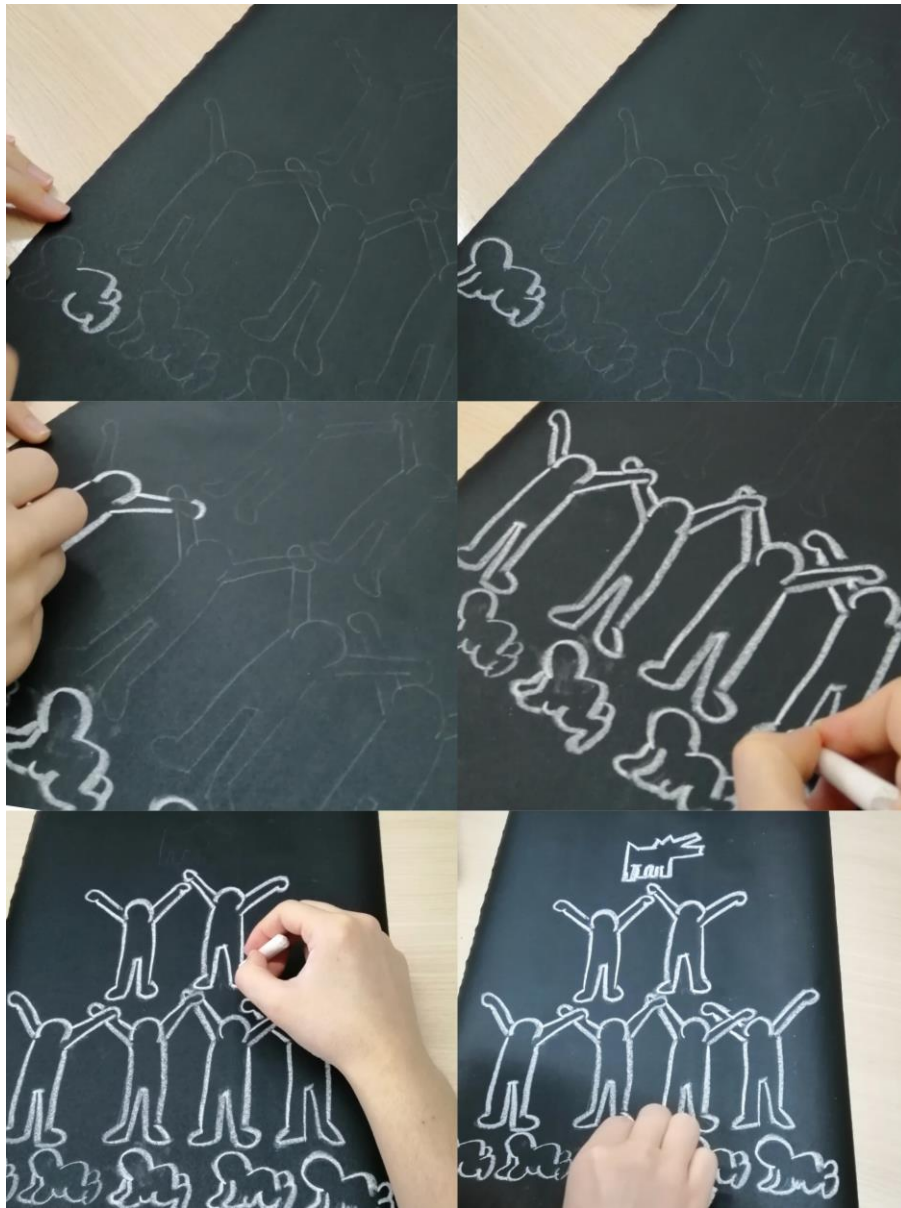






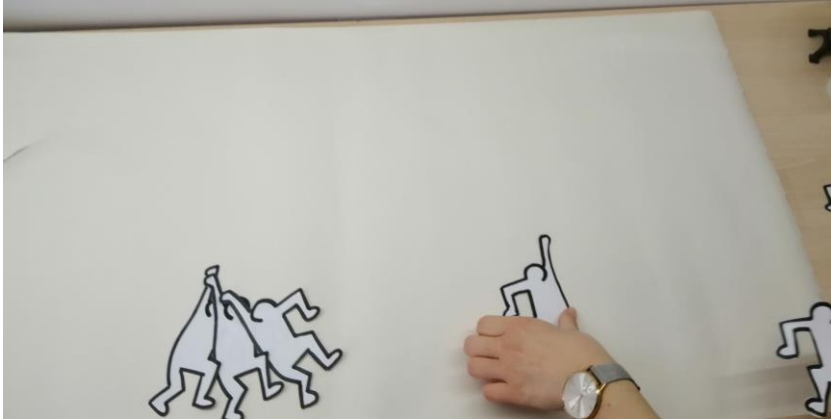
ANEXO V

Proceso de creación de la actividad final de 3er y 4º curso.



## ANEXO VI

Proceso de creación de la actividad final de 5º y 6º curso.



Enlace video "stop motion": [https://youtu.be/B\\_tlDk\\_ulpl](https://youtu.be/B_tlDk_ulpl)

## ANEXO VII

Tablas de evaluación:

### CUESTIONARIO EVALUADOR DEL PROYECTO

	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
1. Los objetivos del proyecto están correctamente definidos desde el principio.				
2. Los objetivos y contenidos coinciden con el currículum oficial.				
3. Las actividades permiten el desarrollo de las competencias.				
4. Las actividades son apropiadas a las edades y nivel educativo.				
5. Existe una definición clara de indicadores de logro como herramienta de evaluación.				
6. El centro se ha implicado considerablemente en el desarrollo del proyecto.				
7. El equipo docente ha mostrado interés y se ha implicado en el proyecto.				
8. El proyecto ha permitido crear un clima agradable en el aula y en el centro				
9. El proyecto ha motivado al alumnado a trabajar otros artistas en el futuro.				
10. Las explicaciones y los conocimientos previos a la realización de la actividad han sido de utilidad.				
11. Las familias han participado y se ha interesado por el proyecto.				
12. El centro ha proporcionado los recursos suficientes para llevar a cabo el proyecto.				
13. Las instalaciones han sido adecuadas para la presentación del producto final.				
14. Se ha conseguido un aprendizaje significativo en el alumnado.				
15. Se ha cumplido con los objetivos programados al principio				
16. Se ha cumplido con los plazos de entrega de las actividades.				
17. El equipo docente se ha coordinado en todo momento.				
18. La explicación de las actividades está clara desde un principio.				
19. El proyecto atiende a la diversidad.				
20. Estarías interesado en volver a participar en un proyecto similar.				

FICHA EVALUADORA DEL PROYECTO (ALUMNADO)

Escribe a continuación las cosas que más te han gustado de las actividades, con las que más te has divertido, las cosas que menos te han gustado y algo que cambiarías.

Lo que más me ha gustado de las actividades ha sido \_\_\_\_\_

---

---

---

---

Con lo que más me he divertido ha sido \_\_\_\_\_

---

---

---

---

Lo que menos me ha gustado ha sido \_\_\_\_\_

---

---

---

---

Lo que yo cambiaría de las actividades sería \_\_\_\_\_

---

---

---

---

### CUESTIONARIO AUTOEVALUACIÓN (ALUMNADO)

	SÍ	MÁS O MENOS	NO
Me he divertido con las actividades.			
He aprendido sobre el Pop Art.			
He aprendido sobre Keith Haring.			
He tenido curiosidad por saber más sobre Keith Haring.			
He trabajado y me he implicado con mi grupo de trabajo.			

\*Los ítems de este cuestionario son generales para todo el proyecto, el maestro o maestra de cada grupo añadirá 5 ítems más según lo visto y trabajado en su aula.

CUESTIONARIO COEVALUACIÓN (ENTRE IGUALES)

	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA
Mi grupo realiza las actividades que se piden.			
Todo el grupo hemos mostrado interés y atención.			
Escuchamos y compartimos las ideas con nuestros compañeros.			
Si hay algo en lo que no estamos de acuerdo lo hablamos y llegamos a una solución.			
Organizamos el trabajo para que todos hagamos lo mismo y participemos.			
Si alguien no entiende la actividad se la explicamos y no empezamos a trabajar hasta que todos sabemos lo que hay que hacer.			
Respetamos los puntos de vista de los demás.			
Me ha gustado trabajar en este grupo.			

Con lo que más me he sentido cómodo/a ha sido: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Lo que menos me ha gustado de mi grupo ha sido: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



CUESTIONARIO EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

<i>Nombre:</i>	<i>Curso:</i>	<i>Grupo:</i>
----------------	---------------	---------------

**4 = Siempre**  
**3= Casi siempre**  
**2= A veces**  
**1= Nunca**



**INDICADORES DE EXITO**

	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
Identifica y reconoce las principales características del Pop Art.				
Conoce y utiliza correctamente las técnicas bidimensionales (dibujo, estampación y collage)				
Identifica y reconoce las principales características de la obra de Keith Haring.				
Conoce los materiales que se utilizan en la técnica de estampación.				
Respeto las creaciones artisticas de los demás.				
Participa activamente en el aula mostrando su opinión y respetando la de los compañeros/as.				
Dibuja y practica utilizando el esbozo.				
Adquiere la habilidad y la precisión de las distintas técnicas bidimensionales.				
Trabaja en equipo.				
Comparte y resperta los materiales.				
Pide ayuda cuando lo necesita.				
Se esfuerza y mantiene el interés por realizar las actividades.				

## CUESTIONARIO EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

4 = Siempre 3= Casi siempre 2= A veces 1= Nunca

	4	3	2	1
Tengo una programación diaria y una estructura de las sesiones.				
Relaciono el tema mediante experiencias o aspectos de la vida cotidiana.				
Mantengo el interés y la atención del alumnado por medio de sus experiencias, opiniones, con un lenguaje claro...				
Fomento la participación de todo el alumnado mediante tertulias, debates, comentarios...				
Relaciono los conocimientos previos del alumnado con los nuevos.				
Atiendo a las necesidades del alumnado.				
Completo mi práctica docente organizándome con otros docentes.				
Relaciono los contenidos con otras áreas.				
Creo una programación de las actividades realista y flexible a los contratiempos y cambios.				
Me adapto y adapto la docencia a los diferentes ritmos de trabajo del grupo.				
Motivo al alumnado a seguir investigando sobre los temas que más les interese.				
Adopto estrategias y técnicas adaptándome a las circunstancias de cada alumno/a.				
Fomento el respeto y la colaboración entre el alumnado.				
Creo un ambiente de trabajo agradable.				
Distribuyo el tiempo adecuadamente.				
Mantengo una distribución del aula según las necesidades del alumnado y de la actividad.				
Compruebo que el alumnado ha comprendido los conceptos básicos y las actividades.				
Uso diferentes estrategias de evaluación para que sea lo más completa posible.				