SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

1.º ESO

10 situaciones de aprendizaje completas

Con secuencia didáctica, evaluación, rúbricas y anexos listos para usar

Índice

Presentación del cuaderno 3

Plan general del curso 5

SdA 01 **El alfabeto de la imagen** 6

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 12

SdA 02 **El laboratorio del color** 30

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 36

SdA 03 **Texturas que cuentan** 57

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 63

SdA 04 **¿Ves lo que crees?** 84

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 90

SdA 05 **Geometría en todas partes** 109

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 115

SdA 06 **Patrimonio de cerca** 135

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 141

SdA 07 **Del boceto a la obra** 161

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 167

SdA 08 **Carteles que hablan** 186

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 192

SdA 09 **Historias en viñetas** 213

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 219

SdA 10 **Museo de las miradas** 239

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 245

Créditos, fuentes y condiciones de uso 267

PRESENTACIÓN

Un cuaderno para mirar, experimentar, crear y compartir

Este cuaderno reúne **10 situaciones de aprendizaje** completas de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 1.º ESO, con un total de **70 sesiones**. Cada situación parte de una pregunta guía, combina análisis, taller y reflexión, y culmina en un producto con intención y público.

Sobre este volumen

Este volumen propone una secuenciación didáctica propia para 1.º ESO a partir del currículo básico de Educación Plástica, Visual y Audiovisual del Real Decreto 217/2022. La materia integra la imagen plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática y combina producción artística, alfabetización visual, análisis crítico, patrimonio y herramientas tecnológicas.

La progresión editorial del pack se organiza así: 1.º ESO prioriza alfabetización visual, experimentación y procesos básicos; 2.º profundiza en composición, técnicas, tridimensionalidad y comunicación; 3.º aumenta la autonomía en análisis crítico, diseño y producción audiovisual. Esta distribución debe adaptarse al currículo autonómico y a la programación del departamento.

Mantener todos los recursos esenciales dentro del PDF final o reproducirlos bajo condiciones compatibles; no depender de enlaces externos para completar una tarea básica.

Citar autoría, obra, institución o procedencia de las referencias visuales; usar imágenes de dominio público, licencia compatible, creación propia o fuentes cuya reproducción educativa esté resuelta.

No evaluar el “talento para dibujar” como criterio implícito: valorar observación, intención, uso de recursos, proceso, revisión y comunicación según los criterios oficiales.

Incorporar perspectiva de género y diversidad cultural de manera transversal, especialmente en selección de referentes y análisis de representación.

En fotografía y audiovisual, evitar imágenes de personas sin permiso y no exigir publicación en redes; los productos pueden permanecer dentro del entorno educativo.

Adaptar esta secuenciación al currículo autonómico, horarios, materiales y programación del departamento.

Base normativa: Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo. Material didáctico de elaboración propia, adaptable al currículo autonómico y a la programación del departamento.

Principio de diseño. Observar → analizar → experimentar → bocetar → producir → revisar → compartir. El producto final hace visible el aprendizaje, pero no sustituye las pruebas técnicas, el proceso, la reflexión ni la evidencia individual.

Los diez anexos de cada situación

Cada situación incluye anexos listos para imprimir: un dossier visual con referencias, esquemas y fuentes; siete fichas del alumnado; la plantilla del producto final; un toolkit visual con glosario y miniguías; instrumentos de evaluación y una guía docente con soluciones, modelos y orientaciones. Los del alumnado llevan cabecera para nombre, grupo y fecha.

1. Lanzamiento del reto
2. Dossier visual y fuentes
3. Fichas del alumnado
4. Plantilla del producto final
5. Toolkit visual
6. Rúbrica imprimible
7. Autoevaluación y coevaluación
8. Refuerzo
9. Ampliación
10. Guía docente y soluciones

Competencias específicas de Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Competencia	Síntesis curricular (Real Decreto 217/2022)	Descriptores del Perfil de salida
CE1	Comprender la importancia de manifestaciones culturales y artísticas en el desarrollo humano y valorar el patrimonio como testimonio social que necesita protección y conservación.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1
CE2	Explicar producciones propias, de iguales y del patrimonio, justificando opiniones y atendiendo al proceso creativo para valorar el diálogo intercultural y superar estereotipos.	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3
CE3	Analizar propuestas plásticas, visuales y audiovisuales con respeto y capacidad de observación, enriqueciendo la cultura artística personal y el imaginario.	CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2
CE4	Explorar técnicas, lenguajes e intenciones de producciones culturales y artísticas, analizando proceso, resultado, recepción y contexto para descubrir posibilidades expresivas.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2
CE5	Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad, seleccionando herramientas, técnicas y soportes en función de la intención comunicativa y expresiva.	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
CE6	Apropiarse de referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3
CE7	Aplicar técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando creativamente las posibilidades tecnológicas en el diseño y realización de proyectos.	CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4
CE8	Compartir producciones y manifestaciones artísticas adaptando el proyecto a la intención y al público destinatario, valorando oportunidades de desarrollo personal.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

BLOQUES DE SABERES BÁSICOS

- **A** Patrimonio artístico y cultural
- **B** Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica
- **C** Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos
- **D** Imagen y comunicación visual y audiovisual

Base normativa: LOMLOE y Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo. El Real Decreto fija conjuntamente los criterios de evaluación y los saberes básicos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para la etapa; su distribución en este curso es una secuenciación didáctica propia. Los criterios y los saberes se reproducen con su redacción oficial. La propuesta debe adaptarse al currículo autonómico y a la programación del departamento.

Plan general del curso

10 situaciones
70 sesiones en total

4 bloques
patrimonio artístico y cultural · elementos formales de la imagen y del lenguaje visual · expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos · imagen y comunicación visual y audiovisual

1 El alfabeto de la imagen
7 sesiones · Punto · línea · plano · comunicación · Criterios 4.1, 5.1, 5.2, 7.1

Abecedario visual de punto, línea y plano

2 El laboratorio del color
7 sesiones · Color · contraste · emoción · Criterios 3.2, 4.1, 5.1, 5.2

Cuaderno experimental de color + composición expresiva

3 Texturas que cuentan
7 sesiones · Textura · técnica · collage · Criterios 4.1, 5.1, 5.2, 7.1

Muestrario táctil-visual + collage narrativo

4 ¿Ves lo que crees?
7 sesiones · Percepción · figura-fondo · composición · Criterios 3.1, 4.1, 5.2, 7.1

Galería de ilusiones y composiciones perceptivas

5 Geometría en todas partes
7 sesiones · Geometría · entorno · arquitectura · Criterios 1.1, 1.2, 4.1, 6.1, 7.1

Ruta visual de geometría y patrimonio arquitectónico

6 Patrimonio de cerca
7 sesiones · Patrimonio · contexto · identidad · Criterios 1.1, 1.2, 3.1, 6.1, 6.2

Mapa ilustrado del patrimonio cercano

7 Del boceto a la obra
7 sesiones · Proceso creativo · boceto · transformación · Criterios 2.1, 2.2, 5.1, 5.2, 7.1, 8.3

Serie de transformación visual con diario de proceso

8 Carteles que hablan
7 sesiones · Comunicación visual · cartel · público · Criterios 4.2, 5.2, 7.1, 8.1, 8.2, 8.3

Cartel para una necesidad real del centro

9 Historias en viñetas
7 sesiones · Cómic · secuencia · narración visual · Criterios 3.1, 4.2, 5.1, 7.1, 8.2

Cómic de una página

10 Museo de las miradas
7 sesiones · Síntesis · exposición · mediación · Criterios 2.2, 5.2, 6.2, 8.1, 8.2, 8.3

Exposición colectiva + pieza individual de síntesis

01

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El alfabeto de la imagen

PREGUNTA GUÍA

¿Puede una línea decir tanto como una palabra?

CURSO 1.º ESO	**SESIONES** 7 sesiones	**BLOQUES DE SABERES** B · C
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CE4, CE5, CE7	**PRODUCTO FINAL** Abecedario visual de punto, línea y plano	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** 4.1, 5.1, 5.2, 7.1

Contexto, reto y producto

El IES Las Acacias (centro ficticio) va a recibir en primavera a un grupo de alumnado de 6.º de Primaria. El departamento de Plástica quiere enseñarles que las imágenes también «hablan», y encarga a la clase de 1.º un **abecedario visual**: una colección de pequeñas composiciones en las que el **punto, la línea y el plano** expresen calma, tensión, movimiento, orden o caos **sin utilizar palabras**. El abecedario se expondrá en el pasillo de la entrada y cada persona explicará una de sus láminas a los visitantes.

Para conseguirlo, el alumnado observa referencias de artistas que hicieron del punto y la línea su lenguaje (Seurat, Kandinsky, Klee, Mondrian, Hilma af Klint), experimenta en un **banco de pruebas** con dirección, grosor, ritmo y densidad, descubre el juego del **positivo y el negativo**, aprende a **componer** con equilibrio y ritmo, boceta, recibe feedback de una pareja y presenta su colección. Al final, cada persona analiza de forma individual una composición nueva y resuelve un pequeño encargo visual.

Reto

Crear un abecedario visual de seis láminas en el que el punto, la línea y el plano expresen sin palabras seis ideas o emociones, justificar cada decisión y explicarlo a un público más joven.

Producto final

Abecedario visual de punto, línea y plano.

Enfoque. Punto · línea · plano · comunicación.

Vinculación curricular

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS MOVILIZADAS (SÍNTESIS)

- **CE4** Explorar técnicas, lenguajes e intenciones de producciones culturales y artísticas, analizando proceso, resultado, recepción y contexto para descubrir posibilidades expresivas.
- **CE5** Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad, seleccionando herramientas, técnicas y soportes en función de la intención comunicativa y expresiva.
- **CE7** Aplicar técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando creativamente las posibilidades tecnológicas en el diseño y realización de proyectos.

Criterios de evaluación seleccionados (redacción oficial del RD 217/2022)

4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

Saberes básicos oficiales seleccionados (RD 217/2022)

Código	Saber básico
B1	El lenguaje visual como forma de comunicación.
B2	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
B5	La composición. Equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
C1	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
C2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C4	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Uso en el arte y características expresivas.

Los códigos (A1, B2, C3…) son internos de este cuaderno y localizan el saber dentro de los cuatro bloques del Real Decreto; no son una numeración oficial.

Concreción didáctica en esta situación

- El lenguaje visual como comunicación: qué expresan las direcciones de la línea (horizontal, vertical, diagonal, curva, quebrada) y las agrupaciones de puntos.
- Elementos básicos: el punto (tamaño, posición, agrupación, dispersión), la línea (trazo, grosor, continuidad, ritmo) y el plano (silueta, positivo/negativo).
- Composición con tres elementos: equilibrio simétrico y asimétrico, ritmo regular y creciente, peso visual.
- Proceso creativo: operaciones de reproducir, aislar, transformar y asociar; bocetos en miniatura antes de la versión final.
- Técnicas secas y húmedas en 2D: lápiz de grafito, rotulador calibrado, tinta con pincel y papel recortado.

Objetivos didácticos

- Identificar el punto, la línea y el plano en imágenes artísticas y cotidianas y nombrar sus cualidades (tamaño, dirección, grosor, densidad).
- Explorar sus posibilidades expresivas variando dirección, densidad, escala y ritmo en un banco de pruebas.
- Organizar elementos visuales con intención comunicativa aplicando equilibrio, ritmo y relación figura-fondo.
- Documentar bocetos y justificar decisiones sencillas con vocabulario visual.
- Crear y presentar una colección personal legible para un público de Primaria.

Metodología

Observación y análisis

Mirar, describir, comparar y volver a mirar antes de producir.

Aprendizaje basado en retos

Cada SdA culmina en una producción o intervención con intención y público.

Taller artístico

Prueba de materiales, boceto, producción, registro del proceso y cuidado del espacio.

Cooperación

Roles rotatorios cuando el proyecto es colectivo: coordinación, producción, documentación y comunicación.

Iteración y feedback

Boceto → prueba → feedback → revisión → versión final; el error se utiliza como información para mejorar.

Secuencia de sesiones

Cada sesión combina **observación y análisis, práctica de taller y reflexión** y deja una evidencia que se recoge en la ficha correspondiente del Anexo 3. Las pruebas, bocetos y decisiones se conservan como evidencia del proceso. Las referencias, esquemas y fuentes están en el dossier (Anexo 2) y las miniguías de consulta rápida, en el toolkit visual (Anexo 5).

1

SESIÓN 1

Diagnóstico visual: ¿qué comunica una línea?

Evidencia: Ficha 1: relación de líneas con emociones y primer análisis de una imagen. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Banco de puntos y líneas: dirección, grosor, ritmo y densidad

Evidencia: Ficha 2: banco de seis pruebas con técnica anotada y la prueba más expresiva justificada. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

El plano y la silueta: positivo y negativo

Evidencia: Ficha 3: pareja positivo/negativo recortada y análisis figura-fondo. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Composición: equilibrio y ritmo con tres elementos

Evidencia: Ficha 4: tres miniaturas (simétrica, asimétrica, rítmica) con su intención. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Bocetos del abecedario visual

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: seis bocetos en miniatura con elemento y recurso principal.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Producción y feedback entre parejas

Evidencia: Ficha 6: feedback de la pareja (dos estrellas y un deseo) y cambios de la segunda versión. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Galería, explicación breve y evidencia individual

Evidencia: Abecedario expuesto (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de una composición nueva y miniatura «inquietud».

Ficha: Anexo 3 · ficha 7

Evaluación

La evaluación combina recepción y análisis, experimentación técnica, proceso creativo, producto final, colaboración cuando proceda y una evidencia individual. El acabado estético no sustituye la intención, el razonamiento visual ni la trazabilidad de las decisiones.

Criterios, evidencias e instrumentos

Criterio	Evidencia principal	Instrumento
4.1	Reconoce y compara cómo usan el punto, la línea y el plano artistas de distintos contextos (puntillismo, abstracción) y técnicas (grafito, rotulador, tinta, recorte), y relaciona cada técnica con su resultado.	Fichas 1, 2 y 7 / observación y rúbrica
5.1	Expresa ideas y emociones en las pruebas y láminas experimentando con dirección, grosor, densidad y escala, y explica qué ha querido comunicar.	Ficha 2 y láminas del abecedario / rúbrica
5.2	Realiza el abecedario seleccionando la técnica y el soporte adecuados a cada idea, justifica el proceso en la plantilla y muestra iniciativa en la exposición.	Plantilla (Anexo 4) y producto final / rúbrica
7.1	Desarrolla el proyecto completo (pruebas, miniaturas, bocetos, feedback y versión final) ajustándose al encargo y al público de Primaria.	Fichas 4, 5 y 6 / rúbrica y autoevaluación (Anexo 7)

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza una composición abstracta nueva (punto, línea y plano, equilibrio, ritmo e intención) y resuelve un encargo breve: una miniatura que exprese «inquietud» con solo dos elementos, justificando su decisión.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Identifica con precisión punto, línea y plano, sus cualidades y el tipo de equilibrio y ritmo en imágenes nuevas, y los relaciona con la intención expresiva.	Reconoce los elementos y el equilibrio principal y explica su efecto de forma adecuada.	Reconoce algunos elementos, pero la explicación es parcial o no se apoya en la imagen.	Describe la imagen de forma imprecisa, sin vocabulario visual.
Técnica y lenguaje	Controla el trazo, el grosor y la densidad con distintas técnicas y elige cada una con intención clara.	Usa correctamente las técnicas y los elementos básicos con un control suficiente.	El control del trazo o de la técnica es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos necesarios.
Creación / producto	Las seis láminas son coherentes, personales y legibles sin palabras; cada una responde a su idea y la colección funciona como conjunto.	Las láminas cumplen el encargo con decisiones comprensibles y acabado suficiente.	Algunas láminas no se entienden o no responden a su idea.	El abecedario está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Hace pruebas y miniaturas, registra decisiones, usa el feedback de la pareja y explica qué mejoró en la segunda versión.	Boceta, participa y revisa su trabajo.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Explica sus láminas con claridad a un público más joven, cita las referencias y cuida materiales y espacio.	Explica con claridad suficiente y respeta las normas del taller.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su trabajo o descuida materiales y normas.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Papel de dibujo A4 y A3 (unos 120 g/m²), lápices HB y 2B, rotuladores calibrados de tres grosores, tinta china y pinceles redondos.
- Cartulinas negras y blancas, tijeras de punta redonda y barra de pegamento para positivo/negativo.
- Visor de encuadre de cartulina (Anexo 5, T4) y plantillas de composición del toolkit.
- Proyector para consultar y proyectar las referencias directamente desde las webs oficiales de museos y colecciones; para incluir imágenes en materiales propios, utilizar únicamente reproducciones de dominio público o con licencia compatible.

Taller seguro, derechos e imagen

Tinta con babero o bata y mesas protegidas; tapar los botes al terminar y lavar pinceles en el puesto. Tijeras de punta redonda y uso sentado. Las referencias se citan con autoría, título, fecha y museo; los trabajos del alumnado se exponen con su nombre de pila o iniciales y sin fotografías de personas.

Interdisciplinariedad: Lengua Castellana y Literatura (comunicación y significado, explicación oral a otro público) y Matemáticas (ritmo, repetición, progresión y proporción).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Apoyos con ejemplos visuales graduados, plantillas de composición, elección acotada de herramientas y posibilidad de explicar oralmente o mediante anotaciones visuales.

Acción y expresión

se permiten formatos equivalentes cuando sean compatibles con el criterio evaluado; la elección de técnica nunca debe ocultar el aprendizaje que se pretende comprobar.

Implicación

Producto con propósito y público real, elección entre opciones de tema o técnica, roles rotatorios y feedback entre iguales con criterios compartidos.

Refuerzo

Anexo 8

Apoyos visuales, plantillas, pasos numerados, ejemplos parciales y reducción de variables sin cambiar el criterio evaluado.

Ampliación

Anexo 9

Crear una serie de tres composiciones que expresen la misma emoción con soluciones distintas.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 1 · El alfabeto de la imagen

ALUMNADO

¿Se puede dibujar el enfado sin dibujar una cara enfadada? ¿Y la calma sin dibujar un mar en calma? Los artistas llevan más de un siglo haciéndolo con lo más sencillo que existe: un punto, una línea y una mancha. Este trimestre os toca a vosotros. El departamento os encarga un abecedario visual para explicar a los niños y niñas de Primaria que nos visitarán que las imágenes también hablan. Cada lámina tendrá que transmitir una idea sin una sola palabra… y tendréis que demostrarlo explicándosela a ellos.

> *¿Puede una línea decir tanto como una palabra?*

Vuestro reto

Crear un abecedario visual de seis láminas en el que el punto, la línea y el plano expresen sin palabras seis ideas o emociones, justificar cada decisión y explicarlo a un público más joven.

Lo que vais a producir

Abecedario visual de punto, línea y plano.

Seguridad. Tinta con babero o bata y mesas protegidas; tapar los botes al terminar y lavar pinceles en el puesto. Tijeras de punta redonda y uso sentado.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Descubrimos qué comunica una línea.
2. Probamos puntos y líneas: dirección, grosor, ritmo y densidad.
3. Jugamos con el plano: positivo y negativo.
4. Componemos con equilibrio y ritmo.
5. Bocetamos las seis láminas del abecedario.
6. Producimos y mejoramos con el feedback de la pareja.
7. Exponemos, explicamos y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Identificar el punto, la línea y el plano en imágenes artísticas y cotidianas y nombrar sus cualidades (tamaño, dirección, grosor, densidad).
- Explorar sus posibilidades expresivas variando dirección, densidad, escala y ritmo en un banco de pruebas.
- Organizar elementos visuales con intención comunicativa aplicando equilibrio, ritmo y relación figura-fondo.
- Documentar bocetos y justificar decisiones sencillas con vocabulario visual.
- Crear y presentar una colección personal legible para un público de Primaria.

¿Cómo me evaluarán?

Con vuestro proceso y vuestra obra: el docente valora las pruebas, los bocetos, las decisiones y el producto final con la rúbrica (Anexo 6), y vosotros reflexionáis y os dais feedback (Anexo 7). Guardad todas las pruebas: son evidencias. Habrá además una evidencia individual en la última sesión.

ANEXO 2

Dossier visual y fuentes

SdA 1 · El alfabeto de la imagen

ALUMNADO

Referencias de artistas, esquemas sobre el punto, la línea y el plano, un ejemplo resuelto y las normas del taller para crear el abecedario visual.

F1 El encargo: un abecedario visual para Primaria

ESTUDIO DE CASO

Para: grupos de 1.º · **De:** departamento de Educación Plástica · **Asunto:** visita del alumnado de 6.º de Primaria

En abril nos visitarán unos 50 niños y niñas de 11 años. Queremos explicarles, sin largos discursos, que las imágenes comunican. Os encargamos un **abecedario visual** en el que cada persona preparará **seis láminas** de 15 × 15 cm que:

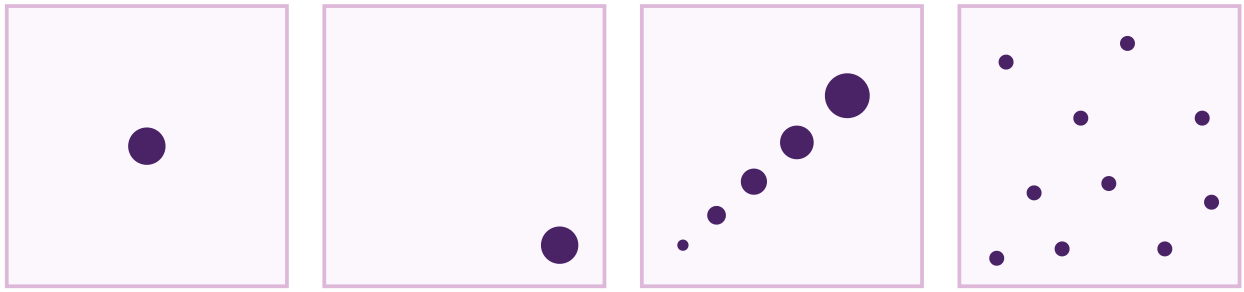
- expresen, sin palabras ni dibujos figurativos, estas seis ideas: **calma, tensión, movimiento, orden, caos y alegría**;
- usen **solo punto, línea y plano** (en blanco, negro y, como mucho, un color);
- incluyan, en el reverso, **una frase** que explique la decisión principal;
- se puedan **explicar en un minuto** a un visitante.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula.

¿Cuál de las seis ideas crees que será más difícil de expresar? ¿Por qué?

F2 El punto: posición, tamaño y agrupación

ESQUEMA



Centrado: estabilidad
el ojo descansa

Desplazado: tensión
«quiere» caer o salir

Progresión: movimiento
crece y sube

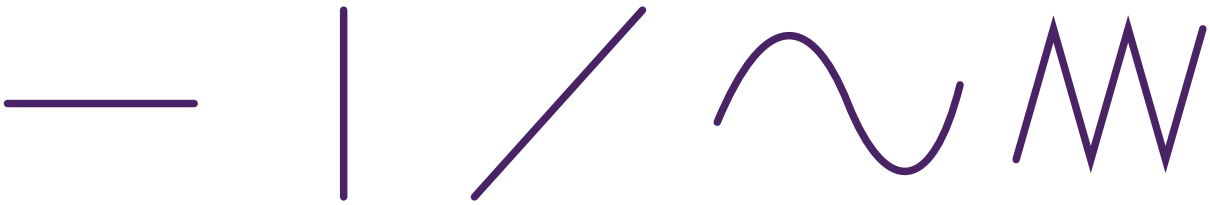
Dispersión: caos
sin orden aparente

El punto es el elemento más pequeño, pero **atrae la mirada**. Su efecto depende de **dónde está**, de **su tamaño** y de **cómo se agrupa** con otros.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F3 La línea y su expresividad

ESQUEMA



Horizontal	Vertical	Diagonal	Curva	Quebrada
calma, reposo, horizonte	estabilidad, elevación	dinamismo, inestabilidad	suavidad, movimiento fluido	tensión, energía, agresividad

El grosor y la presión también cuentan: una línea fina y temblorosa no dice lo mismo que una gruesa y firme.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F4 El plano: figura y fondo, positivo y negativo

ESQUEMA



Positivo: figura oscura

Negativo: figura clara

Figura-fondo ambigua
¿dos perfiles o una copa?

Un **plano** es una superficie con forma. Cuando recortamos una silueta, obtenemos dos piezas: la **positiva** (la figura) y la **negativa** (el hueco). En algunas imágenes la figura y el fondo se pueden intercambiar: es la **ambigüedad figura-fondo**.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F5 Referencias: artistas del punto, la línea y el plano

DATOS

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
Tarde de domingo en la isla de la Grande Jatte, Georges Seurat	1884-1886	Art Institute of Chicago	Miles de puntos de color que, de lejos, forman figuras (puntillismo)
Los diez mayores, Hilma af Klint	1907	Fundación Hilma af Klint (Estocolmo)	Espirales, círculos y líneas curvas que expresan las etapas de la vida
Senecio, Paul Klee	1922	Kunstmuseum Basel	Un rostro construido con planos de color y líneas sencillas
Composición VIII, Vasili Kandinsky	1923	Museo Guggenheim (Nueva York)	Círculos, líneas rectas y diagonales: ritmo y tensión

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
Composición con rojo, amarillo y azul, Piet Mondrian	1930	Kunsthaus Zürich	Líneas negras verticales y horizontales y planos de color: orden y equilibrio asimétrico

Kandinsky escribió en 1926 el libro *Punto y línea sobre el plano*, y Klee describió la línea como «un punto que sale a pasear». Mira las obras primero de lejos y luego de cerca: ¿qué cambia?



Kazimir Malévich, *Composición suprematista*, 1916. Óleo sobre lienzo. Colección particular. Dominio público. Solo planos y líneas de color sobre fondo blanco: el cuadrado inclinado y las diagonales crean tensión y movimiento.

Fuente: Datos de las colecciones de los museos citados. El docente proyecta las obras desde las webs oficiales de los museos.

F6 Ejemplo resuelto: dos láminas del abecedario

ESQUEMA



CALMA

horizontales que se afinan + punto centrado



TENSIÓN

quebrada con picos agudos + punto en el borde

Justificación de «Calma»: líneas horizontales cada vez más finas, como un horizonte que se aleja; el punto centrado da estabilidad y deja mucho espacio en blanco. **Justificación de «Tensión»:** una línea quebrada con ángulos agudos ocupa todo el formato; el punto, pegado al borde superior, parece a punto de salir. Ambas usan solo dos elementos y un color de acento.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia.

F7 Leer una imagen en cuatro pasos

TEXTO

1. **Mirar** sin opinar: ¿qué elementos hay? (puntos, líneas, planos, colores).
2. **Describir** sus cualidades: tamaño, dirección, grosor, posición, agrupación.
3. **Relacionar**: ¿cómo están organizados? ¿Hay equilibrio, ritmo, un centro de interés?
4. **Interpretar** con pruebas: «Transmite inquietud **porque** las diagonales se cruzan y el punto está en el borde».

Una buena interpretación siempre empieza por lo que se ve. «Me gusta» o «no me gusta» no es un análisis.

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

F8 Normas del taller

PROTOCOLO

Antes: mesa protegida, bata o babero si se usa tinta, materiales de la sesión preparados.

Procedimiento:

1. Prueba primero en papel de borrador: la lámina final se hace al final.
2. Trabaja de lo general a lo particular: primero la colocación, luego el detalle.
3. Rotula cada prueba con la técnica y la fecha: son evidencias.

Seguridad: tijeras de punta redonda y usadas sentado; botes de tinta tapados; pinceles lavados en el puesto.

Cierre: recoge, limpia tu puesto y guarda las pruebas en la carpeta.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario visual

GLOSARIO

Punto	Elemento visual más pequeño; atrae la mirada y puede crear tensión, ritmo o textura.
Línea	Huella de un punto en movimiento; tiene dirección, grosor y carácter.
Plano	Superficie con forma (silueta) que ocupa una parte de la imagen.
Composición	Organización de los elementos dentro del formato.
Equilibrio	Compensación del peso visual: simétrico (igual a ambos lados) o asimétrico (distinto pero compensado).
Ritmo	Repetición ordenada de elementos: regular, alterno o creciente.
Figura-fondo	Relación entre la forma que destaca y el espacio que la rodea.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 1 · El alfabeto de la imagen

ALUMNADO

FICHA 1 ¿Qué comunica una línea?

SESIÓN 1

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

1 **Relaciona cada tipo de línea (F3) con la idea que mejor transmite.**

1	Horizontal	a	Estabilidad
2	Vertical	b	Suavidad
3	Diagonal	c	Tensión
4	Curva	d	Dinamismo
5	Quebrada	e	Calma

2 **Dibuja con una sola línea continua «alegría» en el primer recuadro y «tristeza» en el segundo.**

Alegría

Tristeza

3 **Diagnóstico. Elige la respuesta correcta.**

El elemento visual más pequeño es…

◯ el punto ◯ el plano ◯ el color ◯ la línea

Una composición con muchas diagonales suele transmitir…

◯ orden ◯ calma ◯ silencio ◯ dinamismo

FICHA 2 Banco de pruebas: puntos y líneas

SESIÓN 2

Haz cada prueba en un recuadro de 5 × 5 cm de una hoja aparte y pégala en tu carpeta. Anota aquí la técnica y el efecto.

1 **Completa el registro de tus seis pruebas.**

Prueba	Técnica (grafito, rotulador, tinta…)	Qué cambia (dirección, grosor, densidad, ritmo)	Efecto que produce
1 · Puntos dispersos			
2 · Puntos en progresión			
3 · Líneas paralelas finas			
4 · Líneas que se cruzan			
5 · Línea temblorosa			
6 · Mancha de tinta			

2 **¿Cuál es tu prueba más expresiva? Explica por qué con vocabulario visual.**

FICHA 3 Positivo y negativo

SESIÓN 3

1 **Recorta una silueta sencilla en una cartulina negra de 10 × 10 cm y pega la figura (positivo) y el hueco (negativo) en los recuadros.**

Positivo

Negativo

2 **Observa la tercera imagen de F4. ¿Qué ves primero? ¿Qué ves después? ¿Por qué ocurre?**

FICHA 4 Componer con tres elementos

SESIÓN 4

Usa un punto, una línea y un plano en cada miniatura. Consulta los esquemas del Anexo 5 (T3).

1 **Dibuja tres miniaturas: simétrica, asimétrica y rítmica.**

Simétrica

Asimétrica

Rítmica

2 **¿Qué miniatura transmite más movimiento? ¿Qué decisión lo consigue?**

FICHA 5 Bocetos del abecedario

SESIÓN 5

Antes de la lámina final, haz un boceto rápido de cada idea. Anota debajo el elemento principal y el recurso (dirección, ritmo, posición…).

1 **Seis bocetos en miniatura.**

Calma · elemento / recurso:

Tensión · elemento / recurso:

Movimiento · elemento / recurso:

Orden · elemento / recurso:

Caos · elemento / recurso:

Alegría · elemento / recurso:

2 **¿Qué lámina te está costando más? ¿Qué vas a probar para resolverla?**

FICHA 6 Feedback entre parejas

SESIÓN 6

1 **Revisa las láminas de tu pareja y marca lo que cumplen.**

- [ ] Cada lámina se entiende sin palabras.
- [ ] Usa solo punto, línea y plano (y como mucho un color).
- [ ] Las seis láminas son distintas entre sí.
- [ ] El trazo y la técnica están cuidados.
- [ ] La frase del reverso explica la decisión principal.

2 **Dos estrellas y un deseo para tu pareja.**

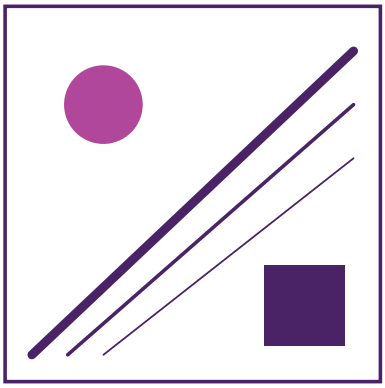
★ Lo que funciona	★ Lo que funciona	Un deseo (mejora)

3 **Qué cambiarás en tu segunda versión tras el feedback recibido.**

FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal)

SESIÓN 7

1 **Analiza esta composición con los cuatro pasos de F7.**



2 **Encargo breve: dibuja una miniatura que exprese «inquietud» con solo dos elementos y explica tu decisión.**

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 1 · El alfabeto de la imagen

ALUMNADO

Nombre: **Curso/grupo:** **Fecha:**

Hoja de proyecto del abecedario visual. Debe permitir a otra persona entender tus decisiones.

Briefing

Encargo, público y formato (6 láminas de 15 × 15 cm).

Técnicas y materiales

Qué técnica usarás en cada lámina y por qué.

Mapa de decisiones

Para cada idea: elemento principal, recurso (dirección, posición, ritmo, densidad) y color de acento.

Composición de la exposición

Orden de las seis láminas en el panel.

Versión 1 → versión 2

Feedback recibido y cambios.

Referencias y créditos

Artistas que te han inspirado (autoría, obra, año).

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 1 · El alfabeto de la imagen

ALUMNADO

Glosario visual y miniguías para observar, componer y trabajar en el taller.

T1 Cualidades de los elementos visuales

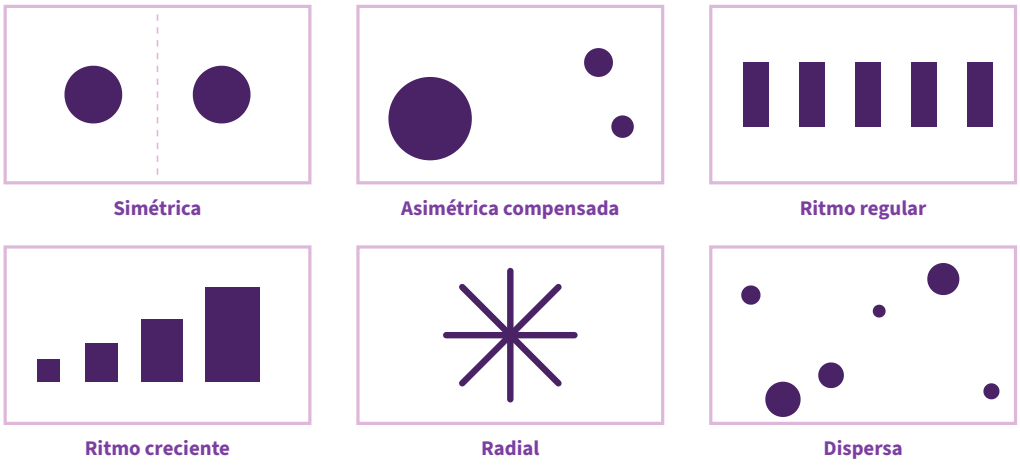
DATOS

Elemento	Puedes variar…	Palabras útiles
Punto	tamaño, posición, cantidad, agrupación	aislado, agrupado, disperso, progresión
Línea	dirección, grosor, presión, continuidad	horizontal, vertical, diagonal, curva, quebrada, fina, gruesa, temblorosa
Plano	forma, tamaño, posición, superposición	silueta, positivo, negativo, figura, fondo
Composición	equilibrio, ritmo, centro de interés	simétrica, asimétrica, regular, creciente, radial

Fuente: Elaboración propia.

T2 Seis esquemas de composición

ESQUEMA



En la **asimétrica compensada**, un elemento grande se equilibra con varios pequeños al otro lado, como en una balanza.

Fuente: Esquemas de elaboración propia.

T3 Miniguía de técnicas

DATOS

Técnica	Cómo usarla	Consejo
Grafito (HB, 2B)	Presión suave para líneas finas y fuerte para oscuras	El 2B es más blando y oscuro; no borres demasiado
Rotulador calibrado	Tres grosores para jerarquizar líneas	Trazo de un solo gesto, sin repasar
Tinta con pincel	Carga poca tinta para línea fina y más para mancha	Prueba antes en papel de borrador
Papel recortado	Siluetas planas en positivo y negativo	Dibuja la silueta por detrás y recorta despacio

Fuente: Elaboración propia.

T4 Visor de encuadre y feedback «dos estrellas y un deseo»

PROTOCOLO

Visor de encuadre: recorta en una cartulina un hueco cuadrado de 5 × 5 cm. Muévelo sobre una revista o una foto para «cazar» composiciones con puntos, líneas y planos; cuando encuentres una, dibújala en miniatura.

Feedback «dos estrellas y un deseo»:

1. Mira la lámina en silencio diez segundos.
2. Di dos cosas que funcionan (★) con vocabulario visual: «la diagonal da movimiento».
3. Propón una mejora concreta (deseo): «¿y si el punto estuviera más cerca del borde?».
4. Quien recibe el feedback escucha, da las gracias y decide qué cambiar.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 1 · El alfabeto de la imagen

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Abecedario visual de punto, línea y plano**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Identifica con precisión punto, línea y plano, sus cualidades y el tipo de equilibrio y ritmo en imágenes nuevas, y los relaciona con la intención expresiva.	Reconoce los elementos y el equilibrio principal y explica su efecto de forma adecuada.	Reconoce algunos elementos, pero la explicación es parcial o no se apoya en la imagen.	Describe la imagen de forma imprecisa, sin vocabulario visual.	
Técnica y lenguaje	Controla el trazo, el grosor y la densidad con distintas técnicas y elige cada una con intención clara.	Usa correctamente las técnicas y los elementos básicos con un control suficiente.	El control del trazo o de la técnica es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos necesarios.	
Creación / producto	Las seis láminas son coherentes, personales y legibles sin palabras; cada una responde a su idea y la colección funciona como conjunto.	Las láminas cumplen el encargo con decisiones comprensibles y acabado suficiente.	Algunas láminas no se entienden o no responden a su idea.	El abecedario está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Hace pruebas y miniaturas, registra decisiones, usa el feedback de la pareja y explica qué mejoró en la segunda versión.	Boceta, participa y revisa su trabajo.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Explica sus láminas con claridad a un público más joven, cita las referencias y cuida materiales y espacio.	Explica con claridad suficiente y respeta las normas del taller.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su trabajo o descuida materiales y normas.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 1 · El alfabeto de la imagen

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo nombrar los elementos de una imagen y sus cualidades (dirección, grosor, posición).	○	○	○	○
Puedo elegir dónde colocar un punto o qué línea usar para transmitir una idea.	○	○	○	○
Puedo explicar a otra persona por qué mi lámina comunica lo que pretendo.	○	○	○	○
Observo con atención antes de opinar y respeto el trabajo de los demás.	○	○	○	○
Pruebo, boceto y reviso en lugar de quedarme con la primera idea.	○	○	○	○
Cuido los materiales y el espacio y cito las imágenes y referencias que uso.	○	○	○	○

Mi aportación personal

_____

_____

_____

Una decisión visual o técnica que tomé y por qué

_____

_____

_____

Parte 2 · Feedback y mejora

Compañero/a o grupo que me ha dado feedback: _____

Feedback que recibí

_____

_____

Mejora que realicé

_____

_____

Mi próximo objetivo visual o artístico

_____

_____

ANEXO 8

Refuerzo

SdA 1 · El alfabeto de la imagen

ALUMNADO

Nombre: _____ **Curso/grupo:** _____ **Fecha:** _____

Apoyos visuales y pasos numerados para resolver el abecedario con menos variables. El criterio es el mismo: comunicar una idea con punto, línea y plano.

Pistas para cada idea

- **Calma:** líneas horizontales, mucho espacio vacío.
- **Tensión:** líneas quebradas o un punto pegado al borde.
- **Movimiento:** diagonales o puntos en progresión.
- **Orden:** repetición regular, cuadrícula.
- **Caos:** puntos y líneas dispersos, en todas direcciones.
- **Alegría:** curvas ascendentes, puntos que «saltan».

1 **Elige tres ideas (no seis) y dibuja una miniatura de cada una siguiendo las pistas.**

2 **Completa: «Mi lámina de _____ transmite esa idea porque he usado _____».**

ANEXO 9

Ampliación

SdA 1 · El alfabeto de la imagen

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Una emoción, tres soluciones

Los artistas suelen trabajar en **series**: varias obras sobre la misma idea con soluciones distintas. Elige una de las seis emociones y crea una serie de tres composiciones que la expresen de forma diferente.

Pasos

1. Elige la emoción y escribe tres palabras que la describan.
2. Composición 1: solo puntos. Composición 2: solo líneas. Composición 3: solo planos.
3. Usa la misma paleta (blanco, negro y un color) en las tres.
4. Compara las tres: ¿cuál expresa mejor la emoción? ¿Por qué?

Entrega

Tres composiciones de 15 × 15 cm y un texto de 5-6 líneas que las compare con vocabulario visual.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 1 · El alfabeto de la imagen

DOCENTE

Ficha 1

1. Horizontal → calma; vertical → estabilidad; diagonal → dinamismo; curva → suavidad; quebrada → tensión.
2. Modelos: «alegría» con una línea ondulada ascendente y suelta; «tristeza» con una línea descendente, lenta o caída. Se valora la coherencia, no la destreza.
3. Test: el punto; dinamismo.

Ficha 2

1. Respuestas abiertas; se valora que el registro relacione la variable con el efecto (por ejemplo, «puntos en progresión · rotulador · tamaño creciente · sensación de avance»).
2. Justificación modelo: «La línea temblorosa con tinta es la más expresiva porque el grosor irregular transmite nerviosismo».

Ficha 3

1. Se valora la limpieza del recorte y que el positivo y el negativo sean complementarios.
2. Ambigüedad figura-fondo: unas personas ven primero la copa (blanco) y otras los perfiles (oscuro); el ojo no puede ver las dos a la vez porque alterna qué es figura y qué es fondo.

Ficha 4

1. Simétrica: elementos iguales a ambos lados de un eje; asimétrica: pesos distintos compensados; rítmica: repetición con intervalos regulares o crecientes.
2. Suele transmitir más movimiento la rítmica o la asimétrica con diagonales; se valora que nombre la decisión concreta.

Ficha 5

1. Se valora que cada boceto tenga anotados el elemento y el recurso, y que las seis soluciones sean diferentes.

Ficha 6

1. Feedback con vocabulario visual y mejora concreta; cambios coherentes con el feedback recibido.

Ficha 7

1. Análisis modelo: mirar (un punto rosa, tres líneas diagonales de grosor decreciente y un cuadrado oscuro); describir (diagonales ascendentes, punto arriba a la izquierda, plano abajo a la derecha); relacionar (composición asimétrica: el cuadrado oscuro pesa y compensa al punto; las diagonales dan ritmo creciente); interpretar (sensación de movimiento ascendente y de tensión entre las esquinas, porque las diagonales conectan dos elementos opuestos).
2. Miniatura «inquietud»: se aceptan soluciones como una línea quebrada y un punto al borde, o diagonales cruzadas; la explicación debe nombrar el recurso.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Se aceptan tres miniaturas coherentes con las pistas; frase modelo: «Mi lámina de calma transmite esa idea porque he usado líneas horizontales y mucho espacio vacío».

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que las tres soluciones sean realmente distintas y que la comparación use vocabulario visual (dirección, ritmo, peso, espacio vacío).

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: trabajo individual con parejas de feedback fijas; en la sesión 7, el abecedario se cuelga en un panel por persona (6 láminas en 2 filas de 3) y los visitantes rotan por grupos.
- Temporalización (55 min): 10 min de observación o análisis, 30-35 min de taller, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. La ficha nunca debe sustituir al taller.
- Imágenes y derechos: las obras de F5 se proyectan desde las webs oficiales de los museos (muchas ofrecen descarga o visualización en alta resolución con sus condiciones de uso). En la exposición, las láminas llevan nombre de pila o iniciales; si se fotografían, sin personas identificables.
- Diversidad: se puede reducir a tres láminas (Anexo 8), trabajar con plantillas de recuadros ya dibujados o con papel recortado en lugar de tinta. Quien termine antes puede hacer la serie del Anexo 9.

Errores frecuentes

- Dibujar objetos figurativos (soles, caras, corazones) en lugar de trabajar con elementos abstractos.
- Confundir equilibrio con simetría: una composición asimétrica también puede estar equilibrada.
- Usar todos los recursos a la vez; menos elementos suelen comunicar mejor.
- Justificar con «me gusta» en lugar de nombrar el recurso visual.
- Saltarse las pruebas y hacer directamente la lámina final.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier solución que no sea figurativa y cuya justificación nombre un recurso visual coherente con la idea.
- En el análisis de la Ficha 7 se aceptan interpretaciones distintas si se apoyan en elementos visibles.
- La destreza técnica se valora en la rúbrica, pero no debe penalizar una idea bien resuelta con un trazo sencillo.

02

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El laboratorio del color

PREGUNTA GUÍA

¿Por qué un mismo color puede parecer distinto según lo que lo rodea?

CURSO
1.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
B · C

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE3, CE4, CE5

PRODUCTO FINAL
Cuaderno experimental de color + composición expresiva

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
3.2, 4.1, 5.1, 5.2

Contexto, reto y producto

El IES Los Almendros (centro ficticio) quiere renovar la señalética de tres espacios que se usan de maneras muy distintas: el **rincón de calma** de la biblioteca, la **zona de encuentro** del vestíbulo y la **zona de actividad** del gimnasio. La dirección sospecha que los colores actuales (todos grises y blancos) no ayudan a que el alumnado sepa qué se espera en cada sitio, y encarga a 1.º de ESO una **propuesta de color** para uno de ellos antes de comprar pintura.

Para conseguirlo, el alumnado trabaja como un pequeño laboratorio: mezcla primarios y construye gamas con témpera, recorta papeles para probar armonías y contrastes, comprueba que **el mismo color parece distinto según lo que lo rodea** (como estudió Josef Albers), registra todo en un **cuaderno experimental** y diseña una **composición expresiva** de 25 × 25 cm para su zona. La propuesta se defiende en una exposición comparada. Al final, cada persona analiza de forma individual una composición nueva y cambia su paleta para transmitir otra emoción.

Reto

Elaborar un cuaderno experimental de color y una composición expresiva de 25 × 25 cm para una zona del centro (calma, encuentro o actividad), justificando con vocabulario del color por qué sus mezclas, armonías y contrastes transmiten esa emoción.

Producto final

Cuaderno experimental de color + composición expresiva.

Enfoque. Color · contraste · emoción.

Vinculación curricular

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS MOVILIZADAS (SÍNTESIS)

CE3 Analizar propuestas plásticas, visuales y audiovisuales con respeto y capacidad de observación, enriqueciendo la cultura artística personal y el imaginario.

CE4 Explorar técnicas, lenguajes e intenciones de producciones culturales y artísticas, analizando proceso, resultado, recepción y contexto para descubrir posibilidades expresivas.

CE5 Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad, seleccionando herramientas, técnicas y soportes en función de la intención comunicativa y expresiva.

Criterios de evaluación seleccionados (redacción oficial del RD 217/2022)

3.2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

Saberes básicos oficiales seleccionados (RD 217/2022)

Código	Saber básico
B3	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
B4	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
B5	La composición. Equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
C2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C4	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Uso en el arte y características expresivas.

Los códigos (A1, B2, C3…) son internos de este cuaderno y localizan el saber dentro de los cuatro bloques del Real Decreto; no son una numeración oficial.

Concreción didáctica en esta situación

- Propiedades del color: matiz (el «color» en sí), luminosidad (claro u oscuro) y saturación (vivo o apagado), con ejercicios de variación de una sola propiedad cada vez.
- Mezcla con pigmentos: primarios magenta, cian y amarillo; secundarios rojo, verde y azul; terciarios; círculo cromático de 12 colores y colores complementarios.
- Gamas y armonías: tonos claros (con blanco), oscuros (con negro o con el complementario), paletas análogas, complementarias y triádicas, y colores cálidos y fríos.
- Contraste y percepción: el mismo color en dos contextos (contraste simultáneo, Albers *Interaction of Color*, 1963) y contrastes de claro-oscuro, de cantidad y de saturación en Van Gogh, Delaunay o Alma Thomas.
- Color y emoción: asociaciones personales y culturales (el mismo color no significa lo mismo en todas partes) y construcción de una paleta con dominante, secundarios y acento.
- Técnicas 2D: témpera y acuarela (húmedas), lápices de color (secas) y papel de color recortado; elección de la técnica según el efecto buscado.

Objetivos didácticos

- Distinguir matiz, luminosidad y saturación en colores propios y en imágenes, y nombrarlos con vocabulario preciso.
- Crear mezclas y gamas (primarios, secundarios, terciarios, tonos claros y oscuros) con témpera, lápices de color y papel de color, registrando las proporciones.
- Reconocer armonías (análoga, complementaria, triádica) y contrastes (claro-oscuro, cálido-frío, simultáneo) en obras e imágenes.
- Relacionar una paleta con una emoción sin convertirla en regla universal, y justificar la elección con argumentos visuales.
- Elaborar, revisar con el feedback de una pareja y presentar una composición expresiva coherente con la zona elegida.

Metodología

Observación y análisis

Mirar, describir, comparar y volver a mirar antes de producir.

Aprendizaje basado en retos

Cada SdA culmina en una producción o intervención con intención y público.

Taller artístico

Prueba de materiales, boceto, producción, registro del proceso y cuidado del espacio.

Cooperación

Roles rotatorios cuando el proyecto es colectivo: coordinación, producción, documentación y comunicación.

Iteración y feedback

Boceto → prueba → feedback → revisión → versión final; el error se utiliza como información para mejorar.

Secuencia de sesiones

Cada sesión combina **observación y análisis, práctica de taller y reflexión** y deja una evidencia que se recoge en la ficha correspondiente del Anexo 3. Las pruebas, bocetos y decisiones se conservan como evidencia del proceso. Las referencias, esquemas y fuentes están en el dossier (Anexo 2) y las miniguías de consulta rápida, en el toolkit visual (Anexo 5).

1

SESIÓN 1

Prueba inicial de asociaciones cromáticas

Evidencia: Ficha 1: asociaciones de color con emociones y lugares, y test diagnóstico de mezclas y propiedades.

Ficha: Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Mezclas: primarios, secundarios, terciarios y gamas

Evidencia: Ficha 2: círculo cromático de 12 colores, registro de mezclas con proporciones y dos gamas de cinco pasos.

Ficha: Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Contrastes y armonías mediante recortes y pintura

Evidencia: Ficha 3: tres miniaturas con papel recortado (análoga, complementaria y claro-oscuro) y comentario argumentado de una obra.

Ficha: Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Color y percepción: el mismo color en dos contextos

Evidencia: Ficha 4: el mismo cuadrado en un fondo cálido y en un fondo frío, con explicación del efecto.

Ficha: Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Bocetos de una composición emocional

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: paleta de cinco colores con función y tres bocetos para la zona elegida.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Versión final y crítica guiada

Evidencia: Ficha 6: feedback de la pareja (dos estrellas y un deseo) y cambios de la segunda versión.

Ficha: Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Exposición comparada y reflexión individual

Evidencia: Composición expuesta (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de una composición nueva y cambio de paleta de calma a energía.

Ficha: Anexo 3 · ficha 7

Evaluación

La evaluación combina recepción y análisis, experimentación técnica, proceso creativo, producto final, colaboración cuando proceda y una evidencia individual. El acabado estético no sustituye la intención, el razonamiento visual ni la trazabilidad de las decisiones.

Criterios, evidencias e instrumentos

Criterio	Evidencia principal	Instrumento
3.2	Argumenta con vocabulario del color la emoción que le producen obras de referencia y composiciones de compañeros, y expresa su opinión con respeto.	Ficha 3 (comentario de obra, F10) y Ficha 6 / observación y rúbrica
4.1	Reconoce los rasgos de la témpera, la acuarela, los lápices y el papel recortado, y compara mezclas y resultados a partir de su cuaderno experimental.	Fichas 2 y 3 (registro de mezclas y gamas) / rúbrica y observación
5.1	Expresa una emoción con una paleta propia, experimentando con armonías, contrastes y efectos de percepción.	Fichas 4 y 5 y composición / rúbrica y observación
5.2	Realiza la composición de la zona elegida seleccionando técnica y paleta adecuadas y justificando sus decisiones en la plantilla.	Plantilla (Anexo 4) y composición final / rúbrica y observación

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza una composición de color nueva (armonía, contraste y emoción) y cambia su paleta, sobre el mismo dibujo, para que transmita calma en lugar de energía, justificando sus decisiones.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Distingue matiz, luminosidad y saturación, identifica la armonía y los contrastes de imágenes nuevas y los relaciona con la emoción que transmiten.	Reconoce la armonía y el contraste principales y explica su efecto con vocabulario del color.	Reconoce algunos colores o contrastes, pero la explicación es parcial o no se apoya en la imagen.	Describe la imagen de forma imprecisa («colores bonitos») sin vocabulario del color.
Técnica y lenguaje	Obtiene con precisión los colores que se propone, controla el agua y la cantidad de pigmento y construye gamas regulares.	Mezcla correctamente y construye gamas aceptables con témpera o lápices.	Las mezclas o las gamas son irregulares y necesita apoyo.	No consigue todavía mezclar colores de forma controlada.
Creación / producto	La composición expresa con claridad la emoción de su zona con una paleta coherente (dominante, secundario y acento) y un cuaderno completo.	La composición cumple el encargo con una paleta comprensible y un cuaderno suficiente.	La paleta o la composición responden solo en parte a la emoción elegida; el cuaderno está incompleto.	La composición o el cuaderno están incompletos y no permiten comprobar el aprendizaje.
Proceso	Registra mezclas y proporciones, hace varios bocetos, pone a prueba su paleta, usa el feedback y explica qué cambió.	Hace pruebas y bocetos, participa y revisa su trabajo.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No registra ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Presenta su propuesta con claridad, argumenta con vocabulario del color, cita referencias y deja el puesto limpio y los materiales cuidados.	Explica con claridad suficiente y respeta las normas del taller.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su propuesta o descuida materiales y normas.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Témperas escolares de magenta, cian, amarillo primario, blanco y negro (botes de 250 ml), paletas, pinceles redondos y planos (n.º 6 y n.º 12) y botes de agua.
- Papel de dibujo de 180 g/m² (A4 para el cuaderno), cartulina de 25 × 25 cm para la composición y papeles de color o revistas para recortar manchas de color.
- Lápices de color de 12 tonos, círculo cromático impreso (Anexo 2, F2) y tarjeta de contraste: cartulina gris de 10 × 10 cm con una ventana de 2 × 2 cm.
- Proyector para ver las obras de F5 en las webs oficiales de los museos.

Taller seguro, derechos e imagen

Témperas y acuarelas al agua con marcado de uso escolar, bata y mesas protegidas, botes tapados y pinceles lavados en el puesto; no se acerca la pintura a la boca ni a los ojos. Sin aerosoles, disolventes ni cúter (tijeras de punta redonda). Las revistas se usan solo para recortar manchas de color, sin rostros reconocibles; las obras se citan con autoría, título, año y museo, y las composiciones se exponen con nombre de pila o iniciales.

Interdisciplinariedad: Física y Química (mezclas de pigmentos y luz) y Tutoría (reconocer y expresar emociones).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Paletas limitadas, muestras ya preparadas, instrucciones visuales por pasos, opción de collage para alumnado con dificultad motriz fina.

Acción y expresión

se permiten formatos equivalentes cuando sean compatibles con el criterio evaluado; la elección de técnica nunca debe ocultar el aprendizaje que se pretende comprobar.

Implicación

Producto con propósito y público real, elección entre opciones de tema o técnica, roles rotatorios y feedback entre iguales con criterios compartidos.

Refuerzo

Anexo 8

Apoyos visuales, plantillas, pasos numerados, ejemplos parciales y reducción de variables sin cambiar el criterio evaluado.

Ampliación

Anexo 9

Comparar una misma composición en dos paletas y argumentar cómo cambia su lectura.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 2 · El laboratorio del color

ALUMNADO

¿Por qué un mismo color puede parecer distinto según lo que lo rodea? ¿Por qué el azul nos tranquiliza en la biblioteca y el rojo nos activa en el gimnasio? La dirección del instituto va a repintar tres espacios y no sabe qué colores elegir. Os encarga una propuesta de color para uno de ellos, pero antes de tocar la pared tendréis que trabajar como un laboratorio: mezclar, medir, comparar y comprobar con vuestros propios ojos. Al final, una composición de 25 × 25 cm tendrá que convencer al jurado de que vuestros colores dicen «calma», «encuentro» o «actividad».

> *«¿Por qué un mismo color puede parecer distinto según lo que lo rodea?»*

Vuestro reto

Elaborar un cuaderno experimental de color y una composición expresiva de 25 × 25 cm para una zona del centro (calma, encuentro o actividad), justificando con vocabulario del color por qué sus mezclas, armonías y contrastes transmiten esa emoción.

Lo que vais a producir

Cuaderno experimental de color + composición expresiva.

Seguridad. Témperas y acuarelas al agua con marcado de uso escolar, bata y mesas protegidas, botes tapados y pinceles lavados en el puesto; no se acerca la pintura a la boca ni a los ojos.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Descubrimos qué colores asociamos a cada emoción.
2. Mezclamos primarios y construimos el círculo cromático y las gamas.
3. Probamos armonías y contrastes con papel recortado y pintura.
4. Comprobamos cómo cambia un color según su fondo.
5. Elegimos zona, construimos la paleta y bocetamos.
6. Pintamos la versión final y la mejoramos con la crítica de la pareja.
7. Exponemos de forma comparada y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- ✓ Distinguir matiz, luminosidad y saturación en colores propios y en imágenes, y nombrarlos con vocabulario preciso.
- ✓ Crear mezclas y gamas (primarios, secundarios, terciarios, tonos claros y oscuros) con témpera, lápices de color y papel de color, registrando las proporciones.
- ✓ Reconocer armonías (análoga, complementaria, triádica) y contrastes (claro-oscuro, cálido-frío, simultáneo) en obras e imágenes.
- ✓ Relacionar una paleta con una emoción sin convertirla en regla universal, y justificar la elección con argumentos visuales.
- ✓ Elaborar, revisar con el feedback de una pareja y presentar una composición expresiva coherente con la zona elegida.

¿Cómo me evaluarán?

Con vuestro proceso y vuestra obra: el docente valora las pruebas, los bocetos, las decisiones y el producto final con la rúbrica (Anexo 6), y vosotros reflexionáis y os dais feedback (Anexo 7). Guardad todas las pruebas: son evidencias. Habrá además una evidencia individual en la última sesión.

ANEXO 2

Dossier visual y fuentes

SdA 2 · El laboratorio del color

ALUMNADO

El encargo, el círculo cromático, esquemas de mezclas y contraste, referencias de pintura y diseño, un ejemplo resuelto y las normas del taller para trabajar con color.

F1 El encargo: señalética emocional para tres zonas

ESTUDIO DE CASO

Para: grupos de 1.º · **De:** dirección del IES Los Almendros (centro ficticio) · **Asunto:** propuesta de color para una zona del centro

Vamos a repintar tres espacios y queremos que el color ayude a entender qué se espera en cada uno. Cada persona elegirá **una zona** y presentará:

- un **cuaderno experimental** con vuestras mezclas, gamas, armonías y pruebas de contraste;
- una **composición expresiva** de 25 × 25 cm, abstracta y sin palabras, con una paleta de **cinco colores como máximo**;
- una **justificación** de cómo la paleta transmite la emoción de la zona.

Calma (rincón de lectura de la biblioteca) · **Encuentro** (vestíbulo, donde se espera y se charla) · **Actividad** (gimnasio, donde hay que moverse).

Fuente: Caso ficticio creado para el aula.

¿Qué zona crees que será más fácil de resolver con color? ¿Y cuál más difícil?

F2 El círculo cromático de 12 colores

ESQUEMA



P Primarios
amarillo, magenta y cian: no salen de otras mezclas.

S Secundarios
rojo, verde y azul: mezcla de dos primarios.

T Terciarios
primario + secundario vecino: naranja, carmín, violeta, azul celeste, turquesa y lima.

Este círculo usa los primarios de la impresión (**magenta, cian y amarillo**), que dan mezclas más limpias con témpera. En este modelo, magenta + cian da **azul** (un azul violáceo); con más magenta se acerca al violeta. Algunos materiales escolares usan rojo, amarillo y azul: los opuestos cambian un poco, pero la idea es la misma.

Fuente: Esquema de elaboración propia. Los colores del dibujo son aproximados: el resultado real depende de los pigmentos.

F3 Mezclas: de los primarios a los terciarios

ESQUEMA

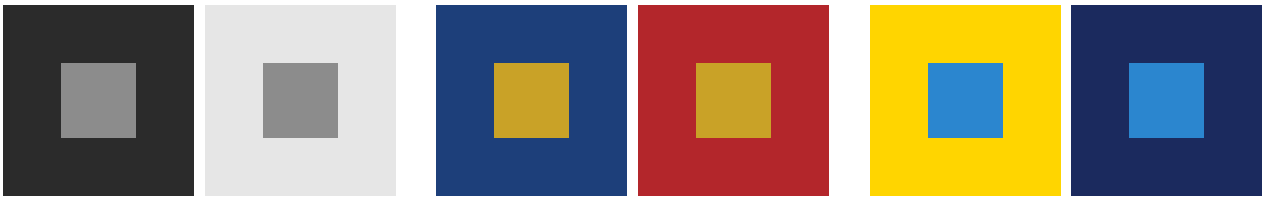


Anota siempre las **proporciones** en partes (por ejemplo, 3 de amarillo y 1 de magenta). Añade el oscuro o el complementario **poco a poco**: un toque basta.

Fuente: Esquema de elaboración propia. Los colores resultantes son aproximados.

F4 El mismo color en dos contextos

ESQUEMA



Gris medio
sobre oscuro / sobre claro

Ocre
sobre azul / sobre rojo

Azul
sobre amarillo / sobre azul marino

Los dos cuadrados pequeños de cada pareja son EXACTAMENTE del mismo color.
Tápalos con un papel con un agujero (tarjeta de contraste) y verás que son idénticos.

El color no es una propiedad fija: **cambia según lo que lo rodea**. Los artistas y diseñadores lo aprovechan para que un color parezca más claro, más vivo o más cálido sin cambiarlo.

Fuente: Esquema de elaboración propia, inspirado en los experimentos de Josef Albers (Interaction of Color, 1963).

F5 Referencias: el color en la pintura y el diseño

DATOS

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
El viejo guitarrista, Pablo Picasso	1903-1904	Art Institute of Chicago	Casi todo en azules y verdes fríos: ¿qué emoción transmite? ¿Dónde está el único toque cálido?
La habitación roja (Armonía en rojo), Henri Matisse	1908	Museo del Hermitage (San Petersburgo)	Un rojo dominante que unifica casi toda la escena y un azul que dibuja formas.

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
El café de noche, Vincent van Gogh	1888	Yale University Art Gallery	Rojo y verde en contraste fuerte, con amarillo en las luces: ¿calma o inquietud?
Prismes électriques, Sonia Delaunay	1914	Centre Pompidou (París)	Círculos concéntricos de colores que se influyen unos a otros: contraste simultáneo.
Blue and Green Music, Georgia O'Keeffe	1919-1921	Art Institute of Chicago	Una paleta fría de azules y verdes con ritmo de formas curvas.
Resurrection, Alma Thomas	1966	Smithsonian American Art Museum	Teselas de color puro en círculo: contrastes de claro-oscuro y de saturación.
Homenaje al cuadrado (serie), Josef Albers	desde 1950	Obras de la serie en varios museos; consulta la Josef and Anni Albers Foundation	Tres o cuatro cuadrados anidados: el mismo color cambia según sus vecinos.
La gran ola de Kanagawa, Katsushika Hokusai	c. 1831	Ejemplares en varios museos (Metropolitan Museum de Nueva York y Museo Británico)	Azul de Prusia y un solo acento de color en el cielo y la espuma.

Mira cada obra primero de lejos (¿qué color domina?) y luego de cerca (¿qué colores aparecen en pequeñas cantidades?). Recuerda: lo que sientes tú es válido, pero hay que justificarlo con lo que se ve.



Katsushika Hokusai, *La gran ola de Kanagawa*, hacia 1830-1832. Xilografía en color. Ejemplares en varios museos. Dominio público. El azul de Prusia y el blanco dominan; el cielo cálido hace que el azul resalte todavía más.

Fuente: Datos de las colecciones de los museos citados. El docente proyecta las obras desde las webs oficiales de los museos o de las fundaciones.

F6 Color y emoción: asociaciones que cambian

DATOS

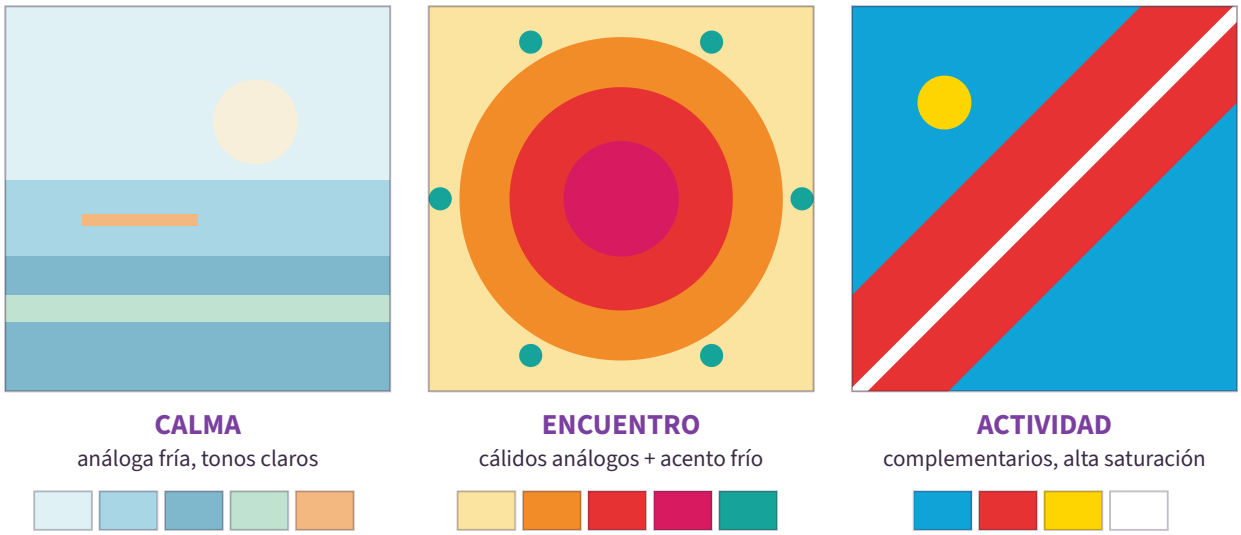
Color	Asociaciones frecuentes en España	Otros contextos
Rojo	pasión, peligro, energía, parada	en China se asocia a la suerte y la celebración
Azul	calma, frío, confianza, mar	en el arte, también tristeza (la época azul de Picasso)
Verde	naturaleza, esperanza, permiso	en muchos contextos, también enfermedad o envidia
Blanco	limpieza, paz, vacío	en varios países de Asia oriental se usa en los funerales
Amarillo	luz, alegría, atención	en señalización, aviso de precaución

Una paleta transmite una emoción **dentro de un contexto**. Por eso tu justificación debe decir *para quién* y *dónde*.

Fuente: Síntesis de elaboración propia a partir de usos habituales; son tendencias, no reglas.

F7 Ejemplo resuelto: tres zonas, tres paletas

ESQUEMA



Calma: una paleta análoga fría, claros y poco saturados, con un toque pequeño de melocotón como acento; formas horizontales y mucho espacio. **Encuentro:** cálidos vecinos (naranja, rojo, carmín) en círculos concéntricos, como un grupo reunido, con puntos turquesa como acento. **Actividad:** un contraste complementario fuerte entre cian y rojo, con amarillo y diagonales que dan sensación de movimiento.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia.

F8 Normas del taller de color

PROTOCOLO

Antes: bata, mesa protegida con papel, paleta limpia, agua en dos botes (uno para lavar y otro para limpio).

Procedimiento:

1. Mezcla siempre sobre la paleta, nunca sobre el papel. Anota las partes de cada color.
2. Empieza por el color más claro y añade el oscuro poco a poco.
3. Lava el pincel entre color y color y sécalo con un trapo.
4. Pinta una muestra en papel de borrador antes de pintar la lámina; pégala al cuaderno y rotúlala.

Seguridad: no acerques la pintura a la boca o a los ojos; no uses aerosoles ni disolventes; tijeras de punta redonda, usadas sentado.

Cierre: tapa los botes, lava pinceles y paleta, deja secar las láminas en horizontal y recoge tu puesto.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario del color

GLOSARIO

Matiz	El «color» propiamente dicho: rojo, azul, verde…
Luminosidad	Lo claro u oscuro que es un color.
Saturación	Lo vivo o apagado que es un color; el gris es un color sin saturación.
Colores complementarios	Opuestos en el círculo cromático; juntos se realzan, mezclados se apagan.
Armonía	Combinación de colores que funciona como conjunto (análoga, complementaria, triádica).
Contraste	Diferencia marcada entre colores (de tono, claro-oscuro, cálido-frío…).
Paleta	Conjunto limitado de colores elegido para una obra.

Fuente: Elaboración propia.

F10 Leer el color de una imagen en cuatro pasos

TEXTO

1. **Mirar** sin opinar: ¿qué color ocupa más superficie? ¿Cuáles aparecen en pequeñas cantidades?
2. **Describir** cada color con las tres propiedades: matiz, luminosidad y saturación; y decir si es cálido o frío.
3. **Relacionar**: ¿qué armonía forman (análoga, complementaria, triádica)? ¿Qué contrastes hay (claro-oscuro, cálido-frío, simultáneo, de cantidad)?
4. **Interpretar** con pruebas: «Transmite energía **porque** el naranja y el azul son complementarios y el naranja ocupa poco espacio, como un acento».

«Me gusta» o «es bonito» no es un análisis: una buena interpretación siempre empieza por lo que se ve.

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 2 · El laboratorio del color

ALUMNADO

FICHA 1 ¿Qué color es calma?

SESIÓN 1

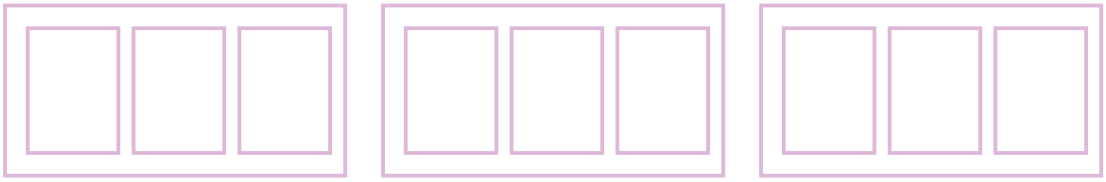
Nombre: **Curso/grupo:** **Fecha:**

Responde con tu primera impresión: no hay respuestas incorrectas en la tabla. Después se contrastará con lo que aprendas.

1 **Escribe la emoción o el lugar que te sugiere cada color.**

Color	Emoción o sensación	Lugar u objeto donde lo has visto
Rojo		
Azul		
Amarillo		
Verde		
Violeta		
Naranja		

2 **Con lápices de color, pinta tres colores en cada recuadro para que la zona transmita calma, encuentro o actividad.**



Calma Encuentro Actividad

3 **Diagnóstico. Elige la respuesta correcta.**

Al mezclar cian y amarillo se obtiene…

◯ violeta ◯ marrón ◯ verde ◯ naranja

Que un color sea más claro u oscuro se llama…

◯ matiz ◯ luminosidad ◯ contraste ◯ saturación

Son colores cálidos…

◯ violeta y cian ◯ azul y verde ◯ gris y blanco ◯ rojo y naranja

FICHA 2 # Mezclas y gamas **SESIÓN 2**

Mezcla sobre la paleta, anota las partes y pega las muestras en tu cuaderno. Consulta el Anexo 2 (F2 y F3) y el Anexo 5 (T1).

1 **Pinta los 12 sectores de tu círculo cromático con témpera: primero los tres primarios (P), luego los secundarios y los terciarios.**



2 **Registra tus mezclas.**

Mezcla	Proporción (partes)	Resultado (nombre)	¿Como esperabas?
Amarillo + magenta			
Amarillo + cian			
Magenta + cian			
Amarillo + magenta (3 : 1)			
Naranja + azul (complementarios)			

3 **Construye dos gamas de cinco pasos con el mismo color: la A añadiendo blanco y la B añadiendo negro (o un toque de su complementario).**

Gama A:
color puro + blanco

muy claro	claro	algo claro	casi puro	puro

Gama B:
color puro + negro

puro	casi puro	algo oscuro	oscuro	muy oscuro

FICHA 3 Armonías y contrastes

SESIÓN 3

Trabaja con papeles de color: cada miniatura de 6 × 6 cm se pega en su recuadro. Consulta el Anexo 5 (T2 y T3).

1 **Relaciona cada armonía con su descripción.**

1	Análoga	a	Tres colores a igual distancia
2	Complementaria	b	Contraste entre luminosidades
3	Triádica	c	Colores opuestos en el círculo
4	Claro-oscuro	d	Colores vecinos en el círculo

2 **Pega tres miniaturas de papel recortado: una análoga, una complementaria y una de claro-oscuro.**

Armónica (análoga) | Complementaria | Claro-oscuro

3 **Elige una obra de F5 y escribe dos frases siguiendo F10: una sobre qué colores ves (describe) y otra sobre lo que te hacen sentir y por qué (argumenta).**

FICHA 4 Un mismo color en dos contextos

SESIÓN 4

Mezcla UN color (X) y úsalo para los dos cuadrados centrales. Los fondos, uno cálido y otro frío, los eliges tú.

1 **Pinta los fondos y los dos cuadrados centrales idénticos. Después tápalos con la tarjeta de contraste.**

Fondo cálido
cuadrado central: color X

Fondo frío
cuadrado central: el mismo color X

2 **Marca verdadero o falso.**

	V	F
El color de un cuadrado puede parecer distinto según el color de su fondo.	☐	☐
Si dos cuadrados parecen de colores distintos, es que están pintados con pinturas distintas.	☐	☐
Un gris medio parece más claro sobre un fondo oscuro que sobre uno claro.	☐	☐
Con la tarjeta de contraste se ve que los dos cuadrados centrales son iguales.	☐	☐

3 **Explica con tus palabras cómo usarías este efecto en tu composición.**

FICHA 5 Bocetos de la composición emocional

SESIÓN 5

Elige tu zona (calma, encuentro o actividad) y construye una paleta de cinco colores como máximo. Consulta el Anexo 5 (T5).

1 **Define tu paleta. Zona elegida: _____**

Papel en la paleta	Color (nombre y mezcla en partes)	Qué emoción aporta
Dominante (≈ 60 %)		
Secundario (≈ 30 %)		
Acento (≈ 10 %)		

2 **Dibuja y colorea tres bocetos pequeños con tu paleta.**

Boceto A | Boceto B | Boceto C

3 **¿Qué crees que sentirá una persona que vea tu composición? ¿Qué boceto vas a elegir y por qué?**

FICHA 6 **Crítica guiada** SESIÓN 6

1 **Mira la composición de tu pareja desde un metro de distancia y marca lo que se cumple.**

- [ ] Se entiende la emoción de la zona sin explicación.
- [ ] Hay un color dominante claro y un acento pequeño.
- [ ] Los contrastes ayudan a la emoción (no la contradicen).
- [ ] Las mezclas son limpias y están bien pintadas.
- [ ] Los colores se parecen a los del boceto.

2 **Dos estrellas y un deseo para tu pareja, con vocabulario del color.**

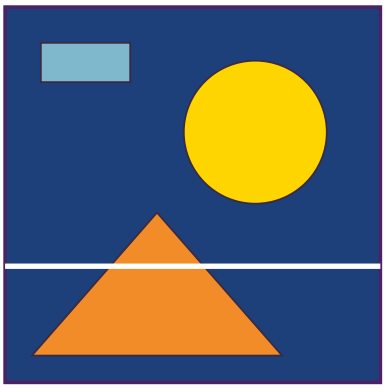
★ Lo que funciona	★ Lo que funciona	Un deseo (mejora)

3 **Qué cambiarás en tu segunda versión tras el feedback recibido.**

FICHA 7 **Evidencia individual (trabajo personal)** SESIÓN 7

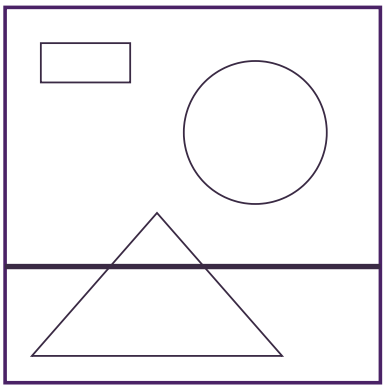
Nombre: Curso/grupo: Fecha:

1 **Analiza esta composición nueva con los cuatro pasos de F10.**



Qué observo	Mi respuesta
Color dominante y su temperatura	
Tipo de armonía	
Un contraste que se ve	
Emoción que transmite y por qué	

2 **Tu encargo: la composición parece enérgica. Píntala de nuevo con una paleta que transmita calma y explica qué has cambiado.**



ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 2 · El laboratorio del color

ALUMNADO

Nombre: **Curso/grupo:** **Fecha:**

Hoja de proyecto de la propuesta de color. Debe permitir a otra persona entender por qué has elegido esos colores.

Briefing

Zona elegida, público y emoción que quieres transmitir.

Técnica y materiales

Técnica elegida y por qué (témpera, papel recortado…).

Mi paleta

Cinco colores como máximo: pega o pinta cada uno y anota nombre, mezcla en partes y función (dominante, secundario, acento).

Armonía, contrastes y percepción

Qué armonía has usado, qué contrastes (claro-oscuro, cálido-frío…) y qué efecto de percepción del Anexo 2 (F4) has aprovechado.

Boceto elegido

Dibuja la composición de 25 × 25 cm con los colores anotados.

Versión 1 → versión 2

Feedback recibido y cambios en la paleta.

Justificación

¿Por qué esta paleta transmite la emoción de la zona?

Referencias y créditos

Obras que te han inspirado (autoría, obra, año).

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 2 · El laboratorio del color

ALUMNADO

Miniguías para describir el color, combinarlo, pintar con técnica y construir una paleta.

T1 Las tres propiedades del color

ESQUEMA

Matiz
el «color» en sí



de amarillo a lima, por todo el círculo

Luminosidad
claro u oscuro



más oscuro ← mismo azul → más claro

Saturación
vivo o apagado



color puro → mezclado con gris → gris

Para cambiar la luminosidad se añade blanco o negro.
Para apagar un color se le añade su complementario o un gris.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T2 Armonías sobre el círculo cromático

ESQUEMA



Análoga
colores vecinos:
unidad y suavidad



Complementaria
colores opuestos:
contraste y energía



Triádica
tres equidistantes:
variedad y viveza



Cálidos y fríos
cálidos a un lado, fríos al otro;
violeta y lima, intermedios

Para elegir una armonía, coloca la regla sobre el círculo (F2): los colores vecinos dan calma; los opuestos, energía.

Fuente: Esquemas de elaboración propia.

T3 Contrastes de color

DATOS

Contraste	Qué es	Efecto
De tono	Colores puros distintos (amarillo, magenta, cian)	Viveza, alegría
Claro-oscuro	Colores de luminosidad muy distinta	Fuerza, claridad de lectura
Cálido-frío	Cálidos junto a fríos	Profundidad, equilibrio
Complementarios	Colores opuestos en el círculo	Vibración, energía; mejor en poca cantidad
Simultáneo	Un color cambia por el fondo que lo rodea	Ilusión de que un color es otro
De saturación	Colores vivos junto a colores apagados	Un color destaca entre los grises
De cantidad	Mucho de un color y poco de otro	Un acento pequeño llama la atención

Fuente: Elaboración propia, a partir de la clasificación de contrastes de Johannes Itten (Kunst der Farbe, 1961).

T4 Miniguía de técnicas de color

DATOS

Técnica	Cómo se mezcla o aclara	Consejo
Témpera (húmeda)	Se aclara con blanco y se oscurece con poco negro o con el complementario	Pinta de claro a oscuro y espera a que seque antes de superponer
Acuarela (húmeda)	El blanco es el papel: se aclara con más agua	Poca pintura y mucha agua para tonos claros; no repintes
Lápices de color (seca)	Se mezclan superponiendo capas	Presión suave primero; los tonos claros al final
Papel recortado	Colores planos que no se mezclan	Ideal para probar armonías antes de pintar; pega al final

Fuente: Elaboración propia.

T5 Cómo construir tu paleta

PROTOCOLO

1. **Elige la emoción** y escribe tres palabras que la describan.
2. **Dominante (≈ 60 %):** el color que ocupará más superficie.
3. **Secundario (≈ 30 %):** un color vecino o de otra luminosidad.
4. **Acento (≈ 10 %):** poco espacio, pero el que más se nota (a veces, un complementario).
5. **Ponla a prueba:** mira tus muestras con los ojos entrecerrados y con la tarjeta de contraste. ¿Siguen diciendo lo mismo?

Si dudas entre dos colores, pinta una muestra de cada uno junto al resto de la paleta. Decide por lo que ves, no por lo que imaginas.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 2 · El laboratorio del color

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Cuaderno experimental de color + composición expresiva**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Distingue matiz, luminosidad y saturación, identifica la armonía y los contrastes de imágenes nuevas y los relaciona con la emoción que transmiten.	Reconoce la armonía y el contraste principales y explica su efecto con vocabulario del color.	Reconoce algunos colores o contrastes, pero la explicación es parcial o no se apoya en la imagen.	Describe la imagen de forma imprecisa («colores bonitos») sin vocabulario del color.	
Técnica y lenguaje	Obtiene con precisión los colores que se propone, controla el agua y la cantidad de pigmento y construye gamas regulares.	Mezcla correctamente y construye gamas aceptables con témpera o lápices.	Las mezclas o las gamas son irregulares y necesita apoyo.	No consigue todavía mezclar colores de forma controlada.	
Creación / producto	La composición expresa con claridad la emoción de su zona con una paleta coherente (dominante, secundario y acento) y un cuaderno completo.	La composición cumple el encargo con una paleta comprensible y un cuaderno suficiente.	La paleta o la composición responden solo en parte a la emoción elegida; el cuaderno está incompleto.	La composición o el cuaderno están incompletos y no permiten comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Registra mezclas y proporciones, hace varios bocetos, pone a prueba su paleta, usa el feedback y explica qué cambió.	Hace pruebas y bocetos, participa y revisa su trabajo.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No registra ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Presenta su propuesta con claridad, argumenta con vocabulario del color, cita referencias y deja el puesto limpio y los materiales cuidados.	Explica con claridad suficiente y respeta las normas del taller.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su propuesta o descuida materiales y normas.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 2 · El laboratorio del color

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo distinguir el matiz, la luminosidad y la saturación de un color.	○	○	○	○
Puedo mezclar y registrar los colores que necesito, incluida una gama de claros y oscuros.	○	○	○	○
Puedo explicar por qué una paleta transmite una emoción con vocabulario del color.	○	○	○	○
Observo con atención antes de opinar y respeto el trabajo de los demás.	○	○	○	○
Pruebo, boceto y reviso en lugar de quedarme con la primera idea.	○	○	○	○
Cuido los materiales y el espacio y cito las imágenes y referencias que uso.	○	○	○	○

Mi aportación personal

_____

_____

_____

Una decisión visual o técnica que tomé y por qué

_____

_____

_____

Parte 2 · Feedback y mejora

Compañero/a o grupo que me ha dado feedback: _____

Feedback que recibí

_____

_____

Mejora que realicé

_____

_____

Mi próximo objetivo visual o artístico

_____

_____

ANEXO 8

Refuerzo

SdA 2 · El laboratorio del color

ALUMNADO

Nombre: _____ **Curso/grupo:** _____ **Fecha:** _____

Paletas preparadas y recetas de mezcla para resolver la propuesta con menos variables. El criterio es el mismo: transmitir una emoción con una paleta justificada.

Paletas de partida

- **Calma:** azul claro, verde agua, gris perla, blanco y un toque de melocotón.
- **Encuentro:** amarillo claro, naranja, rojo y un acento turquesa.
- **Actividad:** cian, rojo, amarillo y blanco.

Recetas de mezcla (en partes)

1. **Verde:** 1 de cian + 1 de amarillo.
2. **Naranja:** 3 de amarillo + 1 de magenta.
3. **Azul:** 1 de cian + 1 de magenta (con más magenta, violeta).
4. **Color más claro:** añade un poco de blanco a la mezcla.
5. **Color más apagado:** añade una gota de su complementario.

1 **Elige una zona y pinta o pega los cinco colores de la paleta dada, indicando su papel.**

Dominante	Secundario	Secundario	Apoyo	Acento

2 **Completa: «Mi zona es de _____ y su color dominante es _____, que es un color (cálido / frío). El acento es _____».**

_____

_____

3 **Dibuja una composición sencilla de tres planos con tu paleta.**

ANEXO 9

Ampliación

SdA 2 · El laboratorio del color

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Una composición, dos paletas

Un mismo dibujo puede contar historias muy distintas según los colores. Diseña una composición sencilla y píntala dos veces, con paletas opuestas, para comprobar cómo cambia su lectura.

Pasos

1. Dibuja una composición abstracta de cuatro o cinco formas simples en dos cuadrados de 12 × 12 cm.
2. Pinta la primera con una paleta de calma (análoga, fría y clara) y la segunda con una de actividad (complementaria y saturada).
3. Mantén las formas idénticas: solo cambia el color.
4. Pide a dos personas que digan qué emoción les transmite cada una, sin darles pistas.

Entrega

Las dos versiones y un texto de 6-8 líneas que compare cómo cambia la lectura (armonía, contraste, temperatura, saturación) y si coincide con lo que respondieron las personas consultadas.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 2 · El laboratorio del color

DOCENTE

Ficha 1

1. La tabla es de respuesta abierta: no hay asociaciones correctas. Interesa comparar luego con F6 y ver que varían entre personas y culturas.
2. Los tres recuadros se valoran por coherencia (por ejemplo, calma con azules claros y verdes suaves; actividad con rojos, naranjas o contrastes fuertes).
3. Test: verde; luminosidad; rojo y naranja.

Ficha 2

1. Mezclas esperadas: amarillo + magenta = rojo (anaranjado); amarillo + cian = verde; magenta + cian = azul (violáceo); 3 de amarillo + 1 de magenta = naranja; naranja + azul (complementarios) = marrón o gris apagado.
2. El círculo debe respetar la secuencia de F2: amarillo, naranja, rojo, carmín, magenta, violeta, azul, azul celeste, cian, turquesa, verde y lima, con los primarios en posiciones separadas por cuatro sectores.
3. Las gamas deben mostrar una progresión regular de cinco pasos: de claro a oscuro; es normal que el negro ensucie el color, y se valora que el alumnado lo observe.

Ficha 3

1. Análoga: colores vecinos; complementaria: colores opuestos en el círculo; triádica: tres colores a igual distancia; claro-oscuro: contraste entre luminosidades.
2. Las miniaturas deben mostrar la armonía pedida (por ejemplo, naranja y azul para la complementaria; amarillo, naranja y rojo para la análoga; dos o tres tonos de un mismo color más un blanco o negro para el claro-oscuro).
3. Comentario modelo (Van Gogh): «Veo un rojo dominante en las paredes y un verde en el techo y el suelo; el contraste complementario me da sensación de inquietud, aunque el amarillo de las lámparas da luz».

Ficha 4

1. Los dos cuadrados centrales deben ser idénticos; se valora que se compruebe con la tarjeta de contraste y que el fondo cambie la apariencia (por ejemplo, el mismo ocre parece más claro sobre un azul y más oscuro sobre un amarillo).
2. Verdadero, falso, verdadero, verdadero.
3. Aplicación modelo: «pondré un acento rojo pequeño sobre el fondo verde para que destaque más, sin pintarlo de un rojo más fuerte».

Ficha 5

1. Se valora que la paleta tenga cinco colores como máximo, con dominante, secundario y acento, y que las emociones se expliquen con vocabulario del color.
2. Ejemplo: zona de actividad; dominante cian (frescura), secundario rojo (energía), acento amarillo (luz). Los tres bocetos deben ser distintos.

Ficha 6

1. Feedback con vocabulario del color y una mejora concreta («el acento es demasiado grande»). Los cambios de la segunda versión deben ser coherentes con el feedback recibido.

Ficha 7

1. Análisis modelo: dominante azul oscuro (frío); armonía de complementarios (azul frente a amarillo y naranja); contrastes: claro-oscuro (amarillo sobre azul oscuro), cálido-frío y de cantidad (los cálidos ocupan poco espacio); emoción: energía contenida, como una noche con luz o un escenario, porque los cálidos destacan mucho sobre el fondo oscuro.
2. Cambio a calma: se aceptan paletas análogas frías y claras (azules, verdes agua, grises) con poco contraste y sin saturados; la explicación debe nombrar qué propiedad ha cambiado (luminosidad, saturación o armonía).

Refuerzo (Anexo 8)

1. Se aceptan los cinco colores de una de las paletas dadas con su papel (dominante, secundario, acento); frase modelo: «Mi zona es de calma y su color dominante es el azul claro, que es un color frío. El acento es el melocotón».
2. La composición de tres planos debe usar solo los colores de la paleta.

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que las formas sean idénticas y que la comparación use vocabulario del color (temperatura, saturación, armonía, contraste) y la contrasta con las respuestas de las personas consultadas, aunque no coincidan.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: trabajo individual con parejas fijas de feedback; cada persona tiene paleta y botes de agua propios y las mezclas se hacen siempre sobre la paleta. Preparar témperas primarias por mesa en dosificadores o tapones para reducir el desperdicio.
- Temporalización (55 min): 5-10 min de observación, 30-35 min de taller, 5 min de ficha y 5-10 min de recogida y limpieza. La sesión 2 (círculo y gamas) y la 6 (versión final) necesitan toda la sesión de taller; la ficha puede terminarse en casa.
- Imágenes, derechos y seguridad: las obras de F5 se proyectan desde las webs oficiales de museos y fundaciones; muchas obras del siglo XX siguen protegidas, por lo que no se reproducen en el cuaderno (la de Hokusai, de dominio público, sí). Las revistas solo para recortar manchas de color. Pinturas al agua con marcado escolar; sin aerosoles ni disolventes; las composiciones se exponen con nombre de pila.
- Diversidad: se puede trabajar solo con papel de color o con lápices, con paletas ya preparadas (Anexo 8) y con muestras precortadas; para alumnado con daltonismo, centrarse en la luminosidad y en la temperatura y pedir que describa el color por comparación. El criterio no cambia.

Errores frecuentes

- Mezclar sobre el papel en lugar de sobre la paleta, o no registrar las proporciones.
- Añadir negro para oscurecer cualquier color (lo ensucia): probar antes su complementario.
- Pensar que un color «es» una emoción para todo el mundo; justificar con «me gusta» sin vocabulario del color.
- Usar demasiados colores a la vez, sin dominante ni acento.
- Confundir luminosidad con saturación (un color puede ser claro y apagado, u oscuro y vivo).
- Fiarse del primer vistazo en la actividad de percepción: comprobar con la tarjeta de contraste.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- En las tareas abiertas se aceptan paletas distintas de las del ejemplo si la justificación nombra una propiedad o un contraste del color coherente con la emoción.
- En el comentario de recepción se aceptan emociones distintas de las del docente si se apoyan en lo que se ve.
- La destreza técnica pesa menos que la intención y el registro: no se penaliza un acabado sencillo si las decisiones están justificadas.

03

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Texturas que cuentan

PREGUNTA GUÍA

¿Cómo puede una superficie hacernos imaginar algo que no estamos tocando?

CURSO
1.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
B · C

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE4, CE5, CE7

PRODUCTO FINAL
Muestrario táctil-visual + collage narrativo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
4.1, 5.1, 5.2, 7.1

Contexto, reto y producto

La biblioteca del IES Ribera Alta (centro ficticio) prepara para el trimestre una exposición titulada **«Superficies con memoria»**: la idea es que el alumnado descubra que una pared, una corteza o una tela guardan huellas de lo que les ha pasado, y que esas huellas se pueden **tocar** y también **ver**. La bibliotecaria encarga a 1.º de ESO, por equipos de tres, un **muestrario táctil-visual** y un **collage narrativo** que cuente una escena o una sensación solo con texturas.

Para conseguirlo, cada persona sale a «cazar» texturas del centro sin deteriorarlo, prueba el **frottage** y la **estampación**, aprende a dibujar texturas visuales, practica las tres operaciones del collage (**aislar, asociar y transformar**), boceta la escena, la produce y la somete a una **prueba de lectura** con otro equipo. Al final, cada persona analiza individualmente un collage nuevo y resuelve una decisión técnica.

Reto

Crear en equipo un muestrario táctil-visual de 12 texturas y un collage narrativo que cuente una escena o una sensación solo con texturas, justificando cada técnica y comprobando que otro equipo lo entiende.

Producto final

Muestrario táctil-visual + collage narrativo.

Enfoque. Textura · técnica · collage.

Vinculación curricular

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS MOVILIZADAS (SÍNTESIS)

CE4 Explorar técnicas, lenguajes e intenciones de producciones culturales y artísticas, analizando proceso, resultado, recepción y contexto para descubrir posibilidades expresivas.

CE5 Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad, seleccionando herramientas, técnicas y soportes en función de la intención comunicativa y expresiva.

CE7 Aplicar técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando creativamente las posibilidades tecnológicas en el diseño y realización de proyectos.

Criterios de evaluación seleccionados (redacción oficial del RD 217/2022)

4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

Saberes básicos oficiales seleccionados (RD 217/2022)

Código	Saber básico
B3	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
C1	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
C2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C4	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Uso en el arte y características expresivas.
C5	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Uso en el arte y características expresivas.

Los códigos (A1, B2, C3…) son internos de este cuaderno y localizan el saber dentro de los cuatro bloques del Real Decreto; no son una numeración oficial.

Concreción didáctica en esta situación

- Textura táctil y textura visual: relieve real frente a textura representada; vocabulario (liso, rugoso, áspero, granulado, blando, brillante, mate).
- Frottage (Max Ernst, *Histoire naturelle*, 1926) y estampación con matrices de cartón, goma EVA, cuerda o hojas: la huella sale invertida.
- Texturas visuales dibujadas: puntos, líneas paralelas, rayado cruzado, ondas, arcos solapados y líneas quebradas; la luz rasante como aliada para observar el relieve.
- Collage (Picasso, *Naturaleza muerta con silla de rejilla*, 1912; Hannah Höch; Matisse, papeles recortados) y relieve ligero (Louise Nevelson, *Sky Cathedral*, 1958): fondo, plano medio y primer plano.
- Operaciones plásticas: aislar, asociar y transformar materiales; la textura como recurso narrativo (Faith Ringgold, *Tar Beach*, 1988).
- Proceso creativo: caza de texturas, pruebas, boceto, selección de materiales, producción, prueba de lectura con otro equipo y mejora.

Objetivos didácticos

- Diferenciar textura táctil (relieve real) y textura visual (dibujada, fotografiada o impresa) y describirlas con vocabulario preciso.
- Experimentar con frottage, estampación, collage y relieve ligero, y registrar el resultado de cada prueba.
- Seleccionar materiales por su efecto expresivo y combinarlos con forma y color en una composición legible.
- Aplicar las operaciones de aislar, asociar y transformar para dar significado a un material.
- Registrar pruebas, errores y mejoras, y presentar el producto a otro equipo para comprobar su lectura.

Metodología

Observación y análisis

Mirar, describir, comparar y volver a mirar antes de producir.

Aprendizaje basado en retos

Cada SdA culmina en una producción o intervención con intención y público.

Taller artístico

Prueba de materiales, boceto, producción, registro del proceso y cuidado del espacio.

Cooperación

Roles rotatorios cuando el proyecto es colectivo: coordinación, producción, documentación y comunicación.

Iteración y feedback

Boceto → prueba → feedback → revisión → versión final; el error se utiliza como información para mejorar.

Secuencia de sesiones

Cada sesión combina **observación y análisis, práctica de taller y reflexión** y deja una evidencia que se recoge en la ficha correspondiente del Anexo 3. Las pruebas, bocetos y decisiones se conservan como evidencia del proceso. Las referencias, esquemas y fuentes están en el dossier (Anexo 2) y las miniguías de consulta rápida, en el toolkit visual (Anexo 5).

1

SESIÓN 1

Caza de texturas del entorno sin deteriorarlo

Evidencia: Ficha 1: seis texturas encontradas con su descripción y test diagnóstico. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Frottage y estampación: matriz y huella

Evidencia: Ficha 2: cuatro pruebas (dos frottages y dos estampaciones) con registro de la matriz, el material y el resultado.

Ficha: Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Texturas visuales dibujadas y fotográficas

Evidencia: Ficha 3: seis texturas dibujadas con recursos gráficos y relación entre recurso y textura. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Collage: aislar, asociar y transformar

Evidencia: Ficha 4: tres minicollages (aislar, asociar y transformar) con su registro.

Ficha: Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Boceto narrativo y selección de materiales

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: escena del equipo, tabla de materiales y dos bocetos.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Producción final y prueba de lectura con otro equipo

Evidencia: Ficha 6: lectura del otro equipo (qué escena entienden), cambios y segunda versión.

Ficha: Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Exposición táctil-visual y evidencia individual

Evidencia: Muestrario y collage expuestos (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de un collage nuevo y decisión técnica «piel de elefante».

Ficha: Anexo 3 · ficha 7

Evaluación

La evaluación combina recepción y análisis, experimentación técnica, proceso creativo, producto final, colaboración cuando proceda y una evidencia individual. El acabado estético no sustituye la intención, el razonamiento visual ni la trazabilidad de las decisiones.

Criterios, evidencias e instrumentos

Criterio	Evidencia principal	Instrumento
4.1	Reconoce los rasgos del frottage, la estampación, el collage y la textura dibujada y compara sus resultados a partir de sus propias pruebas.	Fichas 2 y 3 / rúbrica y observación
5.1	Expresa una sensación o una escena con texturas, experimentando con materiales y técnicas, y explica qué ha querido comunicar.	Fichas 1, 3 y 4 y collage / rúbrica y observación
5.2	Realiza el muestrario y el collage seleccionando materiales y técnicas adecuados a la escena y justificando el proceso y las decisiones.	Plantilla (Anexo 4) y producto final / rúbrica y observación
7.1	Desarrolla el proyecto completo (caza, pruebas, boceto, prueba de lectura y versión final) ajustándose al encargo de la exposición.	Fichas 5 y 6 y boceto / rúbrica y autoevaluación (Anexo 7)

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza un collage nuevo (qué texturas parecen, si son táctiles o visuales y con qué técnica se lograrían) y resuelve una decisión técnica: cómo representar la piel rugosa de un elefante, con boceto y justificación.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Distingue textura táctil y visual, nombra la técnica de cada textura en obras e imágenes nuevas y la relaciona con lo que sugiere.	Reconoce las texturas principales, su tipo y la técnica más probable, y explica lo que sugieren.	Reconoce algunas texturas, pero confunde táctil y visual o la explicación es parcial.	Describe las texturas de forma imprecisa («rugoso», «bonito») sin distinguir técnica.
Técnica y lenguaje	Obtiene frottages y estampaciones claros, dibuja texturas con recursos variados y elige el material con intención.	Realiza correctamente frottage, estampación y collage con un control suficiente.	El control de la presión, la cantidad de pintura o el pegado es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía las técnicas básicas con resultado legible.
Creación / producto	El muestrario es variado y legible y el collage cuenta con claridad una escena con fondo, plano medio y primer plano; las texturas contrastan con intención.	El muestrario está completo y el collage cumple el encargo con decisiones comprensibles.	El muestrario o el collage están incompletos o la escena apenas se lee.	Ni el muestrario ni el collage permiten comprobar el aprendizaje.
Proceso	Hace pruebas, bocetos y registro, usa la prueba de lectura del otro equipo y explica qué cambió en la segunda versión.	Boceta, participa en su equipo y revisa su trabajo.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No registra ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Explica la escena y las técnicas con vocabulario preciso, cita las referencias, aprovecha materiales y deja el espacio limpio.	Explica con claridad suficiente y respeta las normas del taller.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su trabajo o descuida materiales y normas.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Papel fino (tipo cebolla o de seda), lápices de cera y lápices de grafito blandos para el frottage.
- Témpera al agua, esponjas, rodillos pequeños y matrices de cartón ondulado, goma EVA, cuerda y hojas secas para estampar.
- Papeles variados (periódico, kraft, celofán, aluminio de cocina limpio), telas, cartón ondulado y materiales reutilizados limpios; cartulina base de 30 × 40 cm.
- Barras de pegamento y cola blanca con pincel; tijeras de punta redonda; tableros A3 para el muestrario.
- Tablet o móvil del centro (opcional) para fotografiar texturas con luz rasante.

Taller seguro, derechos e imagen

Sin cúter: solo tijeras de punta redonda y rasgado a mano. El frottage se hace solo en las superficies del centro que el docente haya autorizado, sin rayarlas, y se lavan las manos después; los materiales reutilizados deben estar limpios, sin vidrio ni bordes cortantes ni frutos secos o látex (alergias). Témpera al agua con bata y mesas protegidas. Las fotografías son solo de superficies, sin personas ni matrículas; las revistas se usan para recortar texturas, no rostros.

Interdisciplinariedad: Biología y Geología (superficies naturales: corteza, roca, piel) y Tecnología (propiedades de los materiales).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Materiales de distinto tamaño y resistencia, piezas precortadas cuando sea necesario, modelos táctiles, posibilidad de fotografía/collage digital equivalente.

Acción y expresión

se permiten formatos equivalentes cuando sean compatibles con el criterio evaluado; la elección de técnica nunca debe ocultar el aprendizaje que se pretende comprobar.

Implicación

Producto con propósito y público real, elección entre opciones de tema o técnica, roles rotatorios y feedback entre iguales con criterios compartidos.

Refuerzo

Anexo 8

Apoyos visuales, plantillas, pasos numerados, ejemplos parciales y reducción de variables sin cambiar el criterio evaluado.

Ampliación

Anexo 9

Crear una composición monocroma donde la textura sea el principal recurso expresivo.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 3 · Texturas que cuentan

ALUMNADO

¿Se puede sentir el tacto de la lluvia sin tocarla? ¿Puede una superficie contarnos algo que no estamos tocando? La biblioteca prepara la exposición «Superficies con memoria» y os necesita: por equipos, vais a reunir un muestrario de texturas reales y dibujadas y a usarlas para contar una escena en un collage. Tendréis que salir a cazar texturas, estampar, frotar, rasgar y pegar, y comprobar con otro equipo que lo que cuenta vuestra obra se entiende sin leer ni una palabra.

> *«¿Cómo puede una superficie hacernos imaginar algo que no estamos tocando?»*

Vuestro reto

Crear en equipo un muestrario táctil-visual de 12 texturas y un collage narrativo que cuente una escena o una sensación solo con texturas, justificando cada técnica y comprobando que otro equipo lo entiende.

Lo que vais a producir

Muestrario táctil-visual + collage narrativo.

Seguridad. Sin cúter: solo tijeras de punta redonda y rasgado a mano.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Cazamos texturas del entorno sin deteriorarlo.
2. Probamos frottage y estampación.
3. Dibujamos texturas visuales y practicamos la luz rasante.
4. Aislamos, asociamos y transformamos materiales en minicollages.
5. Elegimos la escena y bocetamos con materiales.
6. Producimos y probamos la lectura con otro equipo.
7. Exponemos y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Diferenciar textura táctil (relieve real) y textura visual (dibujada, fotografiada o impresa) y describirlas con vocabulario preciso.
- Experimentar con frottage, estampación, collage y relieve ligero, y registrar el resultado de cada prueba.
- Seleccionar materiales por su efecto expresivo y combinarlos con forma y color en una composición legible.
- Aplicar las operaciones de aislar, asociar y transformar para dar significado a un material.
- Registrar pruebas, errores y mejoras, y presentar el producto a otro equipo para comprobar su lectura.

¿Cómo me evaluarán?

Con vuestro proceso y vuestra obra: el docente valora las pruebas, los bocetos, las decisiones y el producto final con la rúbrica (Anexo 6), y vosotros reflexionáis y os dais feedback (Anexo 7). Guardad todas las pruebas: son evidencias. Habrá además una evidencia individual en la última sesión.

ANEXO 2

Dossier visual y fuentes

SdA 3 · Texturas que cuentan

ALUMNADO

El encargo de la biblioteca, esquemas sobre texturas, frottage, estampación y collage, referencias de arte, un banco de texturas y un ejemplo resuelto para trabajar con superficies.

F1 El encargo: «Superficies con memoria»

ESTUDIO DE CASO

Para: equipos de 3 personas de 1.º · **De:** biblioteca del IES Ribera Alta (centro ficticio) · **Asunto:** exposición «Superficies con memoria»

Queremos que quien visite la exposición pueda **mirar y tocar**. Cada equipo entregará:

- un **muestrario** de 12 texturas de 5 × 5 cm sobre un tablero A3: seis **táctiles** (materiales reales) y seis **visuales** (frottage, estampación o dibujo);
- un **collage narrativo** de 30 × 40 cm que cuente una escena o una sensación con fondo, plano medio y primer plano;
- una **ficha** del equipo que explique las técnicas y los materiales.

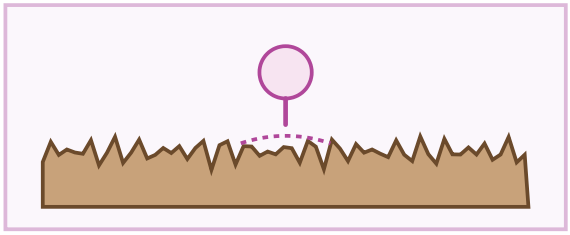
El collage no puede llevar letras ni rostros. Se evaluará si otro equipo **entiende la escena sin que se la expliquen**.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula.

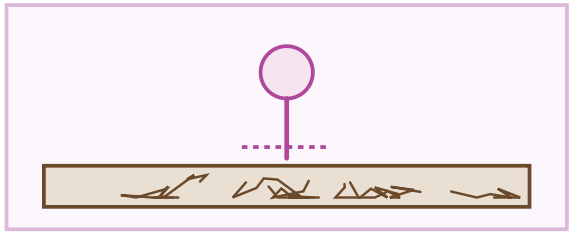
¿Qué escena o sensación te parece más fácil de contar con texturas? ¿Y la más difícil?

F2 Textura táctil y textura visual

ESQUEMA



Textura táctil
La superficie tiene relieve real:
se nota con la mano (rugoso, áspero…).



Textura visual
La superficie es lisa y la textura está
dibujada: se ve, pero no se nota al tocar.

En un collage puedes combinar las dos: materiales con relieve y texturas dibujadas o impresas.

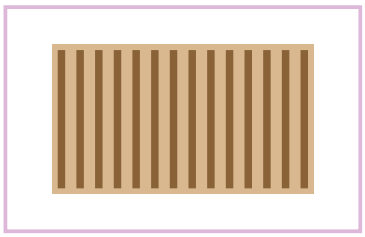
Una textura **táctil** existe en la superficie (lija, corteza, lana). Una textura **visual** es una ilusión: la superficie es lisa, pero la vista «siente» el relieve. El collage permite combinar ambas.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

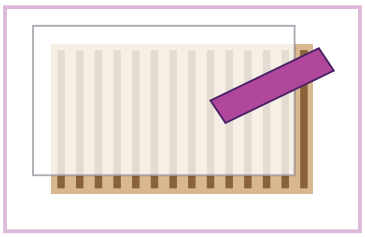
F3 Frottage y estampación paso a paso

ESQUEMA

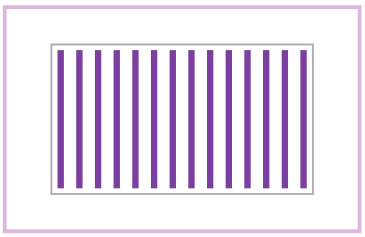
Frottage



1 · Matriz bajo el papel
(cartón ondulado, hoja, rejilla…)

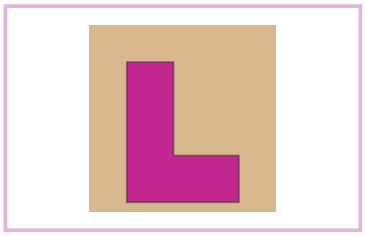


2 · Frota con la cera inclinada

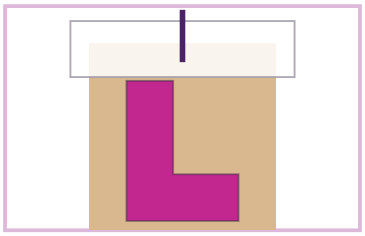


3 · Aparece la textura
misma posición que la matriz

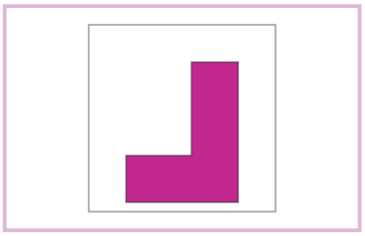
Estampación



1 · Matriz con relieve y pintura fina
(cartón recortado, goma EVA…)



2 · Presiona el papel encima



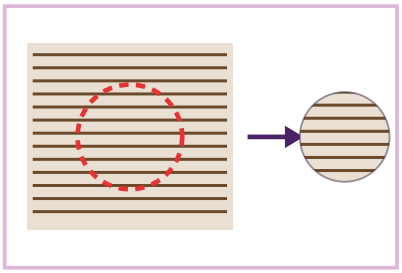
3 · Huella: ¡sale al revés!
la imagen se invierte como en un espejo

En el **frottage** la textura sale igual que la matriz; en la **estampación** la imagen sale **invertida**. Usa papel fino, sujeta bien las hojas y no pongas demasiada pintura en la matriz.

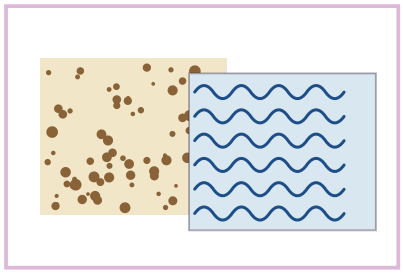
Fuente: Esquema de elaboración propia.

F4 Collage: aislar, asociar y transformar

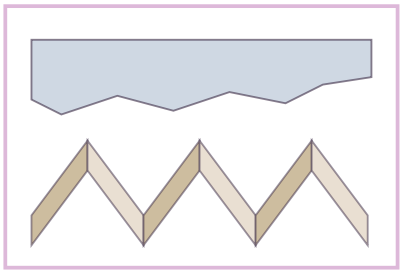
ESQUEMA



Aislar
recorta una parte de un material



Asociar
junta materiales de distinto origen



Transformar
rasga, arruga, dobla o enrolla

Aislar un fragmento cambia su significado; asociar crea contrastes; transformar crea nuevas texturas.

Estas tres operaciones plásticas se combinan: puedes **aislar** un fragmento de papel arrugado, **asociarlo** a una tela lisa y **transformar** el borde rasgándolo.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F5 Referencias: texturas en el arte

DATOS

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
Naturaleza muerta con silla de rejilla, Pablo Picasso	1912	Musée Picasso (París)	Un trozo de hule con dibujo de rejilla pegado al lienzo y una cuerda como marco: textura real mezclada con pintura.
Histoire naturelle (serie de frottages), Max Ernst	1926	Obra impresa en París; ejemplares en varias colecciones	Paisajes y criaturas que surgen al frotar maderas y hojas: la textura como origen de la imagen.
Schnitt mit dem Küchenmesser Dada…, Hannah Höch	1919-1920	Nationalgalerie, Staatliche Museen zu Berlin	Recortes de impresos y fotografías pegados en capas: aislar y asociar fragmentos.
La tristesse du roi, Henri Matisse	1952	Centre Pompidou (París)	Papeles recortados y pintados con gouache: bordes recortados y colores planos.
Sky Cathedral, Louise Nevelson	1958	MoMA (Nueva York)	Maderas encontradas, ensambladas en cajas y pintadas de negro: la unidad de color realza la textura.
Tar Beach, Faith Ringgold	1988	Museo Guggenheim (Nueva York)	Una colcha pintada con telas cosidas que cuenta una historia familiar: la tela como narración.

Elige una obra y piensa: ¿qué materiales crees que se han usado? ¿Cuál es táctil y cuál visual? ¿Qué escena o sensación cuenta la textura?

Fuente: Datos de las colecciones de los museos citados. El docente proyecta las obras desde las webs oficiales de los museos.

F6 Banco de texturas: sentir, dibujar, pegar

DATOS

Textura	Cómo se siente	Cómo dibujarla	Material para el collage
Arena	granulada, seca, áspera	puntos de distinto tamaño y densidad	lija fina o papel con arena pegada
Corteza	rugosa, agrietada, dura	líneas quebradas y sombras	cartón ondulado arrugado o frottage de madera
Lana	blanda, cálida, esponjosa	rayado cruzado y trazos cortos	hilo, algodón o fieltro
Agua	fresca, lisa, brillante	ondas y brillos en blanco	papel de aluminio o celofán
Metal	frío, liso, brillante	contrastes fuertes de claro y oscuro	papel de aluminio liso
Piel de reptil	escamosa, seca	arcos solapados	papel con estampación de cartón ondulado

Este banco es un punto de partida: añade tus propias texturas y comprueba qué material y qué técnica funcionan mejor.



Corteza de árbol fotografiada de cerca. Fotografía de dominio público (CC0). Grietas, nudos y relieve: una textura real para «tocar» con la mirada.

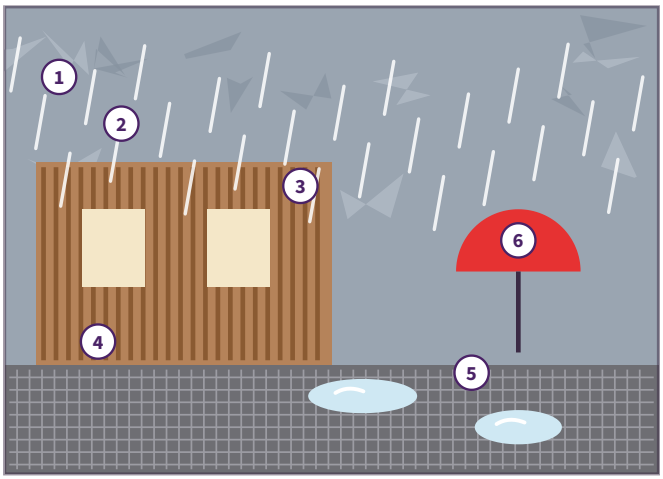


Imagen generada con IA para este cuaderno. Nueve texturas para comparar: corteza, piedra, arpillera, cartón ondulado, metal cepillado, gotas sobre cristal, arena, hojas secas y lana.

Fuente: Elaboración propia.

F7 Ejemplo resuelto: «Un día de lluvia en el patio»

ESQUEMA



1. **Cielo** — papel de periódico arrugado y gris
2. **Lluvia** — tiras de papel blanco
3. **Edificio** — cartón ondulado
4. **Suelo** — frottage de una rejilla
5. **Charcos** — papel de aluminio liso
6. **Paraguas** — papel rojo liso (foco)

Justificación: el fondo (cielo) es de papel de periódico arrugado, porque el gris y los pliegues sugieren nubes pesadas. El edificio es de cartón ondulado y el suelo es un frottage de rejilla. La lluvia son tiras de papel blanco y los charcos son aluminio liso, que brilla. El paraguas es el **único papel liso y rojo**: es el foco y se lee al instante gracias al contraste con las texturas.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia.

F8 Normas del taller de texturas

PROTOCOLO

Antes: mesa protegida, bata, materiales reutilizados limpios y secos, tijeras de punta redonda.

Procedimiento:

1. Caza de texturas: solo en las superficies que el docente haya autorizado; no rayes ni arranques nada.
2. Prueba cada técnica en papel de borrador y pega la prueba en el cuaderno con una etiqueta.
3. Estampa con poca pintura y limpia la matriz entre colores.
4. Primero coloca las piezas sin pegar; pega solo cuando la composición te convenza.

Seguridad: nada de cúter, vidrio ni latas; lávate las manos después de tocar superficies del centro; sin frutos secos ni látex.

Cierre: guarda los sobrantes limpios en la caja de reciclaje, limpia el puesto y deja secar las piezas en horizontal.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario de texturas

GLOSARIO

Textura táctil	La que se nota al tocar porque la superficie tiene relieve real.
Textura visual	La que se ve, pero no se nota al tocar; está dibujada, fotografiada o impresa.
Frottage	Técnica que consiste en frotar con cera o grafito un papel colocado sobre una superficie para copiar su textura.
Estampación	Técnica que transfiere una imagen con una matriz entintada; la huella sale invertida.
Matriz	Superficie con relieve que se usa para frotar o estampar.
Collage	Obra hecha pegando materiales sobre un soporte; viene del francés *coller*, pegar.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 3 · Texturas que cuentan

ALUMNADO

FICHA 1 Caza de texturas

SESIÓN 1

Nombre: _____ **Curso/grupo:** _____ **Fecha:** _____

Observa y toca solo lo que el docente autorice. No rayes ni arranques nada. Lávate las manos al terminar.

1 **Anota seis texturas que has encontrado en el centro.**

Dónde la he encontrado	Cómo se siente (adjetivos)	¿Táctil o visual?
1		
2		
3		
4		
5		
6		

2 **Diagnóstico. Elige la respuesta correcta.**

Una textura visual es la que…

◯ solo existe en la naturaleza ◯ se nota con las manos ◯ se ve pero no se nota al tocar ◯ se hace con tinta

El frottage consiste en…

◯ frotar con cera sobre un papel colocado sobre una superficie ◯ recortar siluetas ◯ pegar papeles ◯ pintar con esponja

Un collage se hace…

◯ con arcilla ◯ con pegamento y materiales variados ◯ solo con lápiz ◯ solo con fotografía

3 **¿Cuál de tus texturas te resultaría más difícil de representar sin tocarla? ¿Por qué?**

_____

_____

FICHA 2

Frottage y estampación

SESIÓN 2

Haz cada prueba en un recuadro de 5 × 5 cm y pégala aquí. Consulta el Anexo 2 (F3). Recuerda: en la estampación, la huella sale invertida.

1 **Pega tus cuatro pruebas y anota la matriz de cada una.**

Frottage 1 · matriz: _____

Frottage 2 · matriz: _____

Estampación 1 · matriz: _____

Estampación 2 · matriz: _____

2 **Registra las pruebas.**

Prueba	Material (cera, grafito, témpera…)	¿Se ve bien la textura?	Qué cambiarías
Frottage 1			
Frottage 2			
Estampación 1			
Estampación 2			

3 **¿Qué prueba funcionó mejor y por qué? Explícalo con vocabulario de la técnica (presión, papel, cantidad de pintura, matriz).**

FICHA 3

Texturas visuales

SESIÓN 3

Dibuja cada textura con puntos, líneas u ondas, sin copiar cada detalle: la repetición sugiere la textura. Consulta el Anexo 5 (T2 y T3).

1 **Dibuja seis texturas en los recuadros.**

Lana	Corteza	Agua
Metal	Arena	Piel de reptil

2 **Relaciona cada recurso gráfico con la textura que mejor sugiere.**

1 Puntos de distinto tamaño	a Madera
2 Líneas paralelas finas	b Arena
3 Rayado cruzado	c Agua
4 Ondas y brillos blancos	d Tela

3 **Marca verdadero o falso.**

	V	F
Una textura visual se puede sentir con la mano.	☐	☐
La luz rasante resalta el relieve con sombras largas.	☐	☐
Para dibujar una textura hay que copiar cada detalle uno a uno.	☐	☐
Un papel de aluminio liso es una textura táctil lisa y brillante.	☐	☐

FICHA 4 Aislar, asociar y transformar

SESIÓN 4

Con papeles y materiales de tu caja, haz tres minicollages de 6 × 6 cm. Consulta el Anexo 2 (F4).

1 **Registra cada operación.**

Operación	Qué materiales y qué hice	Textura o significado que resultó
Aislar		
Asociar		
Transformar		

2 **Pega aquí tus tres minicollages.**

Aislar
(un fragmento)

Asociar
(dos materiales)

Transformar
(rasgar, arrugar…)

3 **¿Qué operación cambió más el significado de tu material? Explica con un ejemplo.**

FICHA 5 Boceto narrativo

SESIÓN 5

Trabajad en equipo para elegir la escena; cada persona completa su ficha. Consulta el Anexo 5 (T5) y la plantilla del Anexo 4.

1 **Escena o sensación del equipo y a quién va dirigida.**

2 **Elige cuatro materiales y decide qué sugieren y en qué plano (fondo, medio o primer plano) los usaréis.**

Material	Qué sugiere	Plano

3 **Dibuja dos bocetos de la escena indicando los materiales.**

Boceto A

Boceto B

FICHA 6 Prueba de lectura con otro equipo

SESIÓN 6

Enseñad vuestro collage a otro equipo SIN decirles el título. Ellos escriben qué entienden.

1 **Mira el collage del otro equipo y marca lo que se cumple.**

- [ ] Se entiende una escena o sensación sin explicación.
- [ ] Hay fondo, plano medio y primer plano diferenciados.
- [ ] Hay contraste entre texturas lisas y rugosas.
- [ ] Se distinguen las texturas táctiles de las visuales.
- [ ] No hay letras ni rostros.

2 **Registra la lectura.**

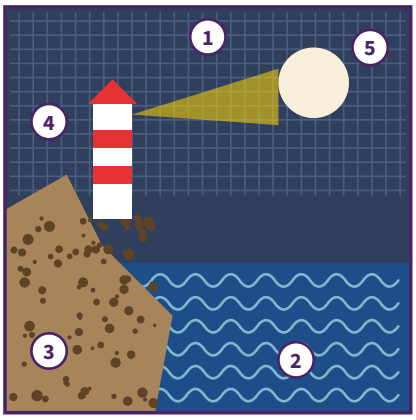
Escena que ven (sin pistas)	¿Coincide con la vuestra?	Texturas que les ayudaron

3 **Qué cambiaréis en la segunda versión tras esta lectura.**

FICHA 7 **Evidencia individual (trabajo personal)** SESIÓN 7

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

1 **Analiza este collage nuevo: ¿qué textura parece en cada zona y con qué técnica se lograría?**



Zona	Textura que parece	Técnica probable (dibujo, frottage, papel liso, arrugado…)
1 · Cielo		
2 · Mar		
3 · Acantilado		
4 · Faro		
5 · Luna		

2 **Decisión técnica. Quieres representar la piel rugosa y arrugada de un elefante en un collage. Haz un boceto de 6 × 6 cm y justifica el material y la técnica que elegirías.**

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 3 · Texturas que cuentan

ALUMNADO

Nombre: **Curso/grupo:** **Fecha:**

Hoja de proyecto del muestrario y del collage. Debe permitir a otra persona entender vuestras decisiones.

Briefing

Encargo, público de la exposición y formato.

Escena o sensación

Qué cuenta vuestro collage y para quién.

Muestrario: 12 texturas

Lista de las 6 táctiles y las 6 visuales con su técnica.

Materiales y técnicas del collage

Qué material usáis en cada plano y por qué (aislar, asociar, transformar).

Roles del equipo

Quién coordina, produce, documenta y presenta.

Boceto del collage

Fondo, plano medio y primer plano con los materiales.

Prueba de lectura → mejora

Qué entendió el otro equipo y qué cambiáis.

Referencias y créditos

Obras que os han inspirado (autoría, obra, año).

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 3 · Texturas que cuentan

ALUMNADO

Vocabulario, recetas gráficas, guía de luz y técnicas para observar, dibujar y pegar texturas.

T1 Vocabulario de texturas

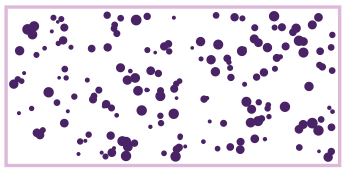
DATOS

Palabra	Qué se siente o se ve	Cómo mostrarla visualmente
Liso	sin relieve, continuo	una zona sin trazos, con pocos cambios
Rugoso / áspero	relieve irregular que roza	puntos y líneas cortas irregulares
Granulado	formado por granos pequeños	puntos de distinto tamaño
Blando / esponjoso	cede al tocar	trazos curvos, cortos y superpuestos
Brillante / mate	refleja la luz / no la refleja	contrastes fuertes y reflejos blancos / tonos uniformes
Agrietado	con grietas o roturas	líneas quebradas que se ramifican

Fuente: Elaboración propia.

T2 Seis recetas para dibujar texturas

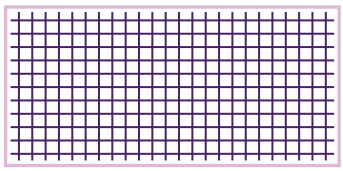
ESQUEMA



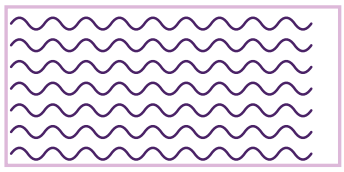
Puntos
arena, piel de naranja



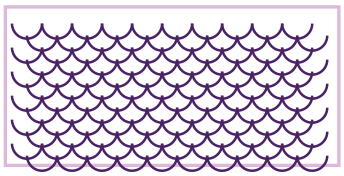
Líneas paralelas
madera, hierba, pelo liso



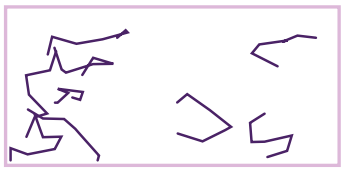
Rayado cruzado
tela, rejilla, sombra



Ondas
agua, dunas, pelo ondulado



Arcos solapados
escamas, tejas, plumas

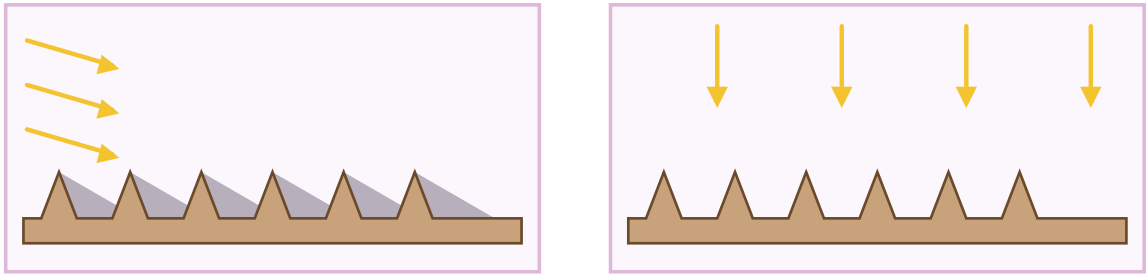


Líneas quebradas
corteza, tierra seca, grietas

Fuente: Esquemas de elaboración propia.

T3 La luz rasante hace visible el relieve

ESQUEMA



Luz rasante (casi paralela)
Las sombras largas marcan cada relieve.
Ideal para fotografiar o dibujar texturas.

Luz de frente
Casi no hay sombras: la textura se «aplana».
Cambia la posición de la luz si no se ve.

Para fotografiar o dibujar una textura, acerca una linterna o una ventana desde un lado, casi paralela a la superficie.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T4 Miniguía de técnicas

DATOS

Técnica	Materiales	Consejo
Frottage	papel fino, cera o grafito blando	Sujeta el papel con cinta de carrocero y frota con el lado de la cera, sin apretar demasiado
Estampación	matriz de cartón o goma EVA, témpera, esponja	Poca pintura; presiona y despega despacio; la huella sale al revés
Collage	papeles, telas, cartón, pegamento	Coloca sin pegar, decide y pega de fondo a primer plano
Relieve ligero	cartón ondulado, cuerda, papel arrugado	Pega los relieves en capas; una pintura uniforme resalta la textura
Textura dibujada	grafito, rotulador, tinta	Repite el recurso y varía el tamaño; deja zonas lisas para descansar

Fuente: Elaboración propia.

T5 Lista de comprobación del collage narrativo

PROTOCOLO

1. **Escena clara:** ¿se entiende de qué trata sin explicación?
2. **Tres planos:** fondo (material más liso), plano medio (elemento principal) y primer plano (detalle contrastado).
3. **Contraste de texturas:** coloca una textura lisa junto a una rugosa para que ambas se noten.
4. **Foco:** ¿hay un solo punto que llama la atención?
5. **Táctil y visual:** ¿combinas materiales con relieve y texturas dibujadas o impresas?
6. **Limpieza:** pegado completo, bordes sin despegar, sin letras ni rostros.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 3 · Texturas que cuentan

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Muestrario táctil-visual + collage narrativo**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Distingue textura táctil y visual, nombra la técnica de cada textura en obras e imágenes nuevas y la relaciona con lo que sugiere.	Reconoce las texturas principales, su tipo y la técnica más probable, y explica lo que sugieren.	Reconoce algunas texturas, pero confunde táctil y visual o la explicación es parcial.	Describe las texturas de forma imprecisa («rugoso», «bonito») sin distinguir técnica.	
Técnica y lenguaje	Obtiene frottages y estampaciones claros, dibuja texturas con recursos variados y elige el material con intención.	Realiza correctamente frottage, estampación y collage con un control suficiente.	El control de la presión, la cantidad de pintura o el pegado es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía las técnicas básicas con resultado legible.	
Creación / producto	El muestrario es variado y legible y el collage cuenta con claridad una escena con fondo, plano medio y primer plano; las texturas contrastan con intención.	El muestrario está completo y el collage cumple el encargo con decisiones comprensibles.	El muestrario o el collage están incompletos o la escena apenas se lee.	Ni el muestrario ni el collage permiten comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Hace pruebas, bocetos y registro, usa la prueba de lectura del otro equipo y explica qué cambió en la segunda versión.	Boceta, participa en su equipo y revisa su trabajo.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No registra ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Explica la escena y las técnicas con vocabulario preciso, cita las referencias, aprovecha materiales y deja el espacio limpio.	Explica con claridad suficiente y respeta las normas del taller.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su trabajo o descuida materiales y normas.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 3 · Texturas que cuentan

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo distinguir una textura táctil de una visual y describirla con vocabulario preciso.	○	○	○	○
Puedo hacer un frottage y una estampación y explicar qué ha pasado en cada una.	○	○	○	○
Puedo elegir un material y una técnica para contar una escena y justificar mi decisión.	○	○	○	○
Observo con atención antes de opinar y respeto el trabajo de los demás.	○	○	○	○
Pruebo, boceto y reviso en lugar de quedarme con la primera idea.	○	○	○	○
Cuido los materiales y el espacio y cito las imágenes y referencias que uso.	○	○	○	○

Mi aportación personal

_____

_____

_____

Una decisión visual o técnica que tomé y por qué

_____

_____

_____

Parte 2 · Feedback y mejora

Compañero/a o grupo que me ha dado feedback: _____

Feedback que recibí

_____

_____

Mejora que realicé

_____

_____

Mi próximo objetivo visual o artístico

_____

_____

ANEXO 8

Refuerzo

SdA 3 · Texturas que cuentan

ALUMNADO

Nombre: _____ **Curso/grupo:** _____ **Fecha:** _____

Apoyos visuales y pasos numerados para resolver el collage con menos variables. El criterio es el mismo: contar una escena con texturas y justificar los materiales.

Receta de un collage en tres planos

1. Elige una escena sencilla (lluvia, playa, bosque, mercado).
2. **Fondo:** un papel liso o poco texturado.
3. **Plano medio:** el elemento principal, con una textura marcada.
4. **Primer plano:** un detalle pequeño con la textura más distinta.
5. Coloca sin pegar, revisa y pega al final.

Pistas de materiales

- **Agua:** papel de aluminio liso o celofán.
- **Arena:** papel con puntos o lija fina.
- **Árbol:** cartón ondulado o frottage de madera.
- **Cielo con nubes:** papel de periódico arrugado.

1 **Dibuja un boceto de tu escena siguiendo los tres planos y anota el material de cada uno.**

FONDO: material liso o poco texturado (cielo, pared)

PLANO MEDIO: elemento principal con una textura marcada

PRIMER PLANO: un detalle pequeño con la textura más contrastada

2 **Completa: «Mi escena es _____ y uso _____ para sugerir _____ porque su textura es _____».**

_____

_____

3 **Escribe dos texturas del collage y marca si son táctiles o visuales.**

Textura	Material o técnica	¿Táctil o visual?

ANEXO 9

Ampliación

SdA 3 · Texturas que cuentan

ALUMNADO

Nombre: _____ **Curso/grupo:** _____ **Fecha:** _____

Una composición monocroma de texturas

Cuando se elimina el color, la textura toma todo el protagonismo (como en las maderas pintadas de negro de Louise Nevelson). Crea una composición monocroma donde la textura sea el principal recurso expresivo.

Pasos

1. Elige un solo color (por ejemplo, blanco o negro) y una idea: calma, ruido, lluvia, piedra…
2. Reúne cinco texturas distintas con materiales y técnicas variados (relieve ligero, estampación, frottage…).
3. Pega o pinta todo del mismo color con témpera al agua para unificarlo.
4. Ilumínalo con luz rasante (una linterna) y comprueba qué relieves se ven mejor.

Entrega

Una composición de 20 × 20 cm y un texto de 5-6 líneas que explique qué textura domina, cómo la luz la hace visible y qué idea transmite.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 3 · Texturas que cuentan

DOCENTE

Ficha 1

1. Tabla abierta: se valora que la descripción use adjetivos táctiles precisos (rugoso, áspero, granulado, liso, blando) y que distinga si la textura es táctil o visual (las del entorno que se tocan son táctiles; las de una fotografía o un dibujo, visuales).
2. Test: se ve pero no se nota al tocar; frotar con cera sobre un papel colocado sobre una superficie; con pegamento y materiales variados.

Ficha 2

1. Respuestas abiertas; se valora que el registro relacione la matriz, el material y el resultado (por ejemplo, «frottage de cartón ondulado con cera: se ve bien la línea; con grafito, poco»).
2. Debe observar que la estampación invierte la imagen y que demasiada pintura emborrona el detalle.

Ficha 3

1. Se aceptan dibujos propios si cada textura se reconoce por la repetición de un recurso (lana: rayado cruzado y trazos cortos; corteza: líneas quebradas; agua: ondas y brillos; metal: contraste fuerte de claros y oscuros; arena: puntos; piel de reptil: arcos solapados).
2. Relaciona: puntos → arena; líneas paralelas → madera; rayado cruzado → tela; ondas y brillos blancos → agua.
3. Falso, verdadero, falso, verdadero.

Ficha 4

1. Se valora que cada operación esté bien identificada: aislar = recortar un fragmento; asociar = juntar dos materiales de origen distinto; transformar = rasgar, arrugar, doblar o enrollar.
2. Respuesta modelo: «Al aislar un trozo de tela con estampado de hojas, dejó de ser tela y pasó a ser un árbol».

Ficha 5

1. Se valora que la escena sea abstracta o figurativa sin letras ni rostros, que cada material tenga plano asignado y que los dos bocetos sean distintos.
2. Ejemplo: escena = playa; fondo = papel azul liso; plano medio = lija para la arena; primer plano = hoja con frottage de rejilla para una toalla.

Ficha 6

1. La lectura debe describir lo que se ve antes de interpretar; los cambios de la segunda versión deben responder a lo que no se entendió.
2. Si el otro equipo no entiende la escena, se valora que identifiquen qué textura engaña o falta.

Ficha 7

1. Análisis modelo: 1 Cielo: rayado cruzado (textura visual dibujada); 2 Mar: ondas (visual dibujada, también papel ondulado); 3 Acantilado: puntos (visual, o lija pegada si fuese táctil); 4 Faro: papel liso en rayas rojas y blancas (táctil liso); 5 Luna: papel liso claro.
2. Todas las texturas de esta imagen son dibujadas, aunque en un collage real podrían sustituirse por materiales.
3. Piel de elefante: se aceptan cartón ondulado arrugado, papel de periódico arrugado y pintado de gris, o frottage de corteza; la justificación debe nombrar la propiedad táctil y visual (rugosidad, pliegues, color gris) y la técnica.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Se aceptan boceto de tres planos con material asignado y frase modelo: «Mi escena es la playa y uso lija para sugerir arena porque su textura es granulada».
2. Tabla: por ejemplo, lija → táctil; frottage de rejilla → visual.

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que cinco texturas se distingan pese a ser del mismo color y que el texto relacione la luz rasante con el relieve y con la idea expresada.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: equipos de tres con roles rotatorios (coordinación, producción, documentación, comunicación); las pruebas de frottage y estampación son individuales. Preparar una caja de materiales reutilizados limpios por equipo.
- Temporalización (55 min): 10 min de observación o análisis, 30-35 min de taller, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. En la sesión 1 se prepara la salida por el centro con autorización previa del espacio; en la sesión 6 la prueba de lectura necesita 10 min.
- Imágenes, derechos y seguridad: las obras de F5 se proyectan desde las webs oficiales de los museos; no se reproducen en el cuaderno (la fotografía de corteza de F6 es de dominio público). Sin cúter ni vidrio; revisar alergias a frutos secos y látex en los materiales reutilizados. Fotografías solo de superficies, sin personas ni matrículas.
- Diversidad: se pueden dar piezas precortadas, materiales de distinto tamaño y resistencia, modelos táctiles y, si el alumnado lo necesita, collage digital equivalente. Quien termine antes puede hacer la composición monocroma del Anexo 9.

Errores frecuentes

- Confundir textura táctil y visual, o creer que dibujar una textura exige copiar todos los detalles.
- Frottage con demasiada presión o papel demasiado grueso; estampación con demasiada pintura.
- Olvidar que la estampación invierte la imagen.
- Pegar sin haber probado la composición y mezclar demasiadas texturas sin un foco.
- Cazar texturas dañando el entorno o usando materiales no autorizados.
- Justificar con «queda bonito» en lugar de explicar el material y la técnica.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- En las tareas abiertas se aceptan escenas y materiales distintos de los del ejemplo si la justificación nombra una textura y una técnica coherentes con la idea.
- En el análisis de la Ficha 7 se aceptan técnicas probables distintas si se apoyan en lo que se ve.
- La destreza manual pesa menos que la intención y el registro: un collage sencillo pero bien justificado puede alcanzar el nivel alto.

04 SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¿Ves lo que crees?

PREGUNTA GUÍA

¿Por qué nuestros ojos completan, agrupan o confunden algunas imágenes?

CURSO
1.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
B · C

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE3, CE4, CE5, CE7

PRODUCTO FINAL
Galería de ilusiones y composiciones perceptivas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
3.1, 4.1, 5.2, 7.1

Contexto, reto y producto

El IES Valdelagua (centro ficticio) celebra su Semana de la Ciencia y el departamento de Biología quiere una sala distinta: una **galería de ilusiones** en la que los visitantes comprueben que **ver no es copiar la realidad**, sino interpretarla. Pide a 1.º de ESO que cada persona diseñe una **ilusión o composición perceptiva** de 20 × 20 cm, con un panel breve que explique *qué verás* y *por qué ocurre*.

Para conseguirlo, el alumnado se enfrenta a retos de percepción, estudia la **figura y el fondo**, la **proximidad**, la **semejanza**, la **continuidad** y el **cierre**, observa obras de Holbein, Arcimboldo, Escher, Dalí o Bridget Riley, diseña su ilusión haciendo una **predicción**, la **prueba con tres visitantes** de otro curso y la mejora. Al final, cada persona analiza una imagen nueva y adapta su ilusión a un público de 6 años.

Reto

Diseñar una ilusión o composición perceptiva de 20 × 20 cm que se pueda explicar a los visitantes de la Semana de la Ciencia, comprobar con tres personas que produce el efecto previsto y justificar qué principio de la percepción utiliza.

Producto final

Galería de ilusiones y composiciones perceptivas.

Enfoque. Percepción · figura-fondo · composición.

Vinculación curricular

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS MOVILIZADAS (SÍNTESIS)

- **CE3** Analizar propuestas plásticas, visuales y audiovisuales con respeto y capacidad de observación, enriqueciendo la cultura artística personal y el imaginario.
- **CE4** Explorar técnicas, lenguajes e intenciones de producciones culturales y artísticas, analizando proceso, resultado, recepción y contexto para descubrir posibilidades expresivas.
- **CE5** Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad, seleccionando herramientas, técnicas y soportes en función de la intención comunicativa y expresiva.
- **CE7** Aplicar técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando creativamente las posibilidades tecnológicas en el diseño y realización de proyectos.

Criterios de evaluación seleccionados (redacción oficial del RD 217/2022)

3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

Saberes básicos oficiales seleccionados (RD 217/2022)

Código	Saber básico
B2	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
B3	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
B4	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
B5	La composición. Equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
C2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C4	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Uso en el arte y características expresivas.

Los códigos (A1, B2, C3…) son internos de este cuaderno y localizan el saber dentro de los cuatro bloques del Real Decreto; no son una numeración oficial.

Concreción didáctica en esta situación

- Figura y fondo: la copa de Rubin (Edgar Rubin, 1915), siluetas reversibles y la ambigüedad del cubo de Necker (1832); *Día y noche* (Escher, 1938) y Dalí (1940).
- Principios de agrupación de la Gestalt (Max Wertheimer, 1923): proximidad, semejanza, continuidad y cierre; el triángulo de Kanizsa (1955).
- Ilusiones de tamaño y longitud (Müller-Lyer, Ebbinghaus, Ponzo): medir para comprobar que lo que se ve no coincide con lo que se mide.
- Composición: ritmo regular y creciente, repetición, contraste blanco-negro y variación de un solo parámetro (tamaño, posición, forma) como en el op art de Bridget Riley (*Current*, 1964).
- Anamorfosis (Holbein, *Los embajadores*, 1533) y figuras formadas por partes (Arcimboldo, *Vertumno*, c. 1590) como ejemplos históricos de percepción jugada.
- Proceso creativo con prueba de usuarios: boceto, predicción de lo que verá el público, prueba con tres personas, revisión y explicación.

Objetivos didácticos

- Reconocer los principios perceptivos básicos (figura-fondo, proximidad, semejanza, continuidad y cierre) en imágenes, ilusiones y obras de arte.
- Distinguir figura y fondo y controlar el contraste para hacer que una imagen cambie de lectura.
- Aplicar equilibrio, ritmo y repetición a una ilusión visual con puntos, líneas y planos.
- Explicar de forma sencilla por qué una imagen produce un efecto perceptivo.
- Diseñar, probar con usuarios reales y revisar una pieza para un público concreto.

Metodología

Observación y análisis

Mirar, describir, comparar y volver a mirar antes de producir.

Aprendizaje basado en retos

Cada SdA culmina en una producción o intervención con intención y público.

Taller artístico

Prueba de materiales, boceto, producción, registro del proceso y cuidado del espacio.

Cooperación

Roles rotatorios cuando el proyecto es colectivo: coordinación, producción, documentación y comunicación.

Iteración y feedback

Boceto → prueba → feedback → revisión → versión final; el error se utiliza como información para mejorar.

Secuencia de sesiones

Cada sesión combina **observación y análisis, práctica de taller y reflexión** y deja una evidencia que se recoge en la ficha correspondiente del Anexo 3. Las pruebas, bocetos y decisiones se conservan como evidencia del proceso. Las referencias, esquemas y fuentes están en el dossier (Anexo 2) y las miniguías de consulta rápida, en el toolkit visual (Anexo 5).

1

SESIÓN 1

Retos de percepción y diagnóstico

Evidencia: Ficha 1: predicción y medida de dos líneas, y test diagnóstico sobre percepción. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Figura-fondo y siluetas reversibles

Evidencia: Ficha 2: observación de la copa de Rubin y del cubo de Necker, silueta reversible propia y comentario de una obra de referencia.

Ficha: Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Agrupación: proximidad y semejanza

Evidencia: Ficha 3: principios de agrupación relacionados, trama de puntos con tres columnas y experimento con dos compañeros.

Ficha: Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Continuidad, cierre y ritmo

Evidencia: Ficha 4: test sobre cierre y continuidad, tres formas sugeridas con huecos y ritmo creciente continuado.

Ficha: Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Diseño de la ilusión: bocetos y predicción

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: principio elegido, predicción de lo que verá el público y tres bocetos.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Prueba con usuarios y revisión

Evidencia: Ficha 6: resultados de la prueba con tres personas, cotejo con la predicción y cambios de la segunda versión.

Ficha: Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Galería perceptiva y explicación individual

Evidencia: Galería expuesta (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de una imagen nueva y adaptación a un público de 6 años.

Ficha: Anexo 3 · ficha 7

Evaluación

La evaluación combina recepción y análisis, experimentación técnica, proceso creativo, producto final, colaboración cuando proceda y una evidencia individual. El acabado estético no sustituye la intención, el razonamiento visual ni la trazabilidad de las decisiones.

Criterios, evidencias e instrumentos

Criterio	Evidencia principal	Instrumento
3.1	Selecciona y describe obras de distintas épocas y culturas (Holbein, Arcimboldo, Escher, Dalí, Riley), analizándolas con curiosidad y respeto, y relaciona cada una con un principio perceptivo.	Ficha 2 (comentario de obra) y Ficha 3 / rúbrica y observación
4.1	Reconoce los rasgos de las técnicas gráficas en blanco y negro (rotulador, tinta, papel recortado) y compara sus resultados en pruebas de agrupación, figura-fondo y ritmo.	Fichas 3 y 4 / rúbrica y observación
5.2	Realiza la ilusión seleccionando técnica y soporte adecuados al efecto buscado y justifica en la plantilla el principio perceptivo utilizado.	Plantilla (Anexo 4) y galería / rúbrica y observación
7.1	Desarrolla el proyecto completo (retos, bocetos, predicción, prueba con usuarios y versión final) ajustándose al encargo de la Semana de la Ciencia.	Fichas 5 y 6 y bocetos / rúbrica y autoevaluación (Anexo 7)

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza una imagen nueva (principios que reconoce y dónde) y adapta su ilusión a un público de 6 años, indicando qué cambiaría (tamaño, número de elementos o contraste) y por qué.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Reconoce los principios perceptivos en imágenes nuevas, distingue figura y fondo y explica por qué se produce el efecto apoyándose en lo que se ve.	Reconoce el principio principal de una imagen y explica su efecto con vocabulario adecuado.	Reconoce algunos principios, pero la explicación es parcial o no se apoya en la imagen.	Describe la imagen de forma imprecisa («es una ilusión rara») sin nombrar el principio.
Técnica y lenguaje	Controla con precisión la regla, el trazo y el contraste, y varía un solo parámetro con intención (tamaño, posición, forma o color).	Usa correctamente la regla, el trazo y el contraste con un control suficiente.	El trazado o el contraste son irregulares y el efecto se debilita; necesita apoyo.	No consigue todavía un trazado o un contraste que permita ver el efecto.
Creación / producto	La ilusión produce con claridad el efecto previsto, es original y legible a distancia y se acompaña de un panel explicativo preciso.	La ilusión cumple el encargo y el efecto se aprecia, con un panel comprensible.	El efecto solo se aprecia en parte o el panel no explica con claridad.	La ilusión está incompleta o no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Hace bocetos, predice lo que verá el público, prueba con tres personas, compara con su predicción y explica qué cambió.	Boceta, prueba con usuarios y revisa su trabajo.	El proceso es irregular o la prueba con usuarios es incompleta.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Explica con claridad el efecto a un público distinto, cita las referencias, trata con respeto a los usuarios de la prueba y cuida los materiales.	Explica con claridad suficiente y respeta las normas del taller y de la prueba.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su trabajo o incumple las normas de la prueba o del taller.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Papel blanco A4 y cartulina blanca y negra de 20 × 20 cm; reglas, escuadras y plantillas de cuadrícula de 1 cm.
- Rotuladores negros de punta fina y media, lápiz HB, goma, compás (opcional) y tinta china con pincel para rellenar masas.
- Papel recortado (negro, blanco y un color de acento) y barra de pegamento para composiciones de figura-fondo.
- Tarjetas de ilusiones del Anexo 2 y presentación o editor vectorial básico (opcional) para ampliar el diseño.
- Proyector para las obras de F5 en las webs oficiales de los museos.

Taller seguro, derechos e imagen

Tijeras de punta redonda y sin cúter; compás con cuidado y sentado; tinta con bata y mesa protegida. Las pruebas con usuarios son anónimas (solo inicial y curso, sin fotografías ni vídeo) y voluntarias; las obras de F5 se citan con autoría, título, año y museo y se proyectan desde webs oficiales, sin copiarlas en el cuaderno.

Interdisciplinariedad: Matemáticas (patrones, medidas, simetría y proporción) y Biología (el ojo, el cerebro y la percepción visual).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Explicaciones con esquemas, ejemplos manipulables y plantillas; posibilidad de trabajar en blanco/negro antes de incorporar color.

Acción y expresión

se permiten formatos equivalentes cuando sean compatibles con el criterio evaluado; la elección de técnica nunca debe ocultar el aprendizaje que se pretende comprobar.

Implicación

Producto con propósito y público real, elección entre opciones de tema o técnica, roles rotatorios y feedback entre iguales con criterios compartidos.

Refuerzo

Anexo 8

Apoyos visuales, plantillas, pasos numerados, ejemplos parciales y reducción de variables sin cambiar el criterio evaluado.

Ampliación

Anexo 9

Diseñar una ilusión que combine dos principios perceptivos y explicar dónde aparecen.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 4 · ¿Ves lo que crees?

ALUMNADO

¿Por qué nuestros ojos completan, agrupan o confunden algunas imágenes? Mira dos líneas del mismo largo: una parecerá más larga. Mira una copa: de pronto serán dos caras. Tu cerebro no copia la realidad, la interpreta, y a veces se equivoca de forma predecible. El centro prepara la Semana de la Ciencia y necesita una galería de ilusiones. Vais a diseñar la vuestra, predecir qué verá el público, probarla con tres visitantes y explicar por qué funciona.

> *¿Por qué nuestros ojos completan, agrupan o confunden algunas imágenes?*

Vuestro reto

Diseñar una ilusión o composición perceptiva de 20 × 20 cm que se pueda explicar a los visitantes de la Semana de la Ciencia, comprobar con tres personas que produce el efecto previsto y justificar qué principio de la percepción utiliza.

Lo que vais a producir

Galería de ilusiones y composiciones perceptivas.

Seguridad. Tijeras de punta redonda y sin cúter; compás con cuidado y sentado; tinta con bata y mesa protegida.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Nos enfrentamos a retos de percepción y descubrimos qué ve cada uno.
2. Jugamos con figura y fondo y con siluetas reversibles.
3. Descubrimos cómo se agrupan los elementos por proximidad y semejanza.
4. Exploramos continuidad, cierre y ritmo.
5. Diseñamos la ilusión, hacemos bocetos y predecimos el efecto.
6. Probamos la ilusión con tres personas y la mejoramos.
7. Montamos la galería, explicamos y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Reconocer los principios perceptivos básicos (figura-fondo, proximidad, semejanza, continuidad y cierre) en imágenes, ilusiones y obras de arte.
- Distinguir figura y fondo y controlar el contraste para hacer que una imagen cambie de lectura.
- Aplicar equilibrio, ritmo y repetición a una ilusión visual con puntos, líneas y planos.
- Explicar de forma sencilla por qué una imagen produce un efecto perceptivo.
- Diseñar, probar con usuarios reales y revisar una pieza para un público concreto.

¿Cómo me evaluarán?

Con vuestro proceso y vuestra obra: el docente valora las pruebas, los bocetos, las decisiones y el producto final con la rúbrica (Anexo 6), y vosotros reflexionáis y os dais feedback (Anexo 7). Guardad todas las pruebas: son evidencias. Habrá además una evidencia individual en la última sesión.

ANEXO 2

Dossier visual y fuentes

SdA 4 · ¿Ves lo que crees?

ALUMNADO

El encargo, esquemas sobre figura-fondo, agrupación, continuidad y cierre, obras de referencia, los principios de la Gestalt, un ejemplo resuelto y las normas del taller y de la prueba.

F1 El encargo: una galería de ilusiones para la Semana de la Ciencia

ESTUDIO DE CASO

Para: grupos de 1.º · **De:** departamento de Biología del IES Valdelagua (centro ficticio) · **Asunto:** galería «¿Ves lo que crees?»

Queremos que los visitantes comprueben que ver es interpretar. Cada persona preparará:

- una **ilusión o composición perceptiva** de 20 × 20 cm, en blanco y negro y, como mucho, un color de acento;
- un **panel explicativo** de 6-8 líneas: *qué verás* y *por qué ocurre* (con el nombre del principio perceptivo);
- los **resultados de una prueba** con tres personas de otro curso (anónimos: solo inicial y curso).

La ilusión debe verse **a dos metros de distancia** y producir su efecto en menos de diez segundos.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula.

¿Qué ilusión conoces ya? ¿Por qué crees que engaña a casi todo el mundo?

F2 Figura y fondo: la copa de Rubin y el cubo de Necker

ESQUEMA

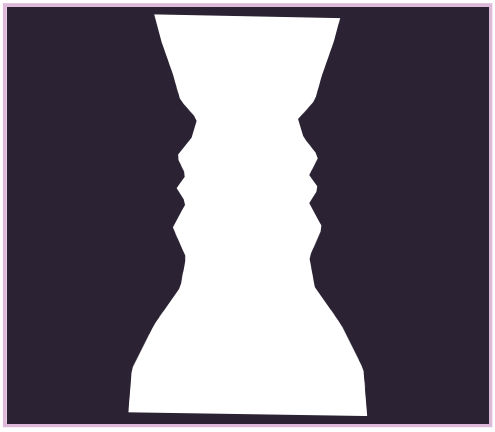
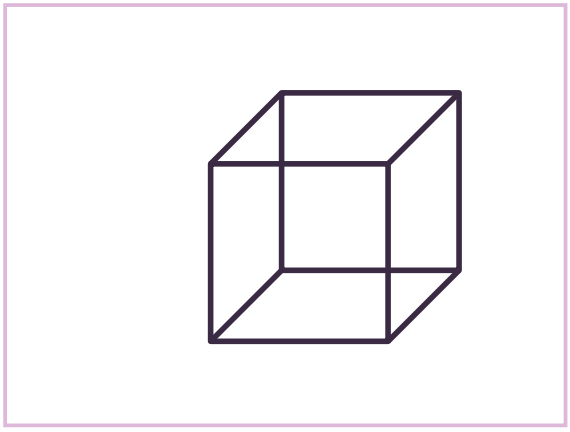


Figura-fondo: ¿una copa o dos perfiles?



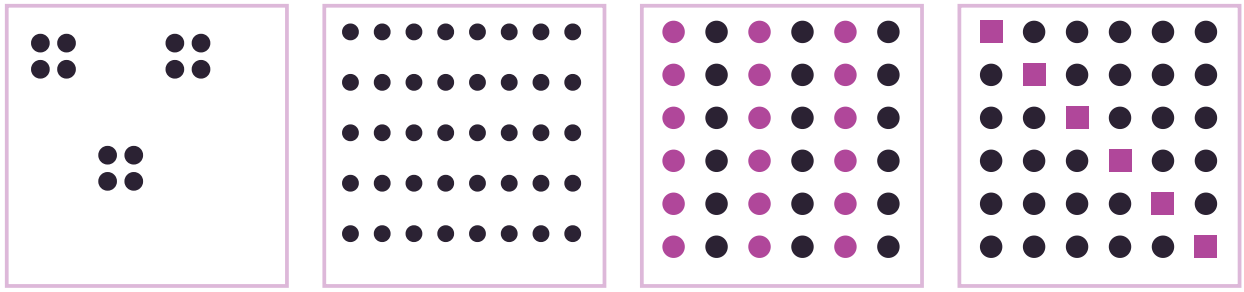
Cubo de Necker: ¿qué cara está delante?

Cuando una forma destaca, la vemos como **figura**, y lo demás queda como **fondo**. Si figura y fondo tienen la misma fuerza, el cerebro alterna entre ambas, pero **no puede ver las dos a la vez**.

Fuente: Esquemas de elaboración propia, inspirados en la figura reversible descrita por Edgar Rubin (1915) y en el cubo de Louis Albert Necker (1832).

F3 Agrupación: proximidad y semejanza

ESQUEMA



Proximidad
tres grupos

Proximidad
se ven filas

Semejanza de color
se ven columnas

Semejanza de forma
aparece una diagonal

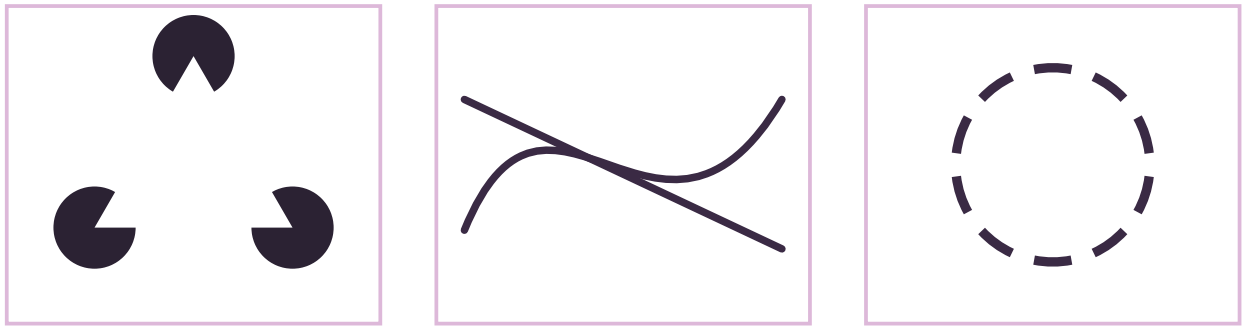
Agrupamos sin darnos cuenta lo que está cerca o lo que se parece. Cambia una sola propiedad y cambia la agrupación.

Los elementos **cercanos** se ven como un grupo (**proximidad**) y los elementos **parecidos** en color, forma o tamaño se agrupan (**semejanza**). Para cambiar una agrupación, cambia **una sola propiedad**.

Fuente: Esquemas de elaboración propia, basados en los principios de agrupación de Max Wertheimer (1923).

F4 Continuidad y cierre

ESQUEMA



Cierre: triángulo ilusorio
no hay ningún triángulo dibujado

Continuidad
seguimos cada trazo sin cortes

Cierre: círculo incompleto
completamos los huecos

Variante del triángulo descrito por Gaetano Kanizsa en 1955 (esquema propio).

El ojo prefiere seguir una línea **sin cambios bruscos** (**continuidad**) y **completa** las formas que están casi cerradas (**cierre**): por eso vemos un triángulo blanco que no está dibujado.

Fuente: Esquemas de elaboración propia. El triángulo ilusorio fue descrito por Gaetano Kanizsa en 1955.

F5 Referencias: el arte que juega con la percepción

DATOS

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
Los embajadores, Hans Holbein el Joven	1533	National Gallery (Londres)	Una mancha alargada en primer plano que, vista desde un lado, se convierte en una calavera: anamorfosis.
Vertumno, Giuseppe Arcimboldo	c. 1590	Castillo de Skokloster (Suecia)	Un retrato formado por frutas, flores y hortalizas: de lejos, un rostro; de cerca, un conjunto de objetos.

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
Mercado de esclavos con aparición del busto invisible de Voltaire, Salvador Dalí	1940	The Dalí Museum (St. Petersburg, Florida)	Un grupo de figuras que, a cierta distancia, forma un busto: figura y fondo dobles.
Día y noche, M. C. Escher (xilografía)	1938	Ejemplares en varios museos; consulta la web oficial de la fundación M. C. Escher	Campos que se transforman gradualmente en aves: la figura de un lado es el fondo del otro.
Current, Bridget Riley	1964	MoMA (Nueva York)	Líneas onduladas en blanco y negro que parecen vibrar y moverse: ritmo y contraste.

Mira cada obra a dos distancias y piensa: ¿qué principio perceptivo aparece? ¿Qué ves primero y qué ves después? ¿Cómo lo consigue el artista con tan pocos recursos?



Hans Holbein el Joven, *Los embajadores*, 1533. Óleo sobre tabla. National Gallery (Londres). Dominio público. La mancha alargada del suelo es una calavera en anamorfosis: solo se reconoce mirando el cuadro muy de lado.

Fuente: Datos de las colecciones de los museos citados. El docente proyecta las obras desde las webs oficiales de los museos.

F6 Los principios de la percepción visual

DATOS

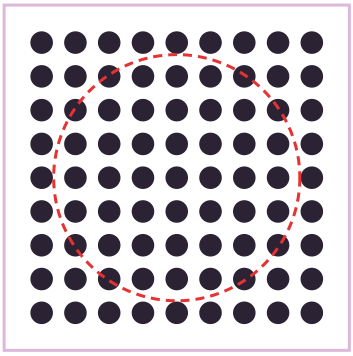
Principio	Qué dice	Ejemplo cotidiano	Cómo usarlo en tu ilusión
Figura-fondo	Vemos una forma como figura y el resto como fondo	las letras sobre una página	Dibuja una silueta que sea figura y fondo a la vez
Proximidad	Agrupamos lo que está cerca	las ventanas de un edificio	Reduce la distancia en una dirección
Semejanza	Agrupamos lo que se parece	los jugadores de un mismo equipo	Cambia el color o la forma de algunos elementos
Continuidad	Seguimos una línea sin cortes	un cable que cruza otro	Haz que las líneas crucen suavemente
Cierre	Completamos una forma casi cerrada	un círculo de puntos o un logotipo con huecos	Deja huecos pequeños en la silueta

Los principios actúan juntos: una buena ilusión suele usar **uno principal** y, como mucho, **uno secundario**.

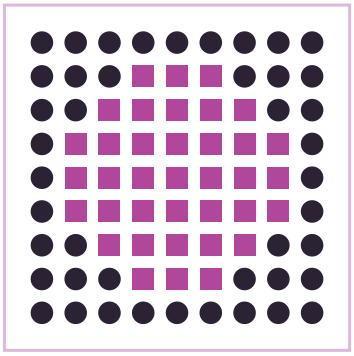
Fuente: Síntesis de elaboración propia a partir de los principios de la psicología de la Gestalt (Max Wertheimer, 1923).

F7 Ejemplo resuelto: «El círculo de cuadrados»

ESQUEMA



Boceto: zona que cambiará
(círculo rojo a lápiz)



Resultado
círculos → cuadrados rosa

Predicción
«Verán un círculo hecho de cuadrados».

Prueba (ficticia)
8 de 9 personas lo ven en menos de 3 s.

Principios
semejanza (forma y color) y cierre.

Justificación: parto de una trama regular de 9 × 9 círculos negros y cambio por cuadrados rosa los que están dentro de un círculo imaginario. Al ser **semejantes** entre sí y distintos de los demás, se agrupan; además el borde casi cerrado se **completa**. Usa un principio principal (semejanza) y uno secundario (cierre). Predije que verían un círculo; en la prueba lo vieron 8 de 9 personas, y la que no lo vio dijo que miraba los cuadrados uno a uno: añadí más contraste de color.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia. Los resultados de la prueba son ficticios.

F8 Normas del taller y de la prueba con usuarios

PROTOCOLO

Antes: mesa protegida, bata si usas tinta, regla y escuadra a mano.

Procedimiento:

1. Traza una cuadrícula ligera a lápiz antes de dibujar: la precisión hace que el efecto funcione.
2. Cambia **una sola propiedad** cada vez y mira tu diseño a dos metros.
3. Rellena con rotulador o tinta de forma uniforme; deja secar antes de recortar o pegar.
4. Anota tu predicción **antes** de la prueba.

Prueba con usuarios: pide permiso a cada persona, no des pistas («¿qué ves primero?»), anota solo inicial y curso, no hagas fotos ni vídeos y agradece su ayuda.

Seguridad: tijeras de punta redonda y compás con cuidado, siempre sentado.

Cierre: limpia el puesto, guarda las pruebas en la carpeta y tira los recortes en el reciclaje.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario de la percepción

GLOSARIO

Percepción visual	Proceso por el que el cerebro interpreta lo que ven los ojos.
Figura y fondo	La forma que destaca y el espacio que la rodea.
Proximidad	Se agrupa lo que está cerca.
Semejanza	Se agrupa lo que se parece en color, forma o tamaño.
Continuidad	Se siguen las líneas sin cambios bruscos.
Cierre	Se completan las formas casi cerradas.
Ilusión óptica	Imagen que produce una percepción distinta de la realidad medida.
Anamorfosis	Imagen deformada que solo se ve correcta desde un punto de vista determinado.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 4 · ¿Ves lo que crees?

ALUMNADO

FICHA 1 Retos de percepción

SESIÓN 1

Nombre: **Curso/grupo:** **Fecha:**

Antes de medir, anota lo que ves. No hay respuestas «incorrectas» en la predicción: es tu primera impresión.

1 **Predice cuál de las dos líneas es más larga y comprueba con una regla.**



¿Cuál de las dos líneas horizontales te parece más larga?

Línea	Mi predicción (más larga / igual / más corta)	Medida real (mm)
A		
B		

2 **Diagnóstico. Elige la respuesta correcta.**

Dos líneas del mismo largo pueden parecer distintas por…

◯ el grosor del papel ◯ la tinta con que se dibujan ◯ el color del lápiz ◯ lo que las rodea (el contexto)

Cuando el cerebro completa una forma a la que le faltan partes, hablamos de…

◯ contraste ◯ cierre ◯ ritmo ◯ textura

En una imagen, la parte que destaca sobre el resto se llama…

◯ fondo ◯ figura ◯ luz ◯ marco

3 **¿Por qué crees que nuestros ojos se «equivocan» con estas imágenes? Escribe tu hipótesis.**

FICHA 2 Figura y fondo

SESIÓN 2

Consulta el Anexo 2 (F2 y F5). Para la silueta reversible, dibuja el perfil en un lado y refléjalo en el otro.

1 **Observa la copa de Rubin y el cubo de Necker (F2) y completa.**

Imagen	Lo que veo primero	Lo que veo después	¿Puedo ver las dos a la vez?
Copa de Rubin			
Cubo de Necker			

2 **Diseña una silueta reversible: dibuja en la mitad izquierda el perfil de una forma y copia su espejo en la derecha. Rellena los laterales de negro.**

3 **Elige una obra de F5 y escribe: qué ves, cuándo y quién la hizo y qué principio perceptivo aparece.**

FICHA 3 Proximidad y semejanza

SESIÓN 3

Consulta el Anexo 2 (F3, F6) y el Anexo 5 (T2).

1 **Relaciona cada principio con su descripción.**

1 Proximidad	a Seguimos una línea sin cambios bruscos
2 Semejanza	b Completamos una forma incompleta
3 Continuidad	c Agrupamos los elementos que se parecen
4 Cierre	d Vemos juntos los elementos que están cerca

2 **En la trama de puntos, dibuja puntos que se vean como tres columnas por proximidad (sin dibujar líneas).**

3 **Experimento: enseña tu trama a dos compañeros durante 3 segundos y anota lo que ven.**

Persona (inicial)	¿Qué agrupación ve?	¿Coincide con lo que querías?

FICHA 4 Continuidad, cierre y ritmo

SESIÓN 4

Consulta el Anexo 2 (F4) y el Anexo 5 (T3).

1 **Contesta.**

En el triángulo de Kanizsa (F4), el triángulo blanco…

◯ es una ilusión creada por el cierre ◯ se debe a la tinta ◯ es un fondo negro ◯ está dibujado con un trazo fino

Seguimos con la vista una curva que cruza una recta sin cambiar de dirección: es…

◯ la semejanza ◯ la continuidad ◯ la proximidad ◯ el cierre

2 **Sugiere con huecos un círculo, un cuadrado y un triángulo, sin cerrar ninguna forma.**

Círculo sugerido con huecos

Cuadrado sugerido con huecos

Triángulo sugerido con huecos

3 **Continúa el ritmo creciente.**



Continúa el ritmo creciente en los recuadros de puntos

FICHA 5 Diseño de la ilusión

SESIÓN 5

Elige un principio principal (y como mucho uno secundario). Consulta el Anexo 2 (F6) y el Anexo 5 (T2 y T5).

1 **Marca el principio principal de tu ilusión.**

- ☐ Figura-fondo
- ☐ Proximidad
- ☐ Semejanza
- ☐ Continuidad
- ☐ Cierre

2 **Predicción.**

Qué quiero que vea el público	Recurso que uso (cambio una propiedad)	Qué creo que dirá la mayoría

3 **Dibuja tres bocetos de tu ilusión (a lápiz, con la cuadrícula) y anota el principio de cada uno.**

Boceto A
principio: _____

Boceto B
principio: _____

Boceto C
principio: _____

FICHA 6 Prueba con usuarios y revisión

SESIÓN 6

Pide permiso a cada persona y no des pistas. Anota solo la inicial y el curso.

1 **Registra la prueba con tres personas.**

Persona (inicial y curso)	¿Qué ve primero?	¿Coincide con mi predicción?	Tiempo aproximado (s)

2 **Revisa la ilusión de tu pareja y marca lo que se cumple.**

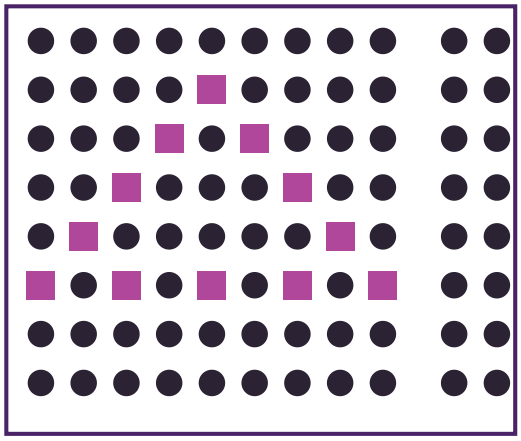
- ☐ El efecto se ve a dos metros de distancia.
- ☐ El contraste es claro y el trazado preciso.
- ☐ Solo cambia una propiedad principal.
- ☐ El panel explica el principio sin palabras difíciles.

3 **Qué cambiarás en tu segunda versión a partir de la prueba.**

FICHA 7 **Evidencia individual (trabajo personal)** SESIÓN 7

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

1 **Analiza esta imagen nueva: ¿qué principios reconoces y dónde se ven?**



Principio	Dónde lo veo y por qué
Semejanza	
Proximidad	
Cierre	

2 **Adapta tu ilusión (o la de F7) para un público de 6 años: haz un boceto y explica qué cambias (tamaño, número de elementos, contraste) y por qué.**

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 4 · ¿Ves lo que crees?

ALUMNADO

Nombre: **Curso/grupo:** **Fecha:**

Hoja de proyecto de la ilusión. Debe permitir a otra persona entender qué efecto buscas y cómo lo comprobaste.

Briefing

Encargo, público y formato (20 × 20 cm, 2 m de distancia).

Principios y recurso

Principio principal, secundario y propiedad que cambias.

Boceto elegido

Dibuja tu diseño con la cuadrícula.

Predicción

Qué verá la mayoría y en cuánto tiempo.

Resultados de la prueba

Tres personas (inicial y curso): qué vieron, si coincide con la predicción.

Versión 1 → versión 2

Cambios tras la prueba.

Referencias y créditos

Obras que te han inspirado (autoría, obra, año).

Panel para el visitante

Qué verás y por qué ocurre (6-8 líneas).

ANEXO 5

Toolkit visual

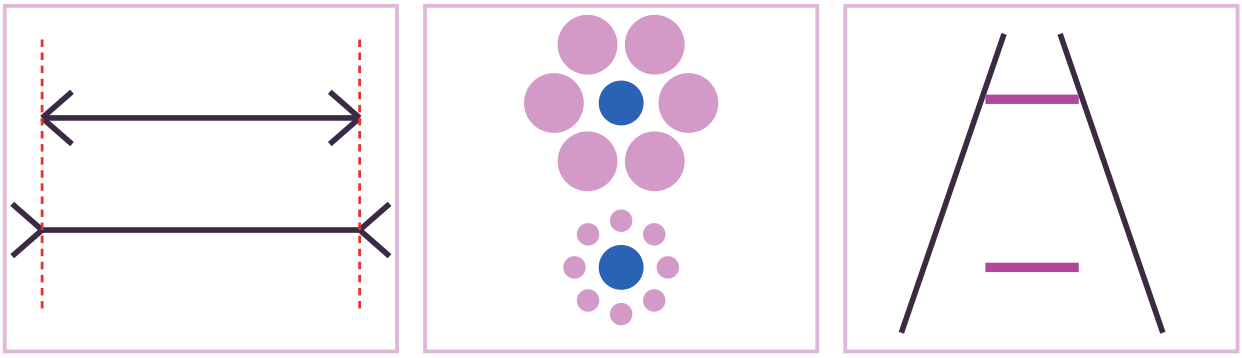
SdA 4 · ¿Ves lo que crees?

ALUMNADO

Ilusiones para medir, recetas para crear efectos, variaciones de un patrón y cómo probar con usuarios.

T1 Tres ilusiones clásicas para medir

ESQUEMA



Müller-Lyer
dos líneas del mismo largo

Ebbinghaus
los círculos azules son iguales

Ponzo
las dos barras son iguales

Compruébalo con una regla o con un papel: tu vista «corrige» el tamaño según el contexto.

Fuente: Esquemas de elaboración propia, a partir de ilusiones descritas por Franz Müller-Lyer (1889), Hermann Ebbinghaus (1897) y Mario Ponzo (1911).

T2 Recetas para crear un efecto

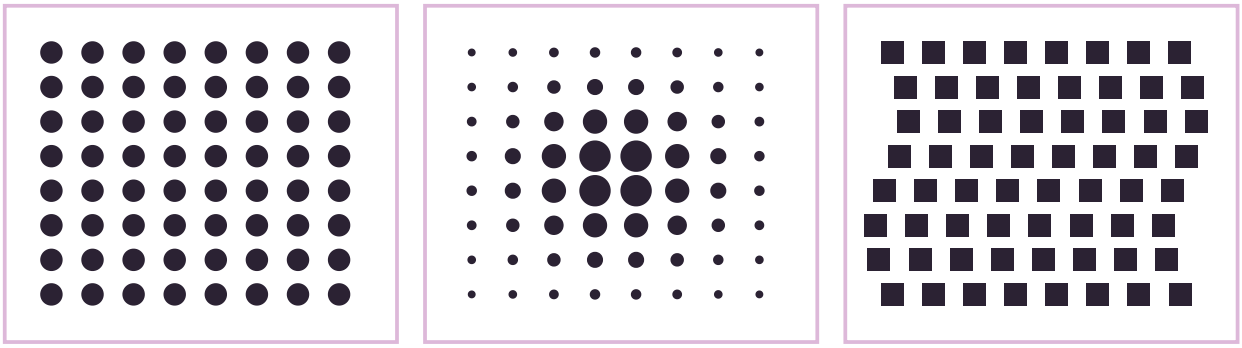
DATOS

Principio	Receta	Error frecuente
Figura-fondo	Dibuja una silueta simétrica y rellena los laterales: cada lado es un perfil	Perfiles demasiado distintos entre sí; el efecto se rompe
Proximidad	Reduce la distancia en una dirección y aumenta en la otra	Cambiar a la vez tamaño y distancia: no se sabe qué agrupa
Semejanza	Cambia el color o la forma de un grupo de elementos	Usar un color de poco contraste con el resto
Continuidad	Haz que las líneas crucen con curvas suaves	Ángulos bruscos que rompen la línea
Cierre	Deja huecos pequeños y regulares en la silueta	Huecos tan grandes que ya no se completa la forma

Fuente: Elaboración propia.

T3 Variaciones de un patrón

ESQUEMA



Constante
calma, orden, trama neutra

Tamaño variable
el centro parece abombarse

Desplazamiento
las filas parecen ondular

Parte de una trama regular y cambia **un solo parámetro**: el tamaño, la posición o la forma. Si cambias varios a la vez, el efecto se confunde.

Fuente: Esquemas de elaboración propia, inspirados en las obras de op art de Bridget Riley.

T4 Cómo probar tu ilusión con usuarios

PROTOCOLO

1. **Predice** antes de probar y anótalo en la plantilla.
2. **Pide permiso** a tres personas de otro curso y explica que es un experimento escolar.
3. **Enseña la ilusión 5 segundos** y pregunta sin dar pistas: «¿qué has visto primero?».
4. **Anota** solo inicial, curso y respuesta; no hagas fotos ni vídeos.
5. **Compara** con tu predicción y decide qué cambiar: más contraste, menos elementos o más cercanía entre los elementos.

Fuente: Elaboración propia.

T5 Lista de comprobación de una ilusión legible

PROTOCOLO

- ¿Se ve el efecto **a dos metros** y en menos de 10 segundos?
- ¿Hay **alto contraste** (negro y blanco, o un solo color de acento)?
- ¿Cambia **una sola propiedad** principal?
- ¿Los trazos son **precisos** (regla y cuadrícula) y están bien rellenos?
- ¿El panel dice **qué verás** y **por qué ocurre** con el nombre del principio?

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 4 · ¿Ves lo que crees?

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Galería de ilusiones y composiciones perceptivas**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Reconoce los principios perceptivos en imágenes nuevas, distingue figura y fondo y explica por qué se produce el efecto apoyándose en lo que se ve.	Reconoce el principio principal de una imagen y explica su efecto con vocabulario adecuado.	Reconoce algunos principios, pero la explicación es parcial o no se apoya en la imagen.	Describe la imagen de forma imprecisa («es una ilusión rara») sin nombrar el principio.	
Técnica y lenguaje	Controla con precisión la regla, el trazo y el contraste, y varía un solo parámetro con intención (tamaño, posición, forma o color).	Usa correctamente la regla, el trazo y el contraste con un control suficiente.	El trazado o el contraste son irregulares y el efecto se debilita; necesita apoyo.	No consigue todavía un trazado o un contraste que permita ver el efecto.	
Creación / producto	La ilusión produce con claridad el efecto previsto, es original y legible a distancia y se acompaña de un panel explicativo preciso.	La ilusión cumple el encargo y el efecto se aprecia, con un panel comprensible.	El efecto solo se aprecia en parte o el panel no explica con claridad.	La ilusión está incompleta o no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Hace bocetos, predice lo que verá el público, prueba con tres personas, compara con su predicción y explica qué cambió.	Boceta, prueba con usuarios y revisa su trabajo.	El proceso es irregular o la prueba con usuarios es incompleta.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Explica con claridad el efecto a un público distinto, cita las referencias, trata con respeto a los usuarios de la prueba y cuida los materiales.	Explica con claridad suficiente y respeta las normas del taller y de la prueba.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su trabajo o incumple las normas de la prueba o del taller.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 4 · ¿Ves lo que crees?

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo reconocer un principio perceptivo en una imagen o en una obra y explicar cómo actúa.	○	○	○	○
Puedo controlar el contraste y una sola variable para conseguir un efecto visual.	○	○	○	○
Puedo predecir lo que verá el público, comprobarlo con otras personas y mejorar mi diseño.	○	○	○	○
Observo con atención antes de opinar y respeto el trabajo de los demás.	○	○	○	○
Pruebo, boceto y reviso en lugar de quedarme con la primera idea.	○	○	○	○
Cuido los materiales y el espacio y cito las imágenes y referencias que uso.	○	○	○	○

Mi aportación personal

_____

_____

_____

Una decisión visual o técnica que tomé y por qué

_____

_____

_____

Parte 2 · Feedback y mejora

Compañero/a o grupo que me ha dado feedback: _____

Feedback que recibí

_____

_____

Mejora que realicé

_____

_____

Mi próximo objetivo visual o artístico

_____

_____

ANEXO 8

Refuerzo

SdA 4 · ¿Ves lo que crees?

ALUMNADO

Nombre: _____ **Curso/grupo:** _____ **Fecha:** _____

Plantilla y pasos numerados para resolver la ilusión con menos variables. El criterio es el mismo: producir un efecto perceptivo y explicarlo con un principio.

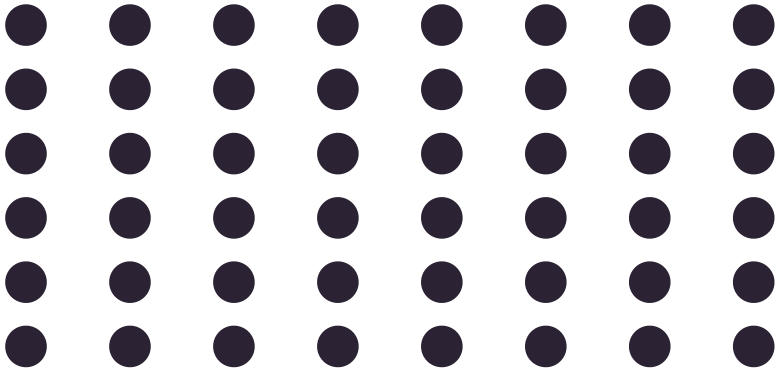
Receta en cinco pasos

1. Elige **un solo principio**: la semejanza es el más fácil.
2. Dibuja una trama de 6 × 8 círculos iguales con la plantilla.
3. Elige una zona sencilla (un cuadrado, una flecha o un círculo).
4. Cambia **solo la forma** de los elementos de esa zona.
5. Mírala a dos metros: ¿aparece la figura? Pide a una persona que te lo diga.

Frase para el panel

«Mi ilusión muestra _____ porque los elementos _____ se agrupan por _____.»

1 **Cambia los círculos de una zona por cuadrados de otro color (o dibújalos con otro relleno) para que aparezca una figura.**



Cambia los círculos de una zona por cuadrados (con otro color) para que aparezca una forma

2 **Completa la frase del panel con tu ilusión.**

_____

_____

3 **Pide a una persona que mire tu trama 5 segundos y anota lo que ve.**

_____

ANEXO 9

Ampliación

SdA 4 · ¿Ves lo que crees?

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Una ilusión con dos principios

Los artistas rara vez usan un solo recurso: Escher combina figura-fondo con transformación gradual, y Riley mezcla ritmo y contraste. Diseña una ilusión que combine dos principios perceptivos y explica dónde aparece cada uno.

Pasos

1. Elige dos principios (por ejemplo, semejanza y cierre, o proximidad y ritmo creciente).
2. Diseña una trama en la que cada principio actúe en una parte distinta o en una misma zona.
3. Prueba el diseño con dos personas y registra qué principio ven primero.
4. Señala sobre tu dibujo dónde actúa cada principio con flechas y etiquetas.

Entrega

La ilusión de 15 × 15 cm con flechas que indiquen cada principio y un texto de 6-8 líneas que explique el efecto, la predicción y el resultado de la prueba.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 4 · ¿Ves lo que crees?

DOCENTE

Ficha 1

1. Las dos líneas miden exactamente lo mismo (es la ilusión de Müller-Lyer); la que tiene las aletas hacia fuera parece más larga. La predicción es personal; lo importante es que se contraste con la medida.
2. Test: lo que las rodea (el contexto); cierre; figura.
3. Hipótesis abierta: se acepta cualquier razonamiento que mencione el contexto, la interpretación del cerebro o la experiencia visual; se corrige después con F2-F4.

Ficha 2

1. Copa de Rubin: unas personas ven primero la copa y otras los perfiles; cubo de Necker: la cara de delante cambia. En ambas, el cerebro no puede ver las dos interpretaciones a la vez.
2. La silueta reversible debe ser simétrica respecto al eje central y los laterales rellenos deben formar dos perfiles reconocibles.
3. Comentario modelo: «En *Día y noche* (Escher, 1938) los campos se transforman en aves; es figura-fondo porque lo que es figura a un lado es fondo al otro».

Ficha 3

1. Proximidad → elementos cercanos; semejanza → elementos parecidos; continuidad → línea sin cambios bruscos; cierre → forma incompleta completada.
2. La trama debe agrupar por cercanía en columnas: por ejemplo, tres grupos de puntos separados por huecos claros.
3. Se valora que anoten lo que ven sus compañeros aunque no coincida con lo previsto y que lo relacionen con la distancia entre puntos.

Ficha 4

1. Test: es una ilusión creada por el cierre; la continuidad.
2. Las formas sugeridas deben tener huecos regulares (por ejemplo, un círculo de ocho arcos) y no estar cerradas.
3. Ritmo creciente: se aceptan cuatro formas de tamaño cada vez mayor, con una progresión regular (por ejemplo, cada forma un 25 % mayor que la anterior); se valora que el aumento sea constante y que se vea el ritmo.

Ficha 5

1. Se valora que el principio principal esté claro, que la predicción sea concreta («verán un círculo en 3 segundos») y que los tres bocetos sean distintos.
2. Ejemplo: semejanza; cambio la forma de los elementos de una zona; creo que la mayoría verá un círculo rosa.

Ficha 6

1. Los registros deben ser anónimos (inicial y curso). Se valora que comparen con la predicción y que la mejora sea concreta («aumento el contraste del acento»).
2. Si la ilusión no funciona, no es un error: se valora que la causa se razone (demasiados elementos, poco contraste, distancia entre ellos).

Ficha 7

1. Análisis modelo: semejanza: los cuadrados rosa se agrupan frente a los círculos negros; proximidad: las dos últimas columnas están separadas del resto y se ven como un grupo; cierre: los cuadrados forman un triángulo incompleto que el ojo cierra.
2. Adaptación: se aceptan cambios como menos elementos y más grandes, más contraste y un solo principio; la justificación debe nombrar el cambio y por qué ayuda a un público de 6 años.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Se acepta cualquier figura reconocible hecha por semejanza de forma o color; frase modelo: «Mi ilusión muestra un cuadrado porque los elementos de la zona central se agrupan por semejanza».

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que cada principio esté señalado en una zona distinta del dibujo, que la prueba muestre qué principio se ve primero y que la explicación no confunda uno con otro.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: trabajo individual con parejas fijas de feedback y, en la sesión 6, un circuito de pruebas con tres personas de otro grupo; preparar plantillas de cuadrícula de 1 cm y tarjetas de ilusiones.
- Temporalización (55 min): 10 min de observación o reto, 30-35 min de taller, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. La prueba con usuarios (sesión 6) ocupa unos 15 min y debe coordinarse con el profesorado del otro grupo.
- Imágenes, derechos y privacidad: las obras de F5 se proyectan desde las webs oficiales de los museos (la de Holbein, de dominio público, se reproduce en el dossier); no se copian. En la prueba no se toman fotos ni vídeo ni datos personales (solo inicial y curso) y la participación es voluntaria. Seguridad: tijeras de punta redonda, compás con cuidado, tinta con protección.
- Diversidad: se puede trabajar solo en blanco y negro, con cuadrículas ya impresas, con elementos grandes o con una ilusión por semejanza (Anexo 8); el alumnado con daltonismo debe apoyarse en el contraste de luminosidad. Quien termine antes puede hacer la ilusión con dos principios (Anexo 9).

Errores frecuentes

- Pensar que la ilusión «engaña» porque los ojos fallan, en vez de explicarla por cómo el cerebro interpreta la imagen.
- Confundir proximidad y semejanza, o creer que una ilusión usa solo un principio.
- Cambiar varias propiedades a la vez (tamaño, color y posición), de modo que el efecto no se entiende.
- Trazado impreciso: sin regla ni cuadrícula, el efecto se desvanece.
- No predecir antes de probar, o influir en el usuario dando pistas en la prueba.
- Tomar datos personales o fotografías de los usuarios de la prueba.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier ilusión original que produzca un efecto comprobable y cuyo panel nombre un principio perceptivo coherente con lo que se ve.
- En el análisis de la Ficha 7 se aceptan interpretaciones distintas si se apoyan en elementos visibles de la imagen.
- La precisión del trazado pesa en la rúbrica, pero una ilusión sencilla bien probada y justificada puede alcanzar el nivel alto.

05

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Geometría en todas partes

PREGUNTA GUÍA

¿Cuánta geometría hay escondida en un edificio, un mosaico o una señal?

CURSO
1.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
A · B · C

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE1, CE4, CE6, CE7

PRODUCTO FINAL
Ruta visual de geometría y patrimonio arquitectónico

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1.1, 1.2, 4.1, 6.1, 7.1

Contexto, reto y producto

La Asociación Vecinal La Fuente (ficticia) prepara las jornadas «Descubre tu barrio» y quiere una **ruta visual** que enseñe a vecinos y vecinas, desde los 10 años, que detrás de un edificio, un mosaico o una señal de tráfico hay círculos, polígonos, simetrías y trazados que alguien dibujó con regla y compás. Pide a 1.º ESO del IES Las Acacias (centro ficticio) una lámina por persona; las láminas se unirán en el pasillo como una única ruta por el barrio.

El alumnado hace un **safari geométrico** con imágenes del entorno, aprende a trazar paralelas, perpendiculares y mediatrices, construye hexágonos, triángulos, cuadrados y octógonos con compás, descubre cómo la simetría y el módulo organizan arcos, mosaicos y fachadas (del Acueducto de Segovia a la Alhambra, de la Mezquita de Córdoba a Lina Bo Bardi) y diseña una lámina A3 con cuatro paradas: dibujo, trazado geométrico y una frase sobre su función y su contexto. Al final cada persona resuelve de forma individual un análisis y un trazado nuevos.

Reto

Crear una lámina A3 con una ruta de cuatro paradas geométricas del entorno, dibujadas y trazadas con regla y compás, y explicar la geometría y la función de cada una a un vecino o vecina.

Producto final

Ruta visual de geometría y patrimonio arquitectónico.

Enfoque. Geometría · entorno · arquitectura.

Vinculación curricular

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS MOVILIZADAS (SÍNTESIS)

- **CE1** Comprender la importancia de manifestaciones culturales y artísticas en el desarrollo humano y valorar el patrimonio como testimonio social que necesita protección y conservación.
- **CE4** Explorar técnicas, lenguajes e intenciones de producciones culturales y artísticas, analizando proceso, resultado, recepción y contexto para descubrir posibilidades expresivas.
- **CE6** Apropiarse de referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.
- **CE7** Aplicar técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando creativamente las posibilidades tecnológicas en el diseño y realización de proyectos.

Criterios de evaluación seleccionados (redacción oficial del RD 217/2022)

1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

Saberes básicos oficiales seleccionados (RD 217/2022)

Código	Saber básico
A3	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
B5	La composición. Equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
C3	Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
C2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

Los códigos (A1, B2, C3…) son internos de este cuaderno y localizan el saber dentro de los cuatro bloques del Real Decreto; no son una numeración oficial.

Concreción didáctica en esta situación

- Geometría en el entorno y el patrimonio: arcos de medio punto (Acueducto de Segovia), de herradura (Mezquita de Córdoba) y apuntados (catedrales góticas), cúpula del Panteón de Roma, rosetón de la Catedral de León, alicatados de la Alhambra, señales de tráfico.
- Trazados elementales con regla y compás: paralelas con escuadra y cartabón, perpendiculares, mediatriz de un segmento, hexágono, triángulo equilátero, cuadrado y octógono inscritos en una circunferencia.
- Simetría y módulo: simetría axial, simetría de giro y traslación; módulo mínimo y patrón en baldosas, celosías y fachadas.
- Proporción y ritmo en arquitectura: repetición regular de vanos, relación entre luz y altura de un arco, equilibrio de una fachada simétrica.
- Arquitectura con perspectiva de género: Lina Bo Bardi (MASP, São Paulo, 1968) y Zaha Hadid (Centro Acuático de Londres, 2011) como ejemplos de geometría contemporánea.
- Proceso: fotografía o dibujo de campo, boceto de la ruta, lámina con trazados visibles a lápiz y comprobación técnica antes de entintar.

Objetivos didácticos

- Reconocer circunferencias, polígonos, simetrías y módulos en edificios, mosaicos, señales y objetos cotidianos y nombrarlos con vocabulario geométrico.
- Trazar con regla, escuadra, cartabón y compás paralelas, perpendiculares, mediatrices y polígonos regulares inscritos (triángulo, cuadrado, hexágono y octógono) con precisión.
- Aplicar simetría axial, giro y traslación de un módulo para organizar una composición.
- Relacionar una forma arquitectónica con su función, su época y su contexto (arco, cúpula, fachada, mosaico).
- Diseñar y presentar una ruta visual clara, revisada con feedback y respetuosa con el patrimonio y las personas.

Metodología

Observación y análisis

Mirar, describir, comparar y volver a mirar antes de producir.

Aprendizaje basado en retos

Cada SdA culmina en una producción o intervención con intención y público.

Taller artístico

Prueba de materiales, boceto, producción, registro del proceso y cuidado del espacio.

Cooperación

Roles rotatorios cuando el proyecto es colectivo: coordinación, producción, documentación y comunicación.

Iteración y feedback

Boceto → prueba → feedback → revisión → versión final; el error se utiliza como información para mejorar.

Secuencia de sesiones

Cada sesión combina **observación y análisis, práctica de taller y reflexión** y deja una evidencia que se recoge en la ficha correspondiente del Anexo 3. Las pruebas, bocetos y decisiones se conservan como evidencia del proceso. Las referencias, esquemas y fuentes están en el dossier (Anexo 2) y las miniguías de consulta rápida, en el toolkit visual (Anexo 5).

1

SESIÓN 1

Safari geométrico por imágenes del entorno: ¿qué formas ves?

Evidencia: Ficha 1: diagnóstico y registro del safari con cinco formas localizadas. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Instrumentos: paralelas, perpendiculares y mediatrices

Evidencia: Ficha 2: paralelas, perpendicular y mediatriz trazadas sobre cuadrícula, con comprobación.

Ficha: Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Polígonos y circunferencia: construcciones básicas (hexágono, triángulo, cuadrado y octógono)

Evidencia: Ficha 3: construcción de dos polígonos inscritos con sus arcos auxiliares y análisis de los arcos del dossier.

Ficha: Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Simetría y módulos en patrimonio y diseño

Evidencia: Ficha 4: tabla de simetrías, módulo propio repetido en un patrón y boceto de aplicación. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Boceto de la ruta y selección de ejemplos

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: boceto de la lámina con cuatro paradas elegidas y su justificación.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Lámina final y comprobación técnica entre parejas

Evidencia: Ficha 6: lista de comprobación técnica, feedback de la pareja y cambios de la segunda versión.

Ficha: Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Ruta comentada y desafío individual

Evidencia: Ruta expuesta (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis del rosetón y construcción del hexágono.

Ficha: Anexo 3 · ficha 7

Evaluación

La evaluación combina recepción y análisis, experimentación técnica, proceso creativo, producto final, colaboración cuando proceda y una evidencia individual. El acabado estético no sustituye la intención, el razonamiento visual ni la trazabilidad de las decisiones.

Criterios, evidencias e instrumentos

Criterio	Evidencia principal	Instrumento
1.1	Describe el contexto histórico y la función de las obras estudiadas (acueducto, mezquita, catedral, museo) y lo relaciona con su forma geométrica, incluyendo una obra de una mujer arquitecta.	Fichas 1 y 4 y tabla del dossier (F2) / rúbrica y observación
1.2	Argumenta en una frase por qué conservar uno de los elementos de su ruta y qué cuidado merece (no tocar, no pintar, no dañar).	Parada de la lámina y Ficha 6 / rúbrica y observación
4.1	Compara el trazado con regla y compás con el dibujo a mano alzada y reconoce los resultados de cada instrumento (paralelas, mediatriz, polígonos).	Fichas 2 y 3 / rúbrica y pruebas técnicas
6.1	Analiza aspectos formales (arco, simetría, módulo) de elementos de su entorno y explica qué factores sociales y de uso los explican (función del edificio, clima, materiales, época).	Fichas 3, 4 y 7 / rúbrica y observación
7.1	Desarrolla el proyecto completo (safari, trazados, boceto, comprobación, feedback y lámina final) ajustándose al encargo y al público vecinal.	Fichas 5 y 6 y lámina A3 / rúbrica y autoevaluación (Anexo 7)

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza un trazado nuevo (rosetón de seis círculos: forma escondida, simetrías y trazado) y construye con regla y compás un hexágono inscrito, justificando una decisión técnica y su posible uso en una parada de la ruta.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Identifica con precisión formas, simetrías y módulos en imágenes nuevas, nombra su función y su contexto y apoya cada afirmación en lo que se ve.	Reconoce las formas y simetrías principales y las relaciona con su función de forma adecuada.	Reconoce algunas formas, pero la explicación de la simetría o de la función es parcial.	Describe las imágenes sin vocabulario geométrico o de forma imprecisa.
Técnica y lenguaje	Traza con precisión y limpieza paralelas, mediatrices y polígonos, deja visibles los arcos auxiliares y elige con criterio instrumentos y grosores.	Realiza los trazados esenciales con la precisión suficiente y arcos auxiliares visibles.	Los trazados son irregulares (ángulos o lados imprecisos) y necesita apoyo.	No logra todavía los trazados básicos con instrumentos.
Creación / producto	La lámina combina cuatro paradas bien elegidas con dibujo, trazado y frase; es clara, equilibrada y personal.	La lámina cumple el encargo con cuatro paradas comprensibles y acabado suficiente.	Faltan paradas, trazados o frases, o algunas no se entienden.	La lámina está incompleta y no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Hace safari, pruebas y boceto, comprueba sus trazados, usa el feedback de la pareja y explica qué mejoró.	Boceta, comprueba y revisa su trabajo con participación.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Explica sus paradas a un vecino o vecina con claridad, cita referencias, fotografía sin personas y cuida compás, materiales y espacio.	Explica con claridad suficiente y respeta las normas del taller y de las imágenes.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su ruta o ignora las normas del taller o de las imágenes.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Papel de dibujo A4 y A3 (unos 130 g/m²), lápices HB y 2H, portaminas de 0,5 mm, goma de borrar y rotuladores calibrados de 0,3 y 0,5 mm.
- Regla de 30 cm, escuadra, cartabón y compás (uno por persona; el docente guarda los compases sobrantes con protector de punta).
- Plantillas de cuadrícula de 5 mm, papel de calco y cartulina para visor de encuadre (Anexo 5).
- Banco de imágenes del entorno: fotografías propias de fachadas, suelos o señales tomadas desde la vía pública, sin personas identificables, o imágenes de Wikimedia Commons con licencia libre citada.
- Proyector para las referencias del dossier, proyectadas desde las webs oficiales de los monumentos y museos.

Taller seguro, derechos e imagen

Compás con protector de punta cuando no se usa, guardado en la mesa y nunca en la mano al caminar; sin cúter (se recorta con tijeras de punta redonda). Las fotografías del entorno se toman desde la vía pública y sin personas identificables (si aparece alguien, se recorta o se descarta); no se publican en redes y se cita autoría y licencia de las imágenes de Commons.

Interdisciplinariedad: Matemáticas (geometría plana, ángulos, simetrías y proporciones) y Geografía e Historia (patrimonio arquitectónico, épocas y funciones de los edificios).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Plantillas de trazado, puntos guía, demostraciones por pasos y alternativa de geometría digital accesible si está disponible.

Acción y expresión

se permiten formatos equivalentes cuando sean compatibles con el criterio evaluado; la elección de técnica nunca debe ocultar el aprendizaje que se pretende comprobar.

Implicación

Producto con propósito y público real, elección entre opciones de tema o técnica, roles rotatorios y feedback entre iguales con criterios compartidos.

Refuerzo

Anexo 8

Apoyos visuales, plantillas, pasos numerados, ejemplos parciales y reducción de variables sin cambiar el criterio evaluado.

Ampliación

Anexo 9

Crear un módulo geométrico inspirado en un elemento arquitectónico y desarrollar un patrón.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 5 · Geometría en todas partes

ALUMNADO

¿Cuántas formas geométricas has visto hoy sin darte cuenta? La ventana del autobús es un rectángulo, la señal de STOP es un octógono, el arco del puente es medio círculo y las baldosas de tu portal giran en un patrón. La Asociación Vecinal La Fuente quiere que su barrio se descubra con otros ojos y os encarga una ruta visual. Cada persona dibujará cuatro paradas con su geometría escondida, la trazará con regla y compás y se la explicará a un vecino o vecina. Vais a aprender a mirar como lo hacían quienes construyeron los acueductos y las mezquitas.

> *¿Cuánta geometría hay escondida en un edificio, un mosaico o una señal?*

Vuestro reto

Crear una lámina A3 con una ruta de cuatro paradas geométricas del entorno, dibujadas y trazadas con regla y compás, y explicar la geometría y la función de cada una a un vecino o vecina.

Lo que vais a producir

Ruta visual de geometría y patrimonio arquitectónico.

Seguridad. Compás con protector de punta cuando no se usa, guardado en la mesa y nunca en la mano al caminar; sin cúter (se recorta con tijeras de punta redonda).

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Safari geométrico: cazamos formas en el entorno.
2. Dominamos regla, escuadra y cartabón: paralelas, perpendiculares y mediatrices.
3. Construimos polígonos y arcos con el compás.
4. Descubrimos la simetría y los módulos en el patrimonio.
5. Bocetamos la ruta y elegimos cuatro paradas.
6. Dibujamos la lámina final y comprobamos cada trazado.
7. Recorremos la ruta y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Reconocer circunferencias, polígonos, simetrías y módulos en edificios, mosaicos, señales y objetos cotidianos y nombrarlos con vocabulario geométrico.
- Trazar con regla, escuadra, cartabón y compás paralelas, perpendiculares, mediatrices y polígonos regulares inscritos (triángulo, cuadrado, hexágono y octógono) con precisión.
- Aplicar simetría axial, giro y traslación de un módulo para organizar una composición.
- Relacionar una forma arquitectónica con su función, su época y su contexto (arco, cúpula, fachada, mosaico).
- Diseñar y presentar una ruta visual clara, revisada con feedback y respetuosa con el patrimonio y las personas.

¿Cómo me evaluarán?

Con vuestro proceso y vuestra obra: el docente valora las pruebas, los bocetos, las decisiones y el producto final con la rúbrica (Anexo 6), y vosotros reflexionáis y os dais feedback (Anexo 7). Guardad todas las pruebas: son evidencias. Habrá además una evidencia individual en la última sesión.

ANEXO 2

Dossier visual y fuentes

SdA 5 · Geometría en todas partes

ALUMNADO

El encargo vecinal, esquemas de arcos y simetrías, obras de distintas épocas y culturas, un ejemplo de ruta resuelta y las normas del taller para crear la ruta geométrica.

F1 El encargo: una ruta de geometría para el barrio

ESTUDIO DE CASO

Para: 1.º ESO, IES Las Acacias · **De:** Asociación Vecinal La Fuente · **Asunto:** ruta «Descubre tu barrio»

Estimado alumnado: en las jornadas del barrio queremos una ruta que enseñe a mirar la geometría de las calles. Os pedimos, cada persona, **una lámina A3 apaisada** que:

- muestre **cuatro paradas** del entorno (un edificio, un mosaico o suelo, una señal, un objeto o un elemento de patrimonio);
- incluya, para cada una, un **dibujo**, el **trazado geométrico** hecho con regla y compás (arcos auxiliares a la vista) y **una frase** sobre su función o su historia;
- tenga un **plano esquemático** con la ruta numerada;
- pueda **explicarse en dos minutos** a un vecino o vecina de cualquier edad.

Las fotografías no deben incluir personas identificables. Las láminas se unirán en el pasillo como una única ruta.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula; la asociación y el barrio no existen.

¿Qué cuatro elementos de tu barrio elegirías? ¿Qué geometría crees que esconden?

F2 Referencias: geometría y patrimonio de épocas y culturas

DATOS

Obra y autoría	Fecha	Dónde está	Qué observar
Acueducto de Segovia (obra romana)	siglos I-II d. C.	Segovia (España)	Arcos de medio punto repetidos en dos pisos: ritmo y módulo
Panteón de Agripa (reconstruido en época del emperador Adriano)	hacia 125 d. C.	Roma (Italia)	Cúpula semiesférica de unos 43 m de diámetro y óculo central: la circunferencia y la esfera
Mezquita-Catedral de Córdoba (inicio por Abderramán I)	785 y ampliaciones posteriores	Córdoba (España)	Arcos de herradura con dovelas alternas de ladrillo y piedra: simetría y ritmo
Rosetón y vidrieras de la Catedral de León (arte gótico)	siglo XIII	León (España)	Círculos y polígonos radiales: simetría de giro
Alicatados de la Sala de las Dos Hermanas, Alhambra (arte nazarí)	siglo XIV	Granada (España)	Lacería y estrellas a partir de círculos y polígonos: módulo y patrón
Museo de Arte de São Paulo (MASP), Lina Bo Bardi	1968	São Paulo (Brasil)	Caja de hormigón suspendida entre dos pórticos con un gran vano libre: rectángulos y proporción
Pirámide del Louvre, I. M. Pei	1989	París (Francia)	Estructura de vidrio y acero con base cuadrada: triángulos y cuadrado
Centro Acuático de Londres, Zaha Hadid	2011	Londres (Reino Unido)	Cubierta de curvas continuas que parte de formas geométricas: curva frente a recta

Elige una obra y piensa: ¿qué forma geométrica domina? ¿Para qué sirve esa forma (soportar peso, dar luz, decorar, orientarse)? ¿Qué materiales y qué época explican sus decisiones?

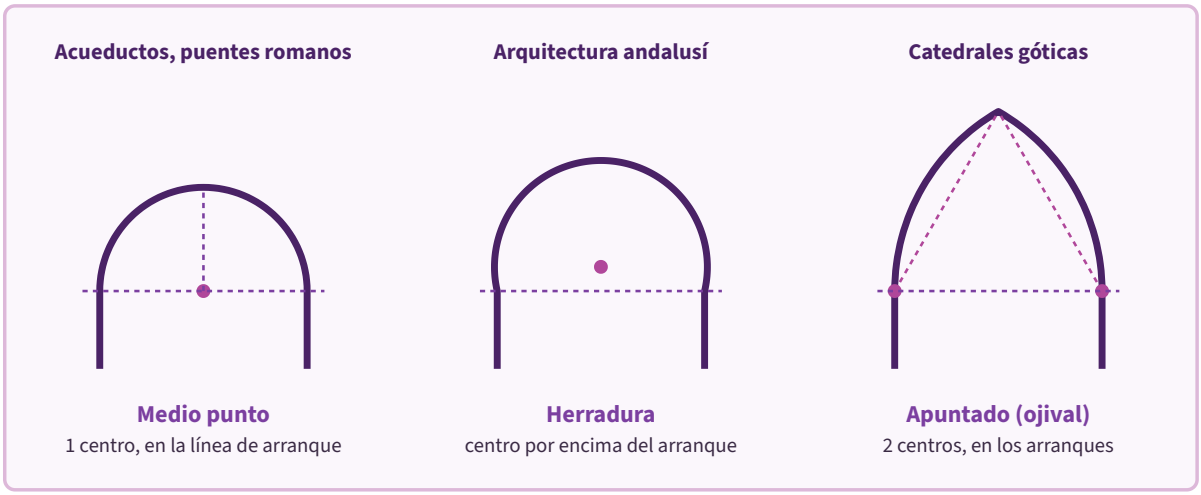


Alicatado de la **Alhambra** (Granada), siglo XIV. Fotografía: Wikimedia Commons. Estrellas, lazos y polígonos que se repiten por traslación y giro sobre una red geométrica.

Fuente: Datos de las fichas oficiales de los monumentos y museos citados; aproximaciones de fecha cuando se indica. El docente proyecta las imágenes desde las webs oficiales.

F3 Los arcos: una misma línea de arranque, tres trazados

ESQUEMA



El **arco de medio punto** es una semicircunferencia con el centro en la línea de arranque. El de **herradura** tiene el centro por encima y se cierra hacia dentro. El **apuntado** (ojival) se traza con dos arcos de radio igual a la luz; esta forma reparte mejor las cargas y permite edificios más altos.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F4 Tres movimientos para crear patrones: eje, giro y traslación

ESQUEMA



Un **módulo** es la pieza mínima que se repite. Al reflejarlo en un eje, girarlo alrededor de un centro o trasladarlo a intervalos regulares se crea un **patrón**: lo vemos en celosías, baldosas, rosetones y fachadas.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F5 Forma, función y contexto: cómo leer un edificio

DATOS

Forma geométrica	Para qué sirve	Dónde la vemos
Arco de medio punto	Salvar un hueco y repartir el peso hacia los pilares	Acueductos, puentes, puertas y claustros románicos
Arco apuntado	Elevar la estructura y dejar más espacio para vidrieras	Catedrales góticas
Cúpula y círculo	Cubrir un gran espacio sin pilares y dar importancia al centro	Panteón de Roma, mezquitas, planetarios
Triángulo	Dar rigidez a una estructura y desviar la lluvia	Cubiertas a dos aguas, cerchas, pirámides
Hexágono y estrella	Cubrir una superficie sin huecos y crear patrones	Baldosas, celosías, panales, alicatados
Octógono	Hacerse reconocer y leer a distancia	Señal de STOP, torres y baptisterios
Rectángulo y cuadrado	Organizar el espacio y aprovecharlo al máximo	Fachadas, ventanas, retículas de ciudad

Una forma casi nunca está «porque sí»: responde a una función (aguantar, cubrir, iluminar, señalar o decorar) y a un contexto (materiales, clima, época y cultura).

Fuente: Elaboración propia a partir de la arquitectura de referencia.

F6 Siglos de geometría: cronología del patrimonio citado

CRONOLOGÍA

Siglos I-II d. C. Acueducto de Segovia: arcos de medio punto en granito, sin argamasa

Hacia 125 d. C. Panteón de Roma: gran cúpula semiesférica

785 Comienza la Mezquita de Córdoba: arcos de herradura bicolores

Siglo XIII Catedral gótica de León: arco apuntado y rosetón

Siglo XIV Alhambra de Granada: lacerías geométricas nazaríes

1968 MASP, de Lina Bo Bardi: caja de hormigón de gran vano libre

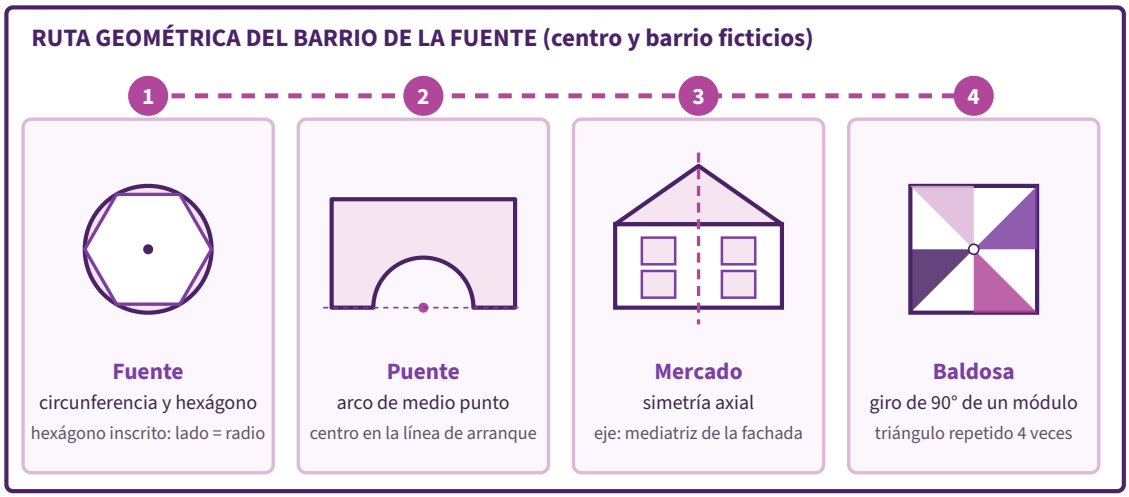
1989 Pirámide del Louvre, de I. M. Pei: vidrio, acero y base cuadrada

2011 Centro Acuático de Londres, de Zaha Hadid: cubierta de curvas

Fuente: Elaboración propia a partir de fuentes oficiales; fechas aproximadas en las obras antiguas.

F7 Ejemplo resuelto: una ruta de cuatro paradas

ESQUEMA



Justificación: la fuente permite estudiar la circunferencia y el hexágono (el lado mide igual que el radio); el puente, el arco de medio punto con el centro en la línea de arranque; el mercado, una fachada con simetría axial cuyo eje es la mediatriz de la base; y la baldosa, un módulo triangular que gira 90° cuatro veces. Cada parada tiene en el reverso una frase: «La fuente es redonda para que todo el mundo pueda rodearla y beber».

Fuente: Ejemplo de elaboración propia; barrio, edificios y lugares ficticios.

F8 Normas del taller y de las imágenes

PROTOCOLO

Antes: mesa despejada, lápiz bien afilado (HB y 2H), compás comprobado y papel limpio.

Procedimiento:

1. Traza primero a lápiz suave, con los arcos auxiliares visibles: son la prueba de que sabes construir.
2. Comprueba con la escuadra y la regla los ángulos rectos y las medidas antes de entintar.
3. Entinta solo lo definitivo (0,5 mm) y deja los arcos auxiliares en lápiz.
4. Rotula cada parada con nombre, forma, trazado y una frase.

Seguridad: el compás se guarda con la punta protegida; nunca se lanza ni se lleva en la mano al moverse. No se usa cúter.

Imágenes y privacidad: fotografías propias desde la vía pública y sin personas identificables; imágenes de Wikimedia Commons solo con licencia libre y citando autoría; nada de publicar en redes.

Cierre: recoge puntas y gomas, limpia tu mesa y guarda los trazados en la carpeta.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario geométrico

GLOSARIO

Paralelas	Rectas que nunca se cortan porque mantienen siempre la misma distancia.
Perpendiculares	Rectas que se cortan formando un ángulo recto (90°).
Mediatriz	Recta perpendicular a un segmento por su punto medio.
Circunferencia	Línea cerrada cuyos puntos están todos a la misma distancia (radio) del centro.
Polígono regular	Figura plana de lados y ángulos iguales.
Simetría axial	Reflejo de una figura respecto a un eje.
Módulo	Pieza mínima que se repite para formar un patrón.
Luz de un arco	Distancia entre los apoyos de un arco.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 5 · Geometría en todas partes

ALUMNADO

FICHA 1 Safari geométrico

SESIÓN 1

Nombre: _____ **Curso/grupo:** _____ **Fecha:** _____

Mira las imágenes proyectadas del dossier (F2) y los objetos de la clase y del camino a casa. Esta ficha es un diagnóstico: responde con lo que sabes.

1 **Completa el registro del safari: anota una forma geométrica que hayas visto en cada lugar.**

Lugar	Forma que has visto	¿Qué tiene de geométrica? (lados, ángulos, simetría…)
Una señal de tráfico		
Una ventana o una puerta		
El suelo o las baldosas		
Un edificio del barrio		
Un objeto de clase		

2 **Diagnóstico. Elige la respuesta correcta.**

Dos rectas perpendiculares forman un ángulo de…

◯ 90° ◯ 60° ◯ 180° ◯ 45°

La señal de STOP tiene forma de…

◯ octógono ◯ círculo ◯ hexágono ◯ pentágono

La simetría axial es…

◯ una repetición en línea ◯ un giro de 90° ◯ un reflejo respecto a un eje ◯ un cambio de tamaño

3 **Dibuja a mano alzada un arco de medio punto y marca dónde está su centro.**

FICHA 2

Paralelas, perpendiculares y mediatrices

SESIÓN 2

Consulta el Anexo 5, T1 (paralelas) y T2 (mediatriz). Trabaja a lápiz 2H y deja a la vista los arcos.

1 **Dibuja una recta r horizontal de 10 cuadros y traza dos paralelas con escuadra y cartabón: una a 2 cuadros por encima y otra a 3 cuadros por debajo.**

2 **Dibuja un segmento AB de 8 cuadros y traza su mediatriz con compás. Marca el punto medio y el ángulo recto.**

3 **Comprueba tu mediatriz con la escuadra y completa.**

La mediatriz de AB es una recta _____ a AB que pasa por su punto _____. Forma un ángulo de _____ grados.

FICHA 3

Polígonos y circunferencia

SESIÓN 3

Construye con el compás sin borrar los arcos auxiliares. Consulta el Anexo 5, T3 y T4.

1 **Dibuja una circunferencia de 3 cm de radio y construye el hexágono regular inscrito con la abertura del compás igual al radio. Después une vértices alternos para obtener el triángulo equilátero.**

2 **Dibuja otra circunferencia y construye el cuadrado inscrito con dos diámetros perpendiculares.**

3 **Observa los arcos de F3. Relaciona cada arco con su trazado.**

1	Medio punto	a	Centro por encima de la línea de arranque
2	Herradura	b	Dos centros en los arranques
3	Apuntado	c	Un centro en la línea de arranque

FICHA 4 **Simetría y módulos** SESIÓN 4

Consulta F4 y el Anexo 5. Un módulo es la pieza mínima que se repite.

1 **Completa la tabla de simetrías de estas figuras regulares.**

Figura	Ejes de simetría	Giro mínimo que la deja igual
Cuadrado		
Triángulo equilátero		
Hexágono regular		
Octógono regular		
Letra A mayúscula		

2 **Diseña un módulo en la cuadrícula de 4 × 4 cuadros y repítelo por simetría axial a la derecha de la línea de puntos.**

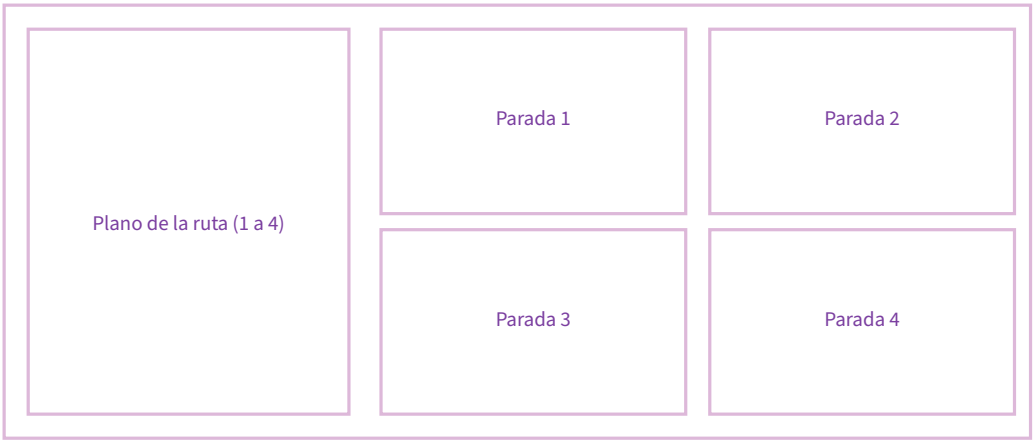
3 **Elige una obra del dossier (F2) con simetría o módulo. ¿Qué se repite y cómo?**

FICHA 5 Boceto de la ruta

SESIÓN 5

Elige cuatro elementos de tu entorno (fotografías propias sin personas, imágenes autorizadas o dibujos de campo). Rellena también la plantilla del Anexo 4.

1 **Dibuja un boceto de tu lámina A3: plano de la ruta con cuatro paradas numeradas y espacio para cada dibujo.**



2 **Justifica tu selección de paradas.**

Parada	Forma geométrica y trazado	Función o contexto (una frase)
1		
2		
3		
4		

FICHA 6 Comprobación técnica y feedback

SESIÓN 6

1 **Revisa la lámina de tu pareja con la escuadra y la regla y marca lo que se cumple.**

- ☐ Los arcos auxiliares del compás están visibles.
- ☐ Los ángulos rectos miden 90° (comprobados con la escuadra).
- ☐ Los lados de los polígonos regulares miden igual.
- ☐ Cada parada tiene dibujo, trazado y frase.
- ☐ No hay personas identificables en ninguna imagen.

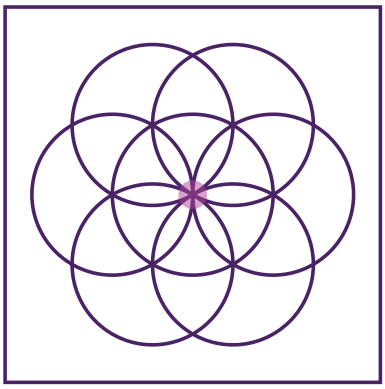
2 **Dos estrellas y un deseo para tu pareja.**

★ Lo que funciona	★ Lo que funciona	Un deseo (mejora)

3 **Qué cambiarás en tu segunda versión y qué error técnico detectaste.**

FICHA 7 **Evidencia individual (trabajo personal)** SESIÓN 7

1 **Analiza este rosetón (formado por seis círculos del mismo radio cuyos centros están en otra circunferencia del mismo radio): ¿qué polígono regular está escondido entre los centros? ¿Qué simetrías tiene? ¿Cómo lo trazarías?**



2 **Construye con regla y compás un hexágono regular inscrito en una circunferencia de 2,5 cm de radio y explica en una frase cómo usarías este trazado en una parada de tu ruta.**

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 5 · Geometría en todas partes

ALUMNADO

Nombre: _____ **Curso/grupo:** _____ **Fecha:** _____

Hoja de proyecto de la ruta visual. Debe permitir a otra persona entender y repetir tus trazados.

Briefing

Encargo de la asociación, público (vecindario de todas las edades) y formato (lámina A3 apaisada).

Materiales y técnica

Instrumentos, grosores y tinta; qué se entinta y qué queda a lápiz.

Mapa de paradas

Para cada parada: nombre, forma geométrica, trazado (arcos), función o contexto y fuente de la imagen.

Composición de la lámina

Plano de la ruta y posición de las cuatro paradas.

Versión 1 → versión 2

Feedback de la pareja y cambios técnicos.

Créditos y referencias

Imágenes (autoría y licencia), obras estudiadas y fuentes.

ANEXO 5

Toolkit visual

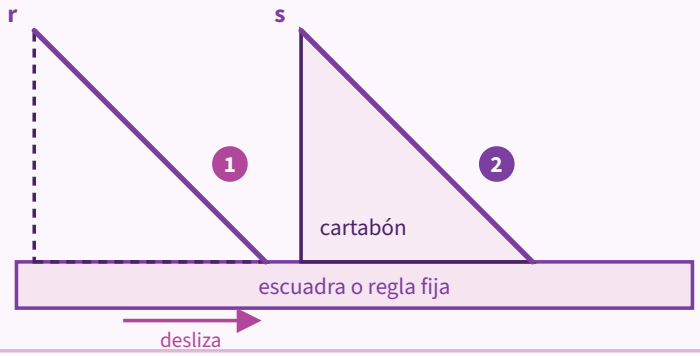
SdA 5 · Geometría en todas partes

ALUMNADO

Miniguías de trazado con regla y compás, para consultar mientras trabajas en la lámina.

T1 Paralelas con escuadra y cartabón

ESQUEMA



Paralelas con escuadra y cartabón

Apoya la escuadra (o la regla) y pega el cartabón contra ella, sin moverla.

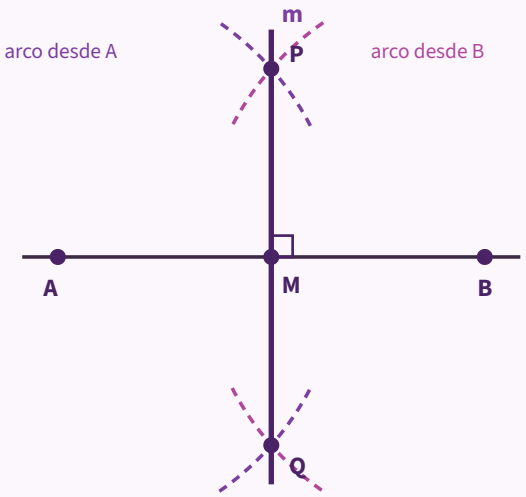
Traza la recta r por el lado oblicuo.

Sujeta la escuadra y desliza el cartabón a lo largo de ella: traza s. Las rectas r y s son paralelas porque el lado mantiene siempre el mismo ángulo.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T2 Mediatriz de un segmento

ESQUEMA



Mediatriz de un segmento AB

1. Con el compás en A y una abertura mayor que la mitad de AB, traza un arco por encima y otro por debajo.

2. Sin cambiar la abertura, repite desde B: los arcos se cortan en P y Q.

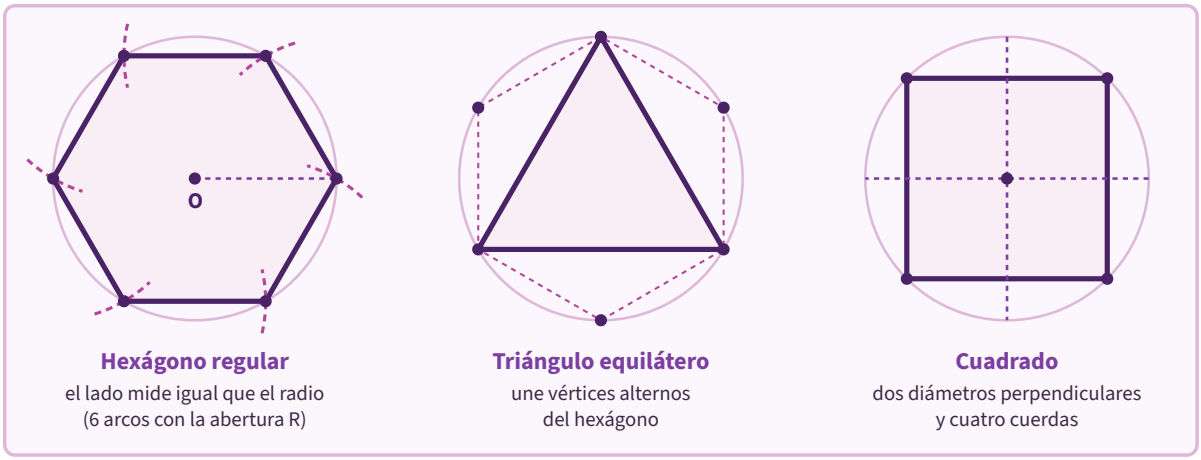
3. Une P y Q con la regla: es la mediatriz m.

4. m corta a AB en su punto medio M y forma un ángulo recto (90°).

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T3 Hexágono, triángulo y cuadrado inscritos

ESQUEMA



Hexágono regular
el lado mide igual que el radio
(6 arcos con la abertura R)

Triángulo equilátero
une vértices alternos
del hexágono

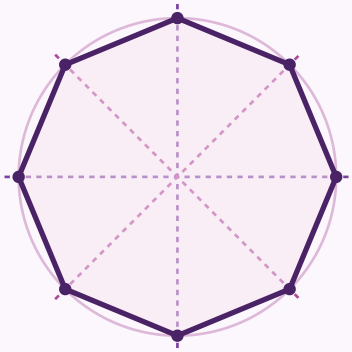
Cuadrado
dos diámetros perpendiculares
y cuatro cuerdas

En el hexágono, el lado mide **igual que el radio**: por eso se construye con la abertura del compás sin cambiarla.

Fuente: Esquemas de elaboración propia.

T4 Octógono regular inscrito

ESQUEMA



Octógono regular inscrito

1. Traza una circunferencia y dos diámetros perpendiculares: dan 4 puntos (un cuadrado).
2. Traza las bisectrices de los 4 ángulos rectos del centro (líneas rosas): dan otros 4 puntos.
3. Une los 8 puntos con la regla: octógono regular.

Cada ángulo central mide 360° : 8 = 45°.

El mismo octógono, girado 22,5°, es la señal de STOP.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T5 Compás y comprobación de la lámina

PROTOCOLO

Uso del compás: abertura medida sobre la regla, aguja clavada con suavidad en un papel extra debajo, giro con dos dedos desde la cabeza y sin cambiar la abertura. Protege la punta al terminar.

Checklist de la lámina:

1. Arcos auxiliares visibles y trazos finos (2H).
2. Ángulos rectos comprobados con la escuadra.
3. Medidas iguales donde deben serlo (lados, radios).
4. Solo lo definitivo entintado.
5. Cada parada rotulada con nombre, forma y frase.
6. Créditos de las imágenes y sin personas identificables.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 5 · Geometría en todas partes

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Ruta visual de geometría y patrimonio arquitectónico**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Identifica con precisión formas, simetrías y módulos en imágenes nuevas, nombra su función y su contexto y apoya cada afirmación en lo que se ve.	Reconoce las formas y simetrías principales y las relaciona con su función de forma adecuada.	Reconoce algunas formas, pero la explicación de la simetría o de la función es parcial.	Describe las imágenes sin vocabulario geométrico o de forma imprecisa.	
Técnica y lenguaje	Traza con precisión y limpieza paralelas, mediatrices y polígonos, deja visibles los arcos auxiliares y elige con criterio instrumentos y grosores.	Realiza los trazados esenciales con la precisión suficiente y arcos auxiliares visibles.	Los trazados son irregulares (ángulos o lados imprecisos) y necesita apoyo.	No logra todavía los trazados básicos con instrumentos.	
Creación / producto	La lámina combina cuatro paradas bien elegidas con dibujo, trazado y frase; es clara, equilibrada y personal.	La lámina cumple el encargo con cuatro paradas comprensibles y acabado suficiente.	Faltan paradas, trazados o frases, o algunas no se entienden.	La lámina está incompleta y no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Hace safari, pruebas y boceto, comprueba sus trazados, usa el feedback de la pareja y explica qué mejoró.	Boceta, comprueba y revisa su trabajo con participación.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Explica sus paradas a un vecino o vecina con claridad, cita referencias, fotografía sin personas y cuida compás, materiales y espacio.	Explica con claridad suficiente y respeta las normas del taller y de las imágenes.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su ruta o ignora las normas del taller o de las imágenes.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 5 · Geometría en todas partes

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo trazar paralelas, perpendiculares y la mediatriz de un segmento con regla, escuadra y compás.	○	○	○	○
Puedo construir un hexágono, un triángulo o un cuadrado inscritos en una circunferencia.	○	○	○	○
Puedo explicar qué forma geométrica tiene un edificio o una señal y para qué sirve esa forma.	○	○	○	○
Observo con atención antes de opinar y respeto el trabajo de los demás.	○	○	○	○
Pruebo, boceto y reviso en lugar de quedarme con la primera idea.	○	○	○	○
Cuido los materiales y el espacio y cito las imágenes y referencias que uso.	○	○	○	○

Mi aportación personal

_____

_____

_____

Una decisión visual o técnica que tomé y por qué

_____

_____

_____

Parte 2 · Feedback y mejora

Compañero/a o grupo que me ha dado feedback: _____

Feedback que recibí

_____

_____

Mejora que realicé

_____

_____

Mi próximo objetivo visual o artístico

_____

_____

ANEXO 8

Refuerzo

SdA 5 · Geometría en todas partes

ALUMNADO

Nombre: _____ **Curso/grupo:** _____ **Fecha:** _____

Apoyos visuales y pasos numerados para resolver la ruta con menos variables: dos paradas con trazados guiados. El criterio es el mismo: reconocer y trazar geometría del entorno.

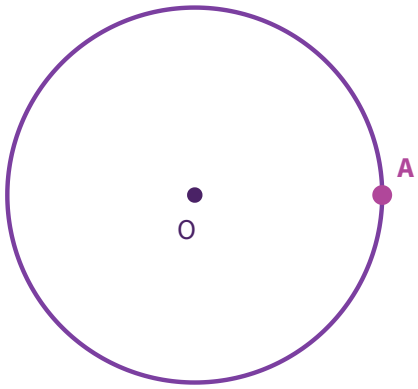
Ruta de dos paradas: pasos numerados

1. Elige dos elementos fáciles: una **señal** (círculo, triángulo u octógono) y una **baldosa** (cuadrado o hexágono).
2. Dibuja cada uno a lápiz con la regla.
3. Traza la figura regular con el compás siguiendo T3 o T4 del Anexo 5.
4. Escribe una frase: «Esta forma sirve para… porque…».
5. Comprueba con la escuadra y deja los arcos visibles.

Frases de apoyo

- «Esta señal es un **octógono** y se ve de lejos porque…»
- «La baldosa es un **hexágono** y encaja sin dejar huecos porque…»
- «El eje de simetría pasa por…»

1 **Construye el hexágono regular inscrito en la circunferencia ya dibujada (centro O, radio 3 cm) siguiendo los puntos guía.**



A = punto de partida (radio 3 cm)

2 **Completa: «Mi parada _____ tiene forma de _____ y sirve para _____».**

_____

_____

ANEXO 9

Ampliación

SdA 5 · Geometría en todas partes

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Del arco a la celosía: un módulo propio

Los alicatados de la Alhambra o las celosías de muchos patios parten de un **módulo** geométrico sencillo que se repite. Elige un elemento arquitectónico de tu ruta y crea con él un módulo y un patrón.

Pasos

1. Elige un elemento de tu ruta (un arco, una ventana, un rosetón, una baldosa) y dibuja su forma esencial.
2. Construye un módulo cuadrado de 6 cm de lado que lo simplifique con regla y compás.
3. Repite el módulo en una retícula de 3 × 3 aplicando traslación, simetría axial o giro, y colorea con dos o tres colores.
4. Escribe qué movimiento usaste y qué parte del edificio recuerda el patrón.

1 **Dibuja aquí tu módulo (6 × 6 cm) con los arcos auxiliares.**

Entrega

El módulo con su construcción, el patrón de 3 × 3 coloreado y un texto de 4-5 líneas que nombre el movimiento y el edificio de origen.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 5 · Geometría en todas partes

DOCENTE

Ficha 1

1. Registro: respuestas abiertas; se acepta cualquier forma con una característica correcta (por ejemplo, «señal de STOP: octógono, 8 lados iguales y 8 ejes de simetría»).
2. Test: 90°; octógono; un reflejo respecto a un eje.
3. Arco de medio punto: una semicircunferencia apoyada en dos pilares; el centro está en la línea de arranque, en el punto medio entre los apoyos.

Ficha 2

1. Paralelas: dos rectas con la misma dirección que r, a 2 cuadros por encima y 3 por debajo; se comprueba que no se cortan y que la distancia entre ellas es constante.
2. Mediatriz: arcos con la misma abertura (mayor que 4 cuadros) desde A y desde B que se cortan por encima y por debajo; la recta que une los cortes pasa por el punto medio a 4 cuadros de cada extremo.
3. Huecos: perpendicular; medio; 90.

Ficha 3

1. Hexágono: circunferencia de 3 cm; con abertura 3 cm desde un punto de la circunferencia se marcan 6 puntos; cada lado mide 3 cm. Triángulo: uniendo vértices alternos (lado de unos 5,2 cm). Se valora que los arcos auxiliares estén visibles.
2. Cuadrado: dos diámetros perpendiculares cortan la circunferencia en 4 puntos; al unirlos, los lados miden unos 4,2 cm para R = 3 cm.
3. Relaciona: medio punto → un centro en la línea de arranque; herradura → centro por encima de la línea de arranque; apuntado → dos centros en los arranques.

Ficha 4

1. Cuadrado: 4 ejes, giro de 90°. Triángulo equilátero: 3 ejes, giro de 120°. Hexágono regular: 6 ejes, giro de 60°. Octógono regular: 8 ejes, giro de 45°. Letra A: 1 eje (vertical), sin giro menor de 360°.
2. Módulo: se valora que el reflejo sea exacto respecto al eje (cada punto a la misma distancia).
3. Obra del dossier: p. ej., la Mezquita de Córdoba repite el arco de herradura en traslación y es simétrica respecto al eje de cada arco; el rosetón de León tiene simetría de giro.

Ficha 5

1. Se valora que las cuatro paradas sean distintas, que cada una tenga forma, trazado y frase, y que la selección tenga criterio (variedad de formas, cercanía, función).
2. Frase modelo: «El mercado tiene simetría axial para que la entrada quede en el centro y sea fácil de encontrar».

Ficha 6

1. Feedback con vocabulario geométrico y mejora concreta (p. ej., «los lados del hexágono no miden igual: revisa la abertura del compás»).
2. Cambios coherentes con el feedback: se valora que identifique un error técnico concreto.

Ficha 7

1. Análisis modelo: entre los centros de los seis círculos hay un hexágono regular (el lado del hexágono mide igual que el radio); tiene 6 ejes de simetría y simetría de giro de 60° (orden 6). Se traza con una circunferencia y seis arcos con la abertura igual al radio, desde el centro de la circunferencia inicial y desde cada punto marcado.
2. Hexágono: se comprueba que los seis lados miden 2,5 cm y que los arcos auxiliares están visibles. Frase modelo: «Lo usaré para la baldosa de la parada 4 porque el hexágono encaja sin dejar huecos».

Refuerzo (Anexo 8)

1. El hexágono se obtiene con la abertura del compás igual al radio, marcando 6 puntos desde A; se unen con la regla. Frase modelo: «Mi parada Señal tiene forma de octógono y sirve para que se vea de lejos».

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que el módulo se construya con regla y compás, que la retícula use un movimiento nombrado (traslación, eje o giro) y que el texto relacione el patrón con un elemento arquitectónico real.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: cada persona necesita regla, escuadra, cartabón y compás; en la sesión 2 conviene una demostración en pizarra de la mediatriz. Para la ruta final, las láminas A3 se cuelgan en orden en el pasillo con numeración continua y el alumnado rota como guía por turnos.
- Temporalización (55 min): 10 min de observación o demostración, 30-35 min de trazado en el taller, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. Los trazados de las sesiones 2 y 3 se hacen en el cuaderno o la lámina, no solo en la ficha.
- Imágenes, derechos y seguridad: las obras del dossier se proyectan desde webs oficiales; las fotografías del alumnado, desde la vía pública y sin personas identificables, no se publican en redes. Si se usan imágenes de Wikimedia Commons, se cita autoría y licencia. Compás con protector de punta y sin cúter.
- Diversidad: se puede trabajar con geometría digital accesible, plantillas con puntos guía o dibujos del natural en lugar de fotografías (sin salir del aula); el refuerzo reduce la lámina a dos paradas y el Anexo 9 propone un módulo propio.

Errores frecuentes

- Cambiar la abertura del compás al construir el hexágono (los lados salen desiguales).
- Borrar los arcos auxiliares: son la prueba de que se ha construido y no dibujado a ojo.
- Confundir la mediatriz (perpendicular por el punto medio) con una recta cualquiera que corta al segmento.
- Pensar que cualquier figura simétrica tiene giro (la letra A no gira sobre sí misma, solo se refleja).
- Elegir una imagen con personas identificables o sin citar la procedencia.
- Describir con «es bonito» en lugar de nombrar la forma, el trazado y la función.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier elemento del entorno (real, fotografiado o dibujado del natural) si la forma geométrica identificada es correcta y está justificada.
- En tareas de trazado se acepta un margen de error de 1-2 mm en lados y 2° en ángulos, siempre que los arcos auxiliares sean visibles.
- En el análisis de la Ficha 7 se aceptan formulaciones distintas del trazado si el procedimiento es geométricamente correcto.

06

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Patrimonio de cerca

PREGUNTA GUÍA

¿Qué obras, edificios e imágenes cuentan quiénes somos?

CURSO
1.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
A · B · C

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE1, CE3, CE6

PRODUCTO FINAL
Mapa ilustrado del patrimonio cercano

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1.1, 1.2, 3.1, 6.1, 6.2

Contexto, reto y producto

El IES Las Acacias (centro ficticio) recibirá en septiembre a alumnado nuevo y el departamento de Plástica, junto con Geografía e Historia, quiere que conozca el patrimonio de su entorno. Encarga a 1.º ESO un **mapa ilustrado del patrimonio cercano**: un mapa mural por equipos de tres personas con seis manifestaciones que cuentan quiénes somos (edificios, obras, fiestas, oficios o espacios de la vida cotidiana), cada una con su ilustración propia, su ficha y su fuente. El equipo actúa como **mediación cultural**: investiga, decide, ilustra y explica.

El alumnado empieza con un **debate visual** sobre qué es patrimonio, aprende a **leer** una obra o un espacio con cinco preguntas (qué es, cuándo y dónde, para qué, quién y para quién, cómo cuidarlo), incorpora la **perspectiva de género** (Maruja Mallo, Louise Bourgeois y los espacios de las mujeres, como los lavaderos), practica la **búsqueda de fuentes fiables**, y reinterpreta cada elemento con ilustraciones propias sin copiar las obras. Al final, cada persona resuelve de forma individual el análisis y la reinterpretación de un edificio nuevo.

Reto

Crear, en equipo, un mapa ilustrado con seis manifestaciones del patrimonio cercano, con ilustraciones propias y fuentes fiables, y explicar a una persona nueva en el centro por qué cada una cuenta quiénes somos.

Producto final

Mapa ilustrado del patrimonio cercano.

Enfoque. Patrimonio · contexto · identidad.

Vinculación curricular

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS MOVILIZADAS (SÍNTESIS)

CE1 Comprender la importancia de manifestaciones culturales y artísticas en el desarrollo humano y valorar el patrimonio como testimonio social que necesita protección y conservación.

CE3 Analizar propuestas plásticas, visuales y audiovisuales con respeto y capacidad de observación, enriqueciendo la cultura artística personal y el imaginario.

CE6 Apropiarse de referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

Criterios de evaluación seleccionados (redacción oficial del RD 217/2022)

1.1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

Saberes básicos oficiales seleccionados (RD 217/2022)

Código	Saber básico
A1	Los géneros artísticos.
A2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: aspectos formales y relación con el contexto histórico.
A3	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
B1	El lenguaje visual como forma de comunicación.
C2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

Los códigos (A1, B2, C3…) son internos de este cuaderno y localizan el saber dentro de los cuatro bloques del Real Decreto; no son una numeración oficial.

Concreción didáctica en esta situación

- Patrimonio: material (inmueble y mueble), inmaterial y natural; criterios de valor (antigüedad, uso social, belleza, memoria colectiva) y su conservación.
- Géneros y manifestaciones: arquitectura (Acueducto de Segovia, Alhambra), pintura (Las Meninas, La verbena, Guernica), escultura contemporánea (Maman), arte rupestre (Altamira) y fiesta (las Fallas).
- Perspectiva de género: Maruja Mallo y Louise Bourgeois como autoras; espacios y trabajos de las mujeres (lavaderos, mercados, talleres) como patrimonio poco visible.
- Contexto: función original y actual de un elemento, época, materiales y quién lo usaba.
- Lenguaje visual del mapa: título, norte, escala gráfica, leyenda y símbolos; ilustración simplificada con paleta de tres colores.
- Proceso creativo: investigar, seleccionar, bocetar el mapa, reinterpretar mediante simplificación y cambio de escala, revisar por pares.

Objetivos didácticos

- Distinguir patrimonio material (inmueble y mueble), inmaterial y natural, y explicar por qué un elemento cercano se considera patrimonio.
- Leer una obra o un espacio relacionando su forma, su función, su época y su contexto social, con atención a las mujeres y a la diversidad.
- Seleccionar y contrastar información fiable (autoría, fecha, institución, licencia) y sintetizarla en una ficha y en un mapa.
- Reinterpretar de forma creativa un referente (simplificar, limitar la paleta, cambiar la escala o el punto de vista) sin calcarlo y sin perder su reconocimiento.
- Diseñar y presentar un mapa ilustrado con título, norte, escala gráfica y leyenda, y argumentar cómo cuidar el patrimonio.

Metodología

Observación y análisis

Mirar, describir, comparar y volver a mirar antes de producir.

Aprendizaje basado en retos

Cada SdA culmina en una producción o intervención con intención y público.

Taller artístico

Prueba de materiales, boceto, producción, registro del proceso y cuidado del espacio.

Cooperación

Roles rotatorios cuando el proyecto es colectivo: coordinación, producción, documentación y comunicación.

Iteración y feedback

Boceto → prueba → feedback → revisión → versión final; el error se utiliza como información para mejorar.

Secuencia de sesiones

Cada sesión combina **observación y análisis, práctica de taller y reflexión** y deja una evidencia que se recoge en la ficha correspondiente del Anexo 3. Las pruebas, bocetos y decisiones se conservan como evidencia del proceso. Las referencias, esquemas y fuentes están en el dossier (Anexo 2) y las miniguías de consulta rápida, en el toolkit visual (Anexo 5).

1

SESIÓN 1

¿Qué consideramos patrimonio? Debate visual

Evidencia: Ficha 1: clasificación de ejemplos por tipo de patrimonio y tres elementos del entorno con su significado.

Ficha: Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Lectura guiada de tres obras y espacios cercanos con las cinco preguntas

Evidencia: Ficha 2: lectura de una obra del dossier con las cinco preguntas y boceto rápido de un espacio cercano.

Ficha: Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Contexto, función y perspectiva de género

Evidencia: Ficha 3: tabla de época, función y autoría de cuatro elementos y reflexión sobre los espacios de las mujeres.

Ficha: Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Búsqueda y ficha de fuente fiable

Evidencia: Ficha 4: elección de la fuente más fiable y ficha de fuente de su elemento.

Ficha: Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Boceto de reinterpretación y del mapa

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: boceto del mapa, dos reinterpretaciones y reparto de roles.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Producción final y revisión por pares

Evidencia: Ficha 6: lista de revisión del mapa de otro equipo, dos estrellas y un deseo, y cambios de la segunda versión.

Ficha: Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Ruta de mapas y comentario individual

Evidencia: Mapas expuestos (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: lectura del lavadero, reinterpretación y argumento de cuidado.

Ficha: Anexo 3 · ficha 7

Evaluación

La evaluación combina recepción y análisis, experimentación técnica, proceso creativo, producto final, colaboración cuando proceda y una evidencia individual. El acabado estético no sustituye la intención, el razonamiento visual ni la trazabilidad de las decisiones.

Criterios, evidencias e instrumentos

Criterio	Evidencia principal	Instrumento
1.1	Explica la función y el contexto histórico y social de las obras estudiadas (Acueducto, La verbena, Maman, lavadero) y el papel de sus autoras y usuarias desde una perspectiva de género.	Fichas 2 y 3 / rúbrica y observación
1.2	Argumenta por qué conservar un elemento de su mapa y qué cuidados necesita, distinguiendo patrimonio material, inmaterial y natural.	Ficha 7 (tarea 3) y fichas del mapa / rúbrica y observación
3.1	Selecciona y describe seis manifestaciones de distintos tipos y épocas del patrimonio cercano, con su ficha y su fuente, y las incorpora a su cultura personal.	Fichas 1 y 4 y fichas del mapa / rúbrica y observación
6.1	Explica qué cuentan de su comunidad los elementos elegidos, analizando sus aspectos formales y los factores sociales que los explican (uso, trabajo, fiesta, memoria).	Fichas 1 y 3 / rúbrica y observación
6.2	Reinterpreta con creatividad referencias del entorno (simplifica, limita la paleta, cambia escala o punto de vista) y muestra una visión personal en sus ilustraciones.	Fichas 5 y 7 e ilustraciones del mapa / rúbrica y observación

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona lee un edificio nuevo (lavadero público ficticio) con tres de las cinco preguntas de lectura, propone una reinterpretación en tres colores y argumenta cómo cuidar ese patrimonio y qué fuente consultaría.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Lee cada elemento con las cinco preguntas, relaciona forma, función, época y contexto y apoya cada idea en lo que se ve y en una fuente.	Lee los elementos con las preguntas principales y relaciona forma, función y contexto de manera adecuada.	Describe los elementos, pero la lectura de su función o su contexto es parcial.	Describe de forma imprecisa o no aporta función ni contexto.
Técnica y lenguaje	Simplifica con criterio, limita la paleta y controla la ilustración y la composición del mapa (título, norte, escala y leyenda correctos).	Ilustra y compone el mapa con los elementos básicos y un control suficiente.	El mapa o las ilustraciones tienen carencias (falta de leyenda, escala, simplificación) y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos del mapa ilustrado.
Creación / producto	El mapa es claro, original y completo: seis manifestaciones variadas con ilustraciones propias reinterpretadas, fichas y fuentes, incluida la visión de las mujeres.	El mapa cumple el encargo con seis elementos comprensibles y acabado suficiente.	Faltan elementos, fichas o fuentes, o algunas ilustraciones se limitan a copiar.	El mapa está incompleto y no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Investiga con fuentes contrastadas, boceta el mapa y la reinterpretación, usa el feedback y explica qué mejoró y cómo se repartió el trabajo.	Planifica, participa en el equipo y revisa su trabajo.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Presenta su parte con claridad a alguien nuevo en el centro, cita fuentes e imágenes, respeta personas, derechos y patrimonio, y cuida materiales y espacio.	Explica con claridad suficiente y cumple las normas del taller y de las imágenes.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su parte o incumple normas de imagen, fuentes o taller.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Cartulina A2 para el mapa base, papel de dibujo A5 y A4 (unos 130 g/m²) para las ilustraciones, lápices, rotuladores calibrados y ceras o témperas con paletas.
- Barra de pegamento, tijeras de punta redonda, regla y papel de calco para los trazos de composición (nunca para calcar obras).
- Mapa base simplificado del barrio (plano mudo impreso, sin datos personales), con ríos, calles y plazas principales.
- Fuentes institucionales: web del ayuntamiento, del museo, del Ministerio de Cultura y de la UNESCO; fotografías propias o con licencia libre (Wikimedia Commons) citadas con autoría.
- Proyector para las referencias del dossier y dispositivos del centro para la búsqueda guiada de fuentes (sin cuentas personales).

Taller seguro, derechos e imagen

Tijeras de punta redonda, témperas con bata y mesa protegida, sin cúter ni aerosoles. Las fotografías del entorno se toman desde la vía pública, sin personas identificables y respetando las normas de cada lugar (no tocar ni subir, sin flash en interiores); no se publican en redes. Cada ilustración se firma con nombre de pila o iniciales y se citan las fuentes; no se calcan obras ni se copian logotipos.

Interdisciplinariedad: Geografía e Historia (patrimonio local, épocas y contextos, lectura de mapas) y Lengua Castellana (fichas, síntesis de información y explicación oral).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Textos breves y segmentados, selección de referentes entre opciones, plantillas de ficha y posibilidad de respuesta oral grabada.

Acción y expresión

se permiten formatos equivalentes cuando sean compatibles con el criterio evaluado; la elección de técnica nunca debe ocultar el aprendizaje que se pretende comprobar.

Implicación

Producto con propósito y público real, elección entre opciones de tema o técnica, roles rotatorios y feedback entre iguales con criterios compartidos.

Refuerzo

Anexo 8

Apoyos visuales, plantillas, pasos numerados, ejemplos parciales y reducción de variables sin cambiar el criterio evaluado.

Ampliación

Anexo 9

Comparar dos formas de conservar o difundir patrimonio y proponer una mejora para el entorno.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 6 · Patrimonio de cerca

ALUMNADO

En septiembre llegará alumnado nuevo y no conocerá nada del barrio: ni el puente donde se hacen las fotos del curso, ni la fiesta que llena la plaza, ni el lavadero donde trabajaron generaciones de mujeres. Vosotros sí. Los departamentos de Plástica y de Geografía e Historia os encargan un mapa ilustrado del patrimonio cercano. En equipo, elegiréis seis elementos que cuentan quiénes somos, los investigaréis con fuentes fiables y los dibujaréis con vuestra mirada, sin copiarlos. Si el mapa funciona, quien lo lea sabrá por dónde empezar a conocer su nuevo hogar.

> *¿Qué obras, edificios e imágenes cuentan quiénes somos?*

Vuestro reto

Crear, en equipo, un mapa ilustrado con seis manifestaciones del patrimonio cercano, con ilustraciones propias y fuentes fiables, y explicar a una persona nueva en el centro por qué cada una cuenta quiénes somos.

Lo que vais a producir

Mapa ilustrado del patrimonio cercano.

Seguridad. Tijeras de punta redonda, témperas con bata y mesa protegida, sin cúter ni aerosoles.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Debatimos qué es patrimonio y qué cuenta de nosotros.
2. Leemos tres obras o espacios con cinco preguntas.
3. Descubrimos el contexto, la función y las mujeres del patrimonio.
4. Buscamos y comprobamos fuentes fiables.
5. Bocetamos la reinterpretación y el mapa.
6. Producimos el mapa y lo revisamos entre equipos.
7. Recorremos los mapas y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Distinguir patrimonio material (inmueble y mueble), inmaterial y natural, y explicar por qué un elemento cercano se considera patrimonio.
- Leer una obra o un espacio relacionando su forma, su función, su época y su contexto social, con atención a las mujeres y a la diversidad.
- Seleccionar y contrastar información fiable (autoría, fecha, institución, licencia) y sintetizarla en una ficha y en un mapa.
- Reinterpretar de forma creativa un referente (simplificar, limitar la paleta, cambiar la escala o el punto de vista) sin calcarlo y sin perder su reconocimiento.
- Diseñar y presentar un mapa ilustrado con título, norte, escala gráfica y leyenda, y argumentar cómo cuidar el patrimonio.

¿Cómo me evaluarán?

Con vuestro proceso y vuestra obra: el docente valora las pruebas, los bocetos, las decisiones y el producto final con la rúbrica (Anexo 6), y vosotros reflexionáis y os dais feedback (Anexo 7). Guardad todas las pruebas: son evidencias. Habrá además una evidencia individual en la última sesión.

ANEXO 2

Dossier visual y fuentes

SdA 6 · Patrimonio de cerca

ALUMNADO

El encargo, un árbol de tipos de patrimonio, las cinco preguntas para leerlo, obras de distintas épocas y de autoras, un ejemplo de mapa resuelto y normas para investigar e ilustrar sin copiar.

F1 El encargo: un mapa del patrimonio cercano

ESTUDIO DE CASO

Para: equipos de 1.º ESO · **De:** departamentos de Educación Plástica y de Geografía e Historia, IES Las Acacias (ficticio) · **Asunto:** acogida del alumnado nuevo

En septiembre recibiremos a unos 60 estudiantes nuevos que no conocen el barrio. Os pedimos, por equipos de tres, un **mapa mural ilustrado** del patrimonio cercano que:

- presente **seis manifestaciones** del patrimonio (al menos un inmueble, una obra de arte, un elemento inmaterial y uno vinculado a las mujeres o a la diversidad);
- incluya, para cada una, una **ilustración propia** (una reinterpretación, no una copia), una **ficha breve** (qué es, cuándo, para qué, quién y cómo cuidarlo) y su **fuente**;
- tenga **título, norte, escala gráfica y leyenda**;
- pueda **leerse en un minuto** por alguien que acaba de llegar.

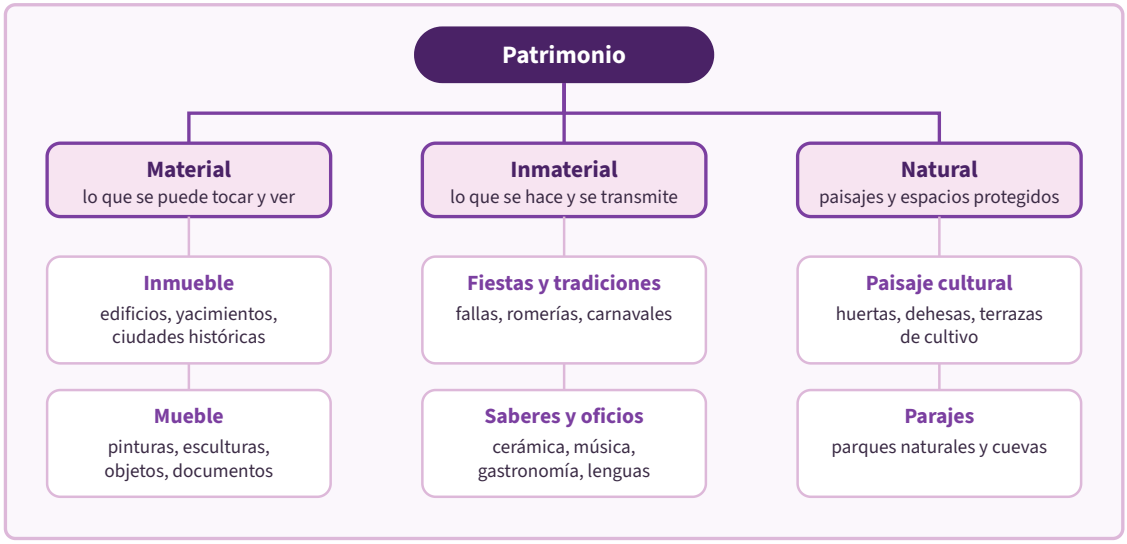
No se admiten fotografías con personas identificables. Las ilustraciones se firman con iniciales.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula.

¿Qué seis elementos de tu entorno enseñarías primero a alguien nuevo? ¿Por qué?

F2 Tipos de patrimonio

ESQUEMA



El patrimonio no es solo lo antiguo ni solo lo que se ve: también son patrimonio las fiestas, los oficios, las músicas y los paisajes que una comunidad quiere transmitir.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F3 Referencias: patrimonio de distintas épocas, géneros y autorías

DATOS

Elemento y autoría	Fecha	Dónde está	Qué observar
Pinturas rupestres de la Cueva de Altamira (autoría colectiva paleolítica)	Paleolítico (hace decenas de miles de años)	Santillana del Mar (Cantabria)	Bisontes pintados aprovechando el relieve de la roca: arte sin escritura
Acueducto de Segovia (obra romana)	siglos I-II d. C.	Segovia	Arcos de medio punto en granito: función práctica convertida en símbolo
Alhambra (arte nazarí)	siglos XIII-XV	Granada	Patios, agua y decoración geométrica: un palacio-ciudad con función política y residencial
Las Meninas, Diego Velázquez	1656	Museo del Prado (Madrid)	Retrato de corte con espejo, mirada del pintor y dama de honor: la vida de palacio
La verbena, Maruja Mallo	1927	Museo Reina Sofía (Madrid)	Una fiesta popular vista por una pintora de la Generación del 27: color, multitud y feria
Guernica, Pablo Picasso	1937	Museo Reina Sofía (Madrid)	Pintura en blanco, negro y grises que denuncia el bombardeo de una población civil
Maman, Louise Bourgeois	1999	Museo Guggenheim Bilbao	Escultura monumental de una araña: obra contemporánea, de gran escala y de autora
Las Fallas (fiesta con artistas falleros y artesanía)	inscrita por la UNESCO en 2016	Valencia	Patrimonio inmaterial: oficios, música, pirotecnia y monumentos efímeros

Elige una obra y piensa: ¿es material, inmaterial o natural? ¿Qué cuenta de la sociedad que la creó? ¿Quién la hizo y para quién?



Acueducto de Segovia, obra romana de los siglos I-II d. C. Sillares de granito sin argamasa. Fotografía: Wikimedia Commons. Patrimonio Mundial de la UNESCO junto con la ciudad vieja.

Fuente: Datos de las fichas oficiales de museos, ayuntamientos y de la UNESCO. El docente proyecta las imágenes desde las webs oficiales.

F4 Cinco preguntas para leer un elemento del patrimonio

ESQUEMA

Pregunta	Qué buscar	Ejemplo: Acueducto de Segovia
1 ¿Qué es?	forma, materiales, tamaño	Arcos de medio punto en dos pisos, de granito colocado sin argamasa
2 ¿Cuándo y dónde?	época, lugar, contexto histórico	Siglos I-II d. C., Segovia: época romana
3 ¿Para qué?	función original y función actual	Llevaba agua a la ciudad; hoy es símbolo y atractivo cultural
4 ¿Quién y para quién?	autoría, mujeres, quién lo usaba	Ingeniería romana de autoría desconocida, para abastecer a toda la ciudad
5 ¿Cómo cuidarlo?	estado, riesgos, normas	Patrimonio Mundial (1985): no trepar, controlar el tráfico y la contaminación

Si no encuentras la respuesta a una pregunta, es una pista: toca **buscar una fuente fiable** (F7).

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F5 Mirar lo que no se ve: mujeres y patrimonio

TEXTO

Cuando miramos un mapa de patrimonio, conviene preguntarse **quién aparece y quién no**. Muchas placas, calles y monumentos recuerdan sobre todo a hombres, pero la historia está llena de mujeres que crearon, trabajaron y cuidaron.

Autoras. Maruja Mallo (Viveiro, 1902 - Madrid, 1995) pintó en *La verbena* (1927) una fiesta popular llena de gente, color y música. Louise Bourgeois (París, 1911 - Nueva York, 2010) creó esculturas como *Maman* (1999), una araña gigante que habla del cuidado y de la protección.

Espacios. Los lavaderos, los mercados, las escuelas de costura o los talleres de cerámica fueron lugares donde trabajaron muchas mujeres. A veces no se consideran «monumentos», pero **cuentan cómo era la vida diaria** y merecen aparecer en un mapa.

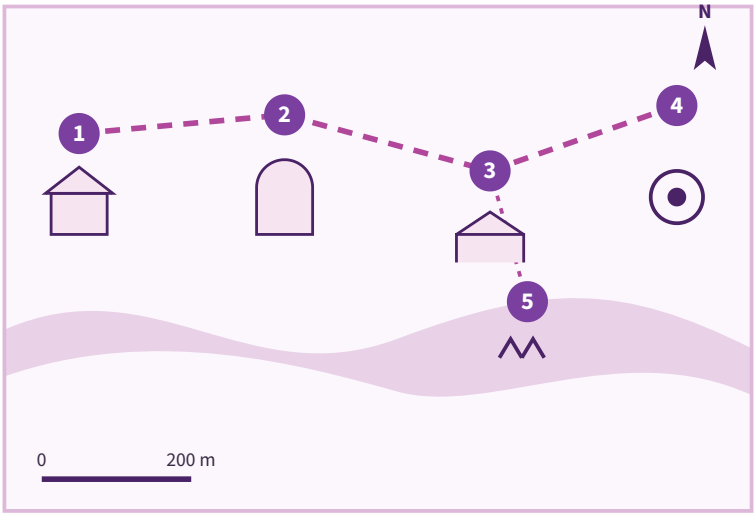
Preguntas para tu equipo: ¿quién usaba este lugar? ¿Quién lo hizo? ¿Quién lo cuida hoy? ¿Qué voces faltan en nuestro mapa?

Fuente: Texto de elaboración propia a partir de fichas de museos.

F6 Ejemplo resuelto: un mapa ilustrado de cinco elementos

ESQUEMA

MAPA ILUSTRADO DEL PATRIMONIO CERCANO · IES Las Acacias (ficticio)



Leyenda y fichas

1. **Ermita (ficticia)** — inmueble, siglo XVII
2. **Puente de piedra** — arco de medio punto
3. **Lavadero público** — trabajo de las mujeres del barrio
4. **Reloj de sol del patio** — objeto científico y artístico
5. **Fiesta de las luces** — patrimonio inmaterial

Ilustraciones propias. Fuentes en el reverso.

Justificación: el mapa combina inmuebles (ermita, puente, lavadero), un objeto (reloj de sol) y una fiesta (patrimonio inmaterial, enlazada con la parada 3 porque se celebra junto al lavadero). La parada 3 recuerda el trabajo de las mujeres del barrio. Cada símbolo es una ilustración simplificada; la leyenda explica la numeración y las fichas van en el reverso con su fuente.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia; barrio, lugares y fiesta ficticios.

F7 ¿Qué fuentes son fiables?

DATOS

Tipo de fuente	Ejemplos	Fiabilidad	Qué comprobar
Institucional	Web del museo, del ayuntamiento, del Ministerio de Cultura, de la UNESCO	Alta	Fecha de actualización y autoría de la ficha
Divulgación con autoría	Enciclopedias, libros y revistas con firma y bibliografía	Media-alta	Autoría, fecha y fuentes citadas
Banco de imágenes libre	Wikimedia Commons	Media (imagen), consultar siempre la licencia	Licencia y autoría de la imagen; contrastar la descripción
Web sin firma ni fecha	Blogs, agencias de viajes, foros anónimos	Baja	Contrastar con una fuente institucional antes de usar un dato

Regla de equipo: **un dato, dos fuentes**. Si una fuente institucional y otra independiente coinciden, el dato es fiable.

Fuente: Elaboración propia.

F8 Normas del taller, de las imágenes y de la visita

PROTOCOLO

Antes: mesa protegida, bata si se usa témpera, materiales y fichas de la sesión preparados.

Procedimiento:

1. Investiga primero (ficha de fuente) y dibuja después: sin datos no hay mapa.
2. Reinterpreta, no calques: simplifica, limita a tres colores y cambia la escala o el punto de vista.
3. Dibuja el mapa base primero (río, calles) y coloca las paradas después.
4. Firma con iniciales y cita las fuentes en el reverso.

Seguridad: tijeras de punta redonda y usadas sentado; témperas tapadas; sin cúter ni aerosoles.

Imágenes y privacidad: fotografías propias desde la vía pública, sin personas identificables, sin flash en interiores y respetando las normas del lugar; imágenes ajenas solo con licencia libre y citando autoría; nada de publicar en redes.

Cuidar el patrimonio: no tocar, no subir, no pintar ni escribir sobre él y no dejar basura.

Cierre: recoge, limpia tu puesto y guarda bocetos y fichas en la carpeta del equipo.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario del patrimonio

GLOSARIO

Patrimonio	Bienes y tradiciones heredados que una comunidad quiere conservar y transmitir.
Patrimonio inmaterial	Fiestas, oficios, músicas y saberes que se transmiten de persona a persona.
Conservación	Conjunto de cuidados para que un bien no se deteriore.
Contexto	Circunstancias de época, lugar y sociedad en las que se crea una obra.
Función	Para qué sirve o servía un edificio, un objeto o una tradición.
Fuente fiable	Información con autoría, fecha e institución verificables.
Reinterpretar	Crear una imagen propia a partir de un referente, sin copiarlo.
Leyenda de un mapa	Lista de símbolos y su significado.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 6 · Patrimonio de cerca

ALUMNADO

FICHA 1 ¿Qué consideramos patrimonio?

SESIÓN 1

Nombre: **Curso/grupo:** **Fecha:**

Debate visual: mira las imágenes proyectadas del dossier (F3) y participa. Esta ficha es un diagnóstico: responde con lo que sabes.

1 **Relaciona cada ejemplo con su tipo de patrimonio (F2).**

1	Acueducto de Segovia	a	Mueble
2	Las Fallas de Valencia	b	Inmaterial
3	Las Meninas (Museo del Prado)	c	Natural
4	Un parque natural protegido	d	Inmueble

2 **Marca verdadero o falso.**

	V	F
El patrimonio son solo los edificios muy antiguos.	☐	☐
Una fiesta o un oficio tradicional puede ser patrimonio.	☐	☐
Cuidar el patrimonio es responsabilidad de todas las personas.	☐	☐
Si algo está en un museo, ya no hace falta conservarlo.	☐	☐

3 **Anota tres elementos de tu entorno que cuenten quiénes somos y por qué.**

Elemento	Tipo (inmueble, mueble, inmaterial, natural)	¿Qué cuenta de nosotros?

FICHA 2 Leer una obra y un espacio cercano

SESIÓN 2

Usa las cinco preguntas de F4. Elige una de las obras de F3 proyectadas en clase.

1 **Obra elegida: _____. Completa la lectura.**

Pregunta	Lo que veo y lo que sé
1 · ¿Qué es?	
2 · ¿Cuándo y dónde?	
3 · ¿Para qué?	
4 · ¿Quién y para quién?	
5 · ¿Cómo cuidarlo?	

2 **Dibuja en tres minutos la forma principal de un espacio cercano (una plaza, un edificio, una fuente) y escribe tres palabras que lo describan.**

FICHA 3 Contexto, función y mujeres en el patrimonio

SESIÓN 3

Lee F5 antes de empezar.

1 **Completa la tabla con ayuda de F3 y F5.**

Elemento	Época	Función original	Quién lo hizo y a quién representa o servía
Acueducto de Segovia			
Las Meninas			
La verbena			
Lavadero del barrio			

2 **Elige la respuesta correcta.**

La obra de la lista firmada por una mujer en 1927 es…

◯ Las Meninas ◯ Guernica ◯ La verbena ◯ el Acueducto de Segovia

3 **¿Qué espacios de tu barrio o de tu pueblo fueron lugares de mujeres? ¿Cómo los harías visibles en tu mapa?**

FICHA 4 Búsqueda y ficha de fuente fiable

SESIÓN 4

Tres fuentes hablan del mismo puente. A: ficha del servicio de patrimonio del ayuntamiento, con autoría, fecha y bibliografía. B: comentario anónimo en un foro, sin fecha. C: web de una agencia de viajes con datos y fotos sin firma.

1 **¿Qué fuente usarías para la fecha y la autoría del puente?**

La fuente más fiable es…

- ◯ la C, porque tiene fotos
- ◯ la B, porque es la más reciente
- ◯ cualquiera, da igual
- ◯ la A, porque es institucional y está firmada

2 **Marca lo que debe cumplir la fuente de tu elemento.**

- ☐ Tiene autoría o institución responsable.
- ☐ Indica la fecha de publicación o actualización.
- ☐ Coincide con una segunda fuente (un dato, dos fuentes).
- ☐ Las imágenes tienen licencia y autoría.

3 **Ficha de fuente de uno de tus seis elementos.**

Dato	Qué dice la fuente	Fuente (institución o autoría, fecha, enlace)
Nombre y lugar		
Época o fecha		
Función y quién lo usaba		
Dato contrastado con 2.ª fuente		

FICHA 5 Boceto del mapa y de la reinterpretación

SESIÓN 5

En el equipo repartid los seis elementos. Cada persona reinterpreta dos con el método de T2 (Anexo 5). Rellenad también la plantilla del Anexo 4.

1 **Boceta el mapa y dos reinterpretaciones con paleta de tres colores.**



2 **Reparte los elementos y decide qué conservas y qué cambias en cada reinterpretación.**

Parada	Elemento y tipo	Quién ilustra	Qué conservo / qué cambio
1			
2			
3			
4			
5			
6			

FICHA 6 Revisión por pares del mapa

SESIÓN 6

1 **Revisa el mapa de otro equipo y marca lo que cumple.**

- [ ] Tiene título, norte, escala gráfica y leyenda.
- [ ] Cada parada tiene nombre, tipo y una frase de contexto verificable.
- [ ] Las ilustraciones son propias: no están calcadas ni copiadas.
- [ ] Incluye al menos un elemento ligado a las mujeres o a la diversidad.
- [ ] Las fuentes y las licencias están citadas y no hay personas identificables.

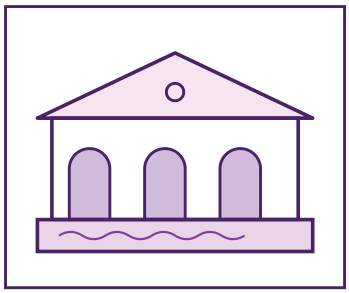
2 Dos estrellas y un deseo para el equipo revisado.

★ Lo que funciona	★ Lo que funciona	Un deseo (mejora)

3 ¿Qué cambiará tu equipo en la segunda versión tras el feedback recibido?

FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal) SESIÓN 7

1 Lectura del lavadero público (ficticio) de La Fuente: edificio de tres arcos y pila de piedra, usado hasta los años setenta por las vecinas del barrio. Responde a las preguntas 1 (¿qué es?), 3 (¿para qué?) y 4 (¿quién y para quién?) de F4.



2 Reinterpreta el lavadero en tres colores (simplifica y cambia la escala o el punto de vista) y explica qué conservas y qué cambias.

3 Argumenta cómo cuidarías este lavadero y qué fuente fiable consultarías para completar su ficha.

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 6 · Patrimonio de cerca

ALUMNADO

Nombre: **Curso/grupo:** **Fecha:**

Hoja de proyecto del mapa ilustrado del patrimonio cercano (una por equipo; cada persona la firma con sus responsabilidades).

Briefing y equipo

Encargo, público (alumnado nuevo) y roles (coordinación, documentación, ilustración, comunicación) con nombres.

Materiales y técnica

Soporte, técnicas y paleta de tres colores.

Mapa de paradas

Para cada una de las seis paradas: nombre, tipo, época, función, quién lo hizo o usaba, cómo cuidarlo y fuente.

Composición del mapa

Posición del título, norte, escala, leyenda y paradas.

Versión 1 → versión 2

Feedback de otro equipo y cambios.

Fuentes y créditos

Fuentes consultadas (institución, fecha), licencias de imágenes y obras citadas.

ANEXO 5

Toolkit visual

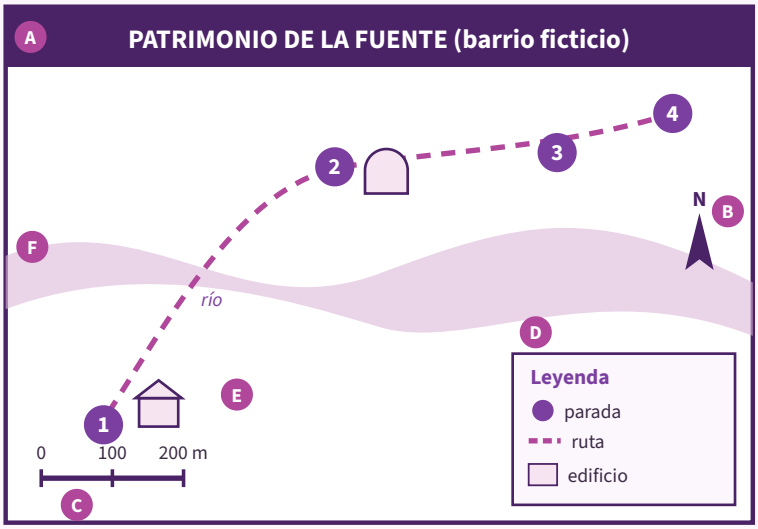
SdA 6 · Patrimonio de cerca

ALUMNADO

Miniguías para diseñar el mapa, reinterpretar sin copiar, comprobar fuentes y describir el patrimonio con vocabulario preciso.

T1 Partes de un mapa ilustrado

ESQUEMA



Partes de un mapa ilustrado

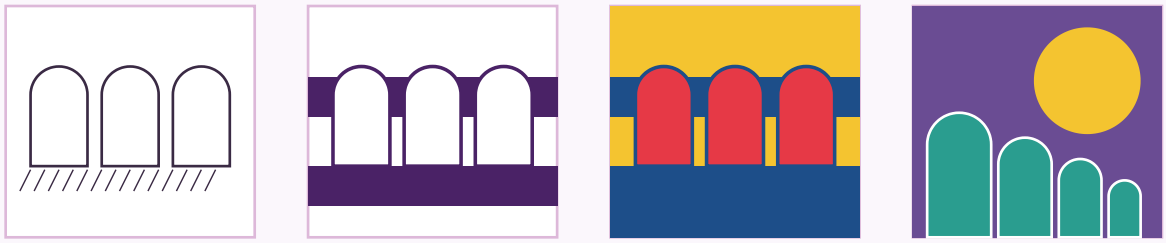
- **A** **Título** claro y con el nombre del lugar
- **B** **Norte** orienta a quien lo lee
- **C** **Escala gráfica** permite medir distancias
- **D** **Leyenda** explica cada símbolo
- **E** **Ilustraciones** propias, simples y reconocibles
- **F** **Elementos del terreno** río, calles, plazas

Añade siempre créditos y fuentes.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T2 Reinterpretar en cuatro pasos

ESQUEMA



1 · Observar
contorno y detalles

2 · Simplificar
formas planas

3 · Paleta
3 colores como máximo

4 · Reinterpretar
ritmo, escala, nuevo fondo

Ejemplo de proceso con una arcada genérica: reinterpretar no es calcar, es decidir qué conservar y qué cambiar.

Para reinterpretar cambia **al menos dos cosas**: la escala, el punto de vista, el color, el fondo o el número de elementos. Conserva lo que hace reconocible al elemento.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T3 Cinco preguntas para comprobar una fuente

PROTOCOLO

1. **¿Quién lo dice?** Busca autoría o institución.
2. **¿Cuándo se publicó?** Una fecha reciente o de actualización da confianza.
3. **¿Con qué pruebas?** ¿Cita otras fuentes o documentos?
4. **¿Coincide con otra fuente?** Un dato, dos fuentes.
5. **¿Qué licencia tiene la imagen?** Anota autoría y licencia para los créditos.

Fuente: Elaboración propia.

T4 Vocabulario para describir un edificio

DATOS

Aspecto	Palabras útiles	Ejemplo
Forma	arco, cúpula, torre, fachada, planta, cubierta	Arcos de medio punto en dos pisos
Material	piedra, ladrillo, madera, hormigón, vidrio, hierro	Granito colocado sin argamasa
Función	vivienda, culto, defensa, agua, comercio, ocio, trabajo	Llevar agua a la ciudad
Estilo y época	romano, románico, gótico, nazarí, barroco, moderno, contemporáneo	Época romana, siglos I-II d. C.

Fuente: Elaboración propia.

T5 Cómo cuidar el patrimonio durante la visita y el trabajo

PROTOCOLO

1. **Mira sin tocar**: muchos elementos se deterioran con el contacto y la grasa de las manos.
2. **No subas, no pintes, no escribas** sobre muros, esculturas o bancos.
3. **Fotografía sin personas identificables** y sin flash en interiores; sigue las normas del lugar.
4. **Respeta el silencio y a las demás personas** que usan el espacio.
5. **Cuenta lo que has aprendido**: dar a conocer el patrimonio también es cuidarlo.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 6 · Patrimonio de cerca

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Mapa ilustrado del patrimonio cercano**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Lee cada elemento con las cinco preguntas, relaciona forma, función, época y contexto y apoya cada idea en lo que se ve y en una fuente.	Lee los elementos con las preguntas principales y relaciona forma, función y contexto de manera adecuada.	Describe los elementos, pero la lectura de su función o su contexto es parcial.	Describe de forma imprecisa o no aporta función ni contexto.	
Técnica y lenguaje	Simplifica con criterio, limita la paleta y controla la ilustración y la composición del mapa (título, norte, escala y leyenda correctos).	Ilustra y compone el mapa con los elementos básicos y un control suficiente.	El mapa o las ilustraciones tienen carencias (falta de leyenda, escala, simplificación) y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos del mapa ilustrado.	
Creación / producto	El mapa es claro, original y completo: seis manifestaciones variadas con ilustraciones propias reinterpretadas, fichas y fuentes, incluida la visión de las mujeres.	El mapa cumple el encargo con seis elementos comprensibles y acabado suficiente.	Faltan elementos, fichas o fuentes, o algunas ilustraciones se limitan a copiar.	El mapa está incompleto y no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Investiga con fuentes contrastadas, boceta el mapa y la reinterpretación, usa el feedback y explica qué mejoró y cómo se repartió el trabajo.	Planifica, participa en el equipo y revisa su trabajo.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Presenta su parte con claridad a alguien nuevo en el centro, cita fuentes e imágenes, respeta personas, derechos y patrimonio, y cuida materiales y espacio.	Explica con claridad suficiente y cumple las normas del taller y de las imágenes.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su parte o incumple normas de imagen, fuentes o taller.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 6 · Patrimonio de cerca

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo distinguir patrimonio material, inmaterial y natural y explicar por qué un elemento cercano es patrimonio.	○	○	○	○
Puedo leer un elemento con las cinco preguntas (qué es, cuándo y dónde, para qué, quién y cómo cuidarlo).	○	○	○	○
Puedo comprobar una fuente y reinterpretar un referente sin copiarlo.	○	○	○	○
Observo con atención antes de opinar y respeto el trabajo de los demás.	○	○	○	○
Pruebo, boceto y reviso en lugar de quedarme con la primera idea.	○	○	○	○
Cuido los materiales y el espacio y cito las imágenes y referencias que uso.	○	○	○	○

Mi aportación personal

_____

_____

_____

Una decisión visual o técnica que tomé y por qué

_____

_____

_____

Parte 2 · Feedback y mejora

Compañero/a o grupo que me ha dado feedback: _____

Feedback que recibí

_____

_____

Mejora que realicé

_____

_____

Mi próximo objetivo visual o artístico

_____

_____

ANEXO 8

Refuerzo

SdA 6 · Patrimonio de cerca

ALUMNADO

Nombre: _____ **Curso/grupo:** _____ **Fecha:** _____

Plantilla de ficha con huecos y pasos numerados para un mapa de tres elementos (uno inmueble, una obra y una fiesta) en lugar de seis. El criterio es el mismo: leer el patrimonio, citar fuentes y reinterpretar.

Ficha guiada de un elemento (con ejemplo)

1. **Elemento:** Acueducto de Segovia.
2. **¿Qué es?** Una construcción de _____ con arcos de _____.
3. **¿Cuándo y dónde?** Siglos _____, en _____.
4. **¿Para qué?** Llevaba _____ a la ciudad.
5. **¿Cómo cuidarlo?** No _____ ni _____.
6. **Fuente:** institución y fecha.

Reinterpretar con pistas

- Dibuja solo **la forma principal** (T2, paso 2).
- Elige **tres colores**: uno para el fondo, uno para la forma y uno para el detalle.
- Cambia **una cosa**: el fondo o el tamaño.

1 **Completa la ficha guiada del Acueducto con ayuda del dossier (F3 y F4).**

Es una construcción de _____ con arcos de _____ punto. Es de los siglos _____, en _____. Llevaba _____ a la ciudad. Para cuidarlo, no hay que _____ ni _____ sobre él.

2 **Dibuja una reinterpretación del elemento en tres colores.**

ANEXO 9

Ampliación

SdA 6 · Patrimonio de cerca

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Dos formas de conservar y difundir el patrimonio

Un mismo bien puede conservarse y difundirse de maneras distintas: en su lugar (con señalización, visitas guiadas y normas), en un museo, mediante una réplica o una reproducción digital, o a través de una fiesta que lo mantiene vivo. Compara dos formas y propón una mejora para tu entorno.

Pasos

1. Elige un elemento de tu mapa y dos formas de conservarlo o difundirlo (por ejemplo, señalización en el lugar y visita virtual).
2. Haz una tabla con ventajas, inconvenientes y personas a las que llega cada forma.
3. Decide cuál es mejor para ese elemento y justifica la respuesta con al menos dos argumentos.
4. Propón una mejora concreta para tu barrio (un cartel, una ruta, una actividad) y bocétala.

1 **Compara las dos formas.**

Forma de conservar o difundir	Ventajas	Inconvenientes	¿A quién llega?

Entrega

La tabla comparativa, un texto de 5-6 líneas con tu decisión argumentada y el boceto de la mejora propuesta (cartel, ruta o actividad).

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 6 · Patrimonio de cerca

DOCENTE

Ficha 1

1. Relaciona: Acueducto de Segovia → inmueble; Las Fallas → inmaterial; Las Meninas → mueble; parque natural → natural.
2. V/F: falso; verdadero; verdadero; falso (también hay que conservar las obras de los museos).
3. Tabla: respuestas abiertas; se valora que el elemento esté bien clasificado y que explique qué cuenta de la comunidad (por ejemplo, «el mercado: tipo inmueble; cuenta cómo se compraba y se hablaba en el barrio»).

Ficha 2

1. Lectura modelo (Acueducto): 1) arcos de medio punto en dos pisos, granito; 2) siglos I-II d. C., Segovia, época romana; 3) llevar agua a la ciudad; hoy símbolo; 4) obra de ingeniería romana de autoría desconocida, para toda la ciudad; 5) Patrimonio Mundial, no trepar ni tocar.
2. Boceto: se acepta cualquier espacio cercano con una forma principal reconocible y tres palabras descriptivas.

Ficha 3

1. Acueducto: siglos I-II, llevar agua, ingeniería romana (autoría desconocida). Las Meninas: 1656, retrato de corte, Velázquez, representa a la infanta Margarita y a su corte. La verbena: 1927, fiesta popular, Maruja Mallo. Lavadero: depende del lugar, lavar la ropa, usado por mujeres del barrio.
2. Test: La verbena.
3. Espacios de mujeres: lavaderos, mercados, escuelas, talleres, fábricas; se valora que proponga una forma concreta de hacerlos visibles (símbolo propio, ficha, frase en la leyenda).

Ficha 4

1. Test: la A, porque es institucional y está firmada.
2. Checks: se marcan los cuatro.
3. Ficha de fuente: se valora que cada dato tenga fuente con institución, fecha y enlace y que al menos un dato esté contrastado con una segunda fuente.

Ficha 5

1. Se valora que el mapa tenga título, norte, escala y leyenda, que el reparto sea equilibrado y que cada reinterpretación indique qué se conserva (forma reconocible) y qué cambia (color, fondo, escala).

Ficha 6

1. Feedback con vocabulario del mapa y de patrimonio, con una mejora concreta (por ejemplo, «falta la escala gráfica»; «la parada 4 no cita la fuente»).
2. Cambios coherentes con el feedback recibido.

Ficha 7

1. Lectura modelo: 1) edificio de planta rectangular con cubierta a dos aguas, tres arcos de medio punto y una pila de piedra; 3) servía para lavar la ropa del barrio; 4) lo usaban sobre todo las mujeres de las familias vecinas hasta los años setenta.
2. Reinterpretación: se acepta cualquier solución simplificada con tres colores y un cambio claro (escala, punto de vista o fondo) que conserve los tres arcos como rasgo reconocible.
3. Cuidado y fuente: p. ej., «lo rotulamos, no se sube a la pila y se organizan visitas; consultaría el archivo municipal o la web del ayuntamiento para la fecha».

Refuerzo (Anexo 8)

1. Huecos: piedra (granito), medio; I-II d. C., Segovia; agua; trepar, pintar o escribir (se aceptan sinónimos coherentes).
2. Reinterpretación: tres colores y un cambio en el fondo o el tamaño.

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que las dos formas sean realmente distintas (señal en el lugar, museo, réplica, digital, fiesta), que la comparación incluya ventajas e inconvenientes reales y que la mejora propuesta sea concreta y viable.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: equipos de tres con roles rotatorios (coordinación, documentación, ilustración, comunicación); cada persona firma sus ilustraciones. Para la ruta final, los mapas se cuelgan por equipos y se recorren en rotación con una persona del equipo como mediadora.
- Temporalización (55 min): 10 min de observación o lectura, 30-35 min de taller, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. La búsqueda de la sesión 4 requiere dispositivos del centro o fuentes impresas preparadas.
- Imágenes, derechos y privacidad: las obras se proyectan desde webs oficiales; el alumnado no calca obras, solo reinterpreta; las fotografías del entorno se toman desde la vía pública sin personas identificables; si hay salida, se pide la autorización del centro y se respetan las normas de cada lugar.
- Diversidad: respuesta oral grabada para fichas y explicación, selección de referentes entre opciones, plantillas de ficha (Anexo 8) y reducción a tres elementos; quien termine antes puede trabajar el Anexo 9.

Errores frecuentes

- Confundir patrimonio con edificios antiguos: olvidar el inmaterial y el natural.
- Describir la forma pero no la función ni el contexto (¿para qué y para quién?).
- Copiar o calcar la obra en lugar de reinterpretarla (simplificar, limitar la paleta y cambiar algo).
- Dar datos sin fuente o con una fuente poco fiable (foros, webs sin firma).
- Olvidar la escala, el norte o la leyenda del mapa.
- Dejar fuera a las mujeres y a las personas que usaban el espacio.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se aceptan elementos distintos a los del dossier si son del entorno, están bien clasificados y tienen fuente fiable.
- Se acepta como reinterpretación cualquier ilustración propia con un cambio claro respecto a la imagen original; se rechaza el calco.
- En la Ficha 7 se aceptan lecturas distintas del lavadero si se apoyan en lo que se ve y en lo que se indica en el enunciado.

07

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Del boceto a la obra

PREGUNTA GUÍA

¿Qué cambia entre una idea inicial y una obra terminada?

CURSO
1.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
B · C

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE2, CE5, CE7, CE8

PRODUCTO FINAL
Serie de transformación visual con diario de proceso

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2.1, 2.2, 5.1, 5.2, 7.1, 8.3

Contexto, reto y producto

La exposición escolar «Cómo nace una imagen» (ficticia) del IES Las Acacias quiere mostrar algo que casi nunca se ve en una sala: **las decisiones, las pruebas y los errores** que hay detrás de una obra. Encarga a 1.º ESO una **serie de transformación visual con diario de proceso**: a partir de un objeto cotidiano, cada persona lo reproduce, lo aísla, lo transforma y lo asocia con otra idea hasta llegar a una imagen personal; junto a cada paso se expone la página de su diario donde cuenta qué decidió, qué falló y cómo lo resolvió.

El alumnado observa procesos de artistas (Picasso, Monet, Leonardo, Dora Maar, Georgia O'Keeffe, Miró, Louise Bourgeois), prueba técnicas secas y húmedas (grafito, ceras, témpera, collage), genera varios bocetos antes de decidir, recibe feedback y presenta su proceso. Al final, cada persona analiza el proceso de un objeto nuevo y planifica las cuatro operaciones sobre otro objeto de su mochila.

Reto

Crear una serie de cuatro imágenes (reproducir, aislar, transformar y asociar) a partir de un objeto cotidiano, con su diario de proceso, y explicar qué cambió entre la idea inicial y la obra terminada.

Producto final

Serie de transformación visual con diario de proceso.

Enfoque. Proceso creativo · boceto · transformación.

Vinculación curricular

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS MOVILIZADAS (SÍNTESIS)

- **CE2** Explicar producciones propias, de iguales y del patrimonio, justificando opiniones y atendiendo al proceso creativo para valorar el diálogo intercultural y superar estereotipos.
- **CE5** Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad, seleccionando herramientas, técnicas y soportes en función de la intención comunicativa y expresiva.
- **CE7** Aplicar técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando creativamente las posibilidades tecnológicas en el diseño y realización de proyectos.
- **CE8** Compartir producciones y manifestaciones artísticas adaptando el proyecto a la intención y al público destinatario, valorando oportunidades de desarrollo personal.

Criterios de evaluación seleccionados (redacción oficial del RD 217/2022)

2.1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

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

5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

Saberes básicos oficiales seleccionados (RD 217/2022)

Código	Saber básico
C1	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
C2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C4	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Uso en el arte y características expresivas.
B3	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

Los códigos (A1, B2, C3…) son internos de este cuaderno y localizan el saber dentro de los cuatro bloques del Real Decreto; no son una numeración oficial.

Concreción didáctica en esta situación

- Operaciones plásticas: reproducir (observar y representar), aislar (encuadrar y simplificar), transformar (escala, forma, color, textura) y asociar (conexiones inesperadas), con ejemplos de artistas.
- Procesos documentados: *El toro* de Picasso (1945-1946), serie de la *Catedral de Ruan* de Monet, estudios de Leonardo, fotografías de Dora Maar del *Guernica*, *Black Iris III* de Georgia O'Keeffe, *Constelaciones* de Miró y *Maman* de Louise Bourgeois.
- Etapas del proceso creativo: observar, bocetar (varios), probar materiales y técnicas, decidir, producir, revisar y exponer.
- Técnicas bidimensionales secas y húmedas: grafito, ceras, témpera y collage; pruebas en recuadros de 5 × 5 cm y características expresivas de cada una.
- Elementos visuales: forma, color y textura como variables de la transformación; efecto expresivo de cada cambio.
- El error como información: registro de dificultades, soluciones y mejoras en el diario; superación de tópicos y estereotipos.

Objetivos didácticos

- Explicar el proceso que va de la realidad al imaginario y a la producción, e identificar las operaciones reproducir, aislar, transformar y asociar en obras y en imágenes propias.
- Aplicar las cuatro operaciones plásticas a un objeto cotidiano tomando decisiones de encuadre, escala, forma, color, textura y asociación.
- Generar varios bocetos y elegir uno con criterios razonados, evitando tópicos y estereotipos.
- Experimentar con técnicas secas y húmedas (grafito, ceras, témpera, collage) y seleccionar la más adecuada a la intención.
- Documentar el proceso en un diario, reconocer errores, proponer soluciones y exponerlos con claridad.

Metodología

Observación y análisis

Mirar, describir, comparar y volver a mirar antes de producir.

Aprendizaje basado en retos

Cada SdA culmina en una producción o intervención con intención y público.

Taller artístico

Prueba de materiales, boceto, producción, registro del proceso y cuidado del espacio.

Cooperación

Roles rotatorios cuando el proyecto es colectivo: coordinación, producción, documentación y comunicación.

Iteración y feedback

Boceto → prueba → feedback → revisión → versión final; el error se utiliza como información para mejorar.

Secuencia de sesiones

Cada sesión combina **observación y análisis, práctica de taller y reflexión** y deja una evidencia que se recoge en la ficha correspondiente del Anexo 3. Las pruebas, bocetos y decisiones se conservan como evidencia del proceso. Las referencias, esquemas y fuentes están en el dossier (Anexo 2) y las miniguías de consulta rápida, en el toolkit visual (Anexo 5).

1

SESIÓN 1

Objeto real: observación y reproducción

Evidencia: Ficha 1: ficha de observación del objeto, reproducción en grafito y diagnóstico sobre las operaciones.

Ficha: Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Aislar: encuadre y simplificación con el visor

Evidencia: Ficha 2: tres encuadres del objeto, simplificación (qué conservo y qué elimino) y encuadre elegido.

Ficha: Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Transformar: escala, forma, color y textura

Evidencia: Ficha 3: banco de cuatro pruebas de transformación, su efecto expresivo y la elegida. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Asociar: conexiones inesperadas

Evidencia: Ficha 4: mapa de asociaciones, descarte del tópico y boceto de una asociación. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Tres bocetos y elección razonada

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: tres bocetos y matriz de decisión con criterios. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Producción final, registro del proceso y feedback

Evidencia: Ficha 6: revisión entre iguales, registro de errores y soluciones, y cambios de la segunda versión.

Ficha: Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Exposición del proceso y reflexión individual

Evidencia: Serie y diario expuestos (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de un proceso nuevo y planificación de las cuatro operaciones.

Ficha: Anexo 3 · ficha 7

Evaluación

La evaluación combina recepción y análisis, experimentación técnica, proceso creativo, producto final, colaboración cuando proceda y una evidencia individual. El acabado estético no sustituye la intención, el razonamiento visual ni la trazabilidad de las decisiones.

Criterios, evidencias e instrumentos

Criterio	Evidencia principal	Instrumento
2.1	Explica, con su diario y la plantilla, cómo pasa de la realidad (objeto observado) al imaginario (asociaciones) y a la producción, evitando tópicos y estereotipos.	Fichas 1 y 4 y diario de proceso / rúbrica y observación
2.2	Analiza el proceso de una imagen ajena (paraguas) y de sus propias pruebas y las de su pareja, nombrando operaciones y decisiones con vocabulario visual.	Fichas 6 y 7 / rúbrica y coevaluación (Anexo 7)
5.1	Expresa una idea o emoción con el objeto experimentando con encuadre, escala, forma, color y textura en el banco de pruebas.	Fichas 2 y 3 y serie / rúbrica y observación
5.2	Realiza la serie de cuatro imágenes seleccionando técnica y soporte adecuados a la intención y justificando la elección técnica.	Ficha 5 y serie final / rúbrica y observación
7.1	Desarrolla el proyecto completo (observación, tres bocetos, elección razonada, producción y revisión) ajustándose al encargo de la exposición.	Ficha 5, plantilla (Anexo 4) y producto final / rúbrica y autoevaluación (Anexo 7)
8.3	Expone su proceso reconociendo errores, soluciones y mejoras de la segunda versión y valorando qué ha aprendido.	Ficha 6, diario y presentación / rúbrica y autoevaluación (Anexo 7)

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza el proceso de un objeto nuevo (un paraguas en tres imágenes: qué operación se aplica en cada una y qué decisión cambia) y planifica en cuatro miniaturas las cuatro operaciones sobre un objeto de

su mochila, explicando un posible error y su corrección.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Identifica con precisión las operaciones plásticas en obras y en imágenes nuevas, explica las decisiones (encuadre, escala, color, asociación) y las relaciona con la intención.	Reconoce las operaciones y las decisiones principales y las explica de forma adecuada.	Reconoce alguna operación, pero la explicación de las decisiones es parcial.	Describe las imágenes sin nombrar operaciones ni decisiones.
Técnica y lenguaje	Elige y controla la técnica (grafito, ceras, témpera o collage) con intención y logra el efecto buscado en forma, color y textura.	Usa correctamente las técnicas básicas con un control suficiente.	El control de la técnica es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos técnicos básicos.
Creación / producto	La serie muestra cuatro imágenes claras y diferenciadas con una transformación y una asociación personales, originales y coherentes con el objeto.	La serie cumple el encargo con cuatro imágenes comprensibles y acabado suficiente.	Faltan imágenes o algunas operaciones no se distinguen o se limitan a copiar.	La serie está incompleta y no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	El diario recoge observaciones, tres bocetos, decisiones, errores y soluciones y la segunda versión mejora claramente la primera con el feedback.	El diario recoge los pasos principales y revisa su trabajo con el feedback.	El diario es irregular o solo se revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Expone su proceso con claridad (qué cambió y por qué), reconoce errores como aprendizaje, cita referencias y cuida materiales y espacio.	Explica su proceso con claridad suficiente y respeta las normas del taller.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su proceso o descuida materiales y normas.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Objetos cotidianos traídos de casa (taza de plástico, zapatilla, llave, cuchara, gafas de sol, paraguas pequeño…): resistentes, no frágiles, no afilados y sin valor sentimental.
- Papel de dibujo A4 y A3 (unos 130 g/m²), lápices HB y 2B, ceras blandas, témperas, pinceles de varios grosores y paleta.
- Papel de colores, revistas para collage, tijeras de punta redonda y barra de pegamento.
- Visor de encuadre de cartulina (Anexo 5) y plantilla de diario de proceso (Anexo 4).
- Proyector para las referencias del dossier, proyectadas desde las webs oficiales de los museos.

Taller seguro, derechos e imagen

Témperas con bata y mesa protegida, pinceles lavados en el puesto; sin cúter, aerosoles ni disolventes (pegamento en barra y tijeras de punta redonda). No se traen objetos de cristal, cerámica o filo, ni de valor. Las fotografías del proceso muestran manos, objetos y trabajos, no caras; las referencias se citan con autoría, título, fecha y museo, y no se calcan obras. No se usa IA generativa de imágenes en este proyecto.

Interdisciplinariedad: Lengua Castellana (explicación del proceso, diario y presentación oral) y Tecnología, Digitalización (diseño iterativo: prototipo, prueba y mejora).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Modelos de cada operación, bancos de imágenes propias, opción de técnicas de menor demanda motriz y tiempos de revisión estructurados.

Acción y expresión

se permiten formatos equivalentes cuando sean compatibles con el criterio evaluado; la elección de técnica nunca debe ocultar el aprendizaje que se pretende comprobar.

Implicación

Producto con propósito y público real, elección entre opciones de tema o técnica, roles rotatorios y feedback entre iguales con criterios compartidos.

Refuerzo

Anexo 8

Apoyos visuales, plantillas, pasos numerados, ejemplos parciales y reducción de variables sin cambiar el criterio evaluado.

Ampliación

Anexo 9

Crear una segunda transformación con una intención opuesta a la primera.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 7 · Del boceto a la obra

ALUMNADO

Ninguna obra aparece de golpe. Picasso dibujó once veces un toro hasta dejarlo en unas pocas líneas; Monet pintó la misma catedral más de treinta veces para ver cómo cambiaba con la luz. La exposición «Cómo nace una imagen» quiere enseñar lo que casi nunca se enseña: las dudas, los errores y las decisiones. Cada persona elegirá un objeto cotidiano de su casa y lo hará viajar por cuatro operaciones: reproducirlo, aislarlo, transformarlo y asociarlo. Y lo más importante: vais a contar cómo lo habéis hecho.

> *«¿Qué cambia entre una idea inicial y una obra terminada?»*

Vuestro reto

Crear una serie de cuatro imágenes (reproducir, aislar, transformar y asociar) a partir de un objeto cotidiano, con su diario de proceso, y explicar qué cambió entre la idea inicial y la obra terminada.

Lo que vais a producir

Serie de transformación visual con diario de proceso.

Seguridad. Témperas con bata y mesa protegida, pinceles lavados en el puesto; sin cúter, aerosoles ni disolventes (pegamento en barra y tijeras de punta redonda).

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Observamos un objeto real y lo reproducimos.
2. Aislamos un detalle con el visor y simplificamos.
3. Transformamos: escala, forma, color y textura.
4. Asociamos el objeto con otra idea sin caer en tópicos.
5. Hacemos tres bocetos y elegimos con criterios.
6. Producimos la versión final, registramos errores y recibimos feedback.
7. Exponemos el proceso y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Explicar el proceso que va de la realidad al imaginario y a la producción, e identificar las operaciones reproducir, aislar, transformar y asociar en obras y en imágenes propias.
- Aplicar las cuatro operaciones plásticas a un objeto cotidiano tomando decisiones de encuadre, escala, forma, color, textura y asociación.
- Generar varios bocetos y elegir uno con criterios razonados, evitando tópicos y estereotipos.
- Experimentar con técnicas secas y húmedas (grafito, ceras, témpera, collage) y seleccionar la más adecuada a la intención.
- Documentar el proceso en un diario, reconocer errores, proponer soluciones y exponerlos con claridad.

¿Cómo me evaluarán?

Con vuestro proceso y vuestra obra: el docente valora las pruebas, los bocetos, las decisiones y el producto final con la rúbrica (Anexo 6), y vosotros reflexionáis y os dais feedback (Anexo 7). Guardad todas las pruebas: son evidencias. Habrá además una evidencia individual en la última sesión.

ANEXO 2

Dossier visual y fuentes

SdA 7 · Del boceto a la obra

ALUMNADO

El encargo de la exposición, el camino de la realidad a la obra, procesos de artistas, un ejemplo de diario resuelto, técnicas secas y húmedas y normas de taller para documentar tu proceso.

F1 El encargo: una exposición sobre el proceso

ESTUDIO DE CASO

Para: 1.º ESO · **De:** comisión de la exposición «Cómo nace una imagen» (ficticia), IES Las Acacias · **Asunto:** serie y diario de proceso

Queremos que el público vea cómo se construye una imagen. Os pedimos, a cada persona:

- una **serie de cuatro imágenes** a partir de **un objeto cotidiano**: 1) reproducción, 2) detalle aislado, 3) transformación y 4) asociación con otra idea;
- un **diario de proceso** de cuatro páginas (una por imagen) con observaciones, decisiones, errores y soluciones;
- tres **bocetos** y la **razón** por la que habéis elegido uno;
- una explicación oral de **dos minutos**: qué cambió entre la idea inicial y la imagen final.

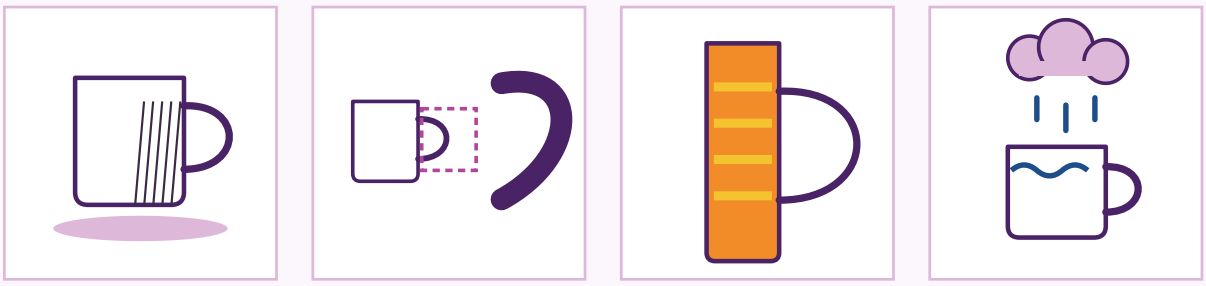
Las imágenes se exponen con iniciales; las fotografías del proceso solo muestran manos, objetos y trabajos.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula.

¿Qué objeto de tu casa elegirías? ¿Qué le harías para que cuente algo distinto?

F2 Las cuatro operaciones plásticas

ESQUEMA



1 · Reproducir
representar el objeto tal como es

2 · Aislar
recortar y simplificar un detalle

3 · Transformar
cambiar escala, forma, color o textura

4 · Asociar
unirlo a otra idea o imagen

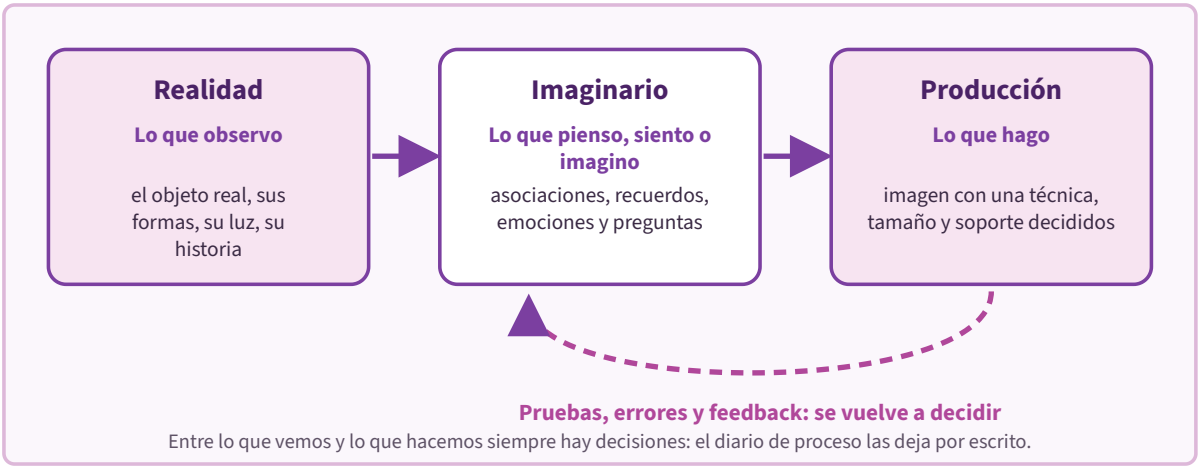
Un mismo objeto cotidiano (una taza) recorre las cuatro operaciones plásticas: cada paso toma decisiones nuevas.

Reproducir es representar con fidelidad; **aislar**, quedarse con un detalle y simplificar; **transformar**, cambiar una cualidad (escala, forma, color, textura); **asociar**, unir el objeto con otra idea o imagen para crear un significado nuevo.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F3 De la realidad al imaginario y a la producción

ESQUEMA



El proceso no es una línea recta: las pruebas y los errores obligan a volver al imaginario y a decidir de nuevo.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F4 Procesos de artistas: qué decisiones se ven

DATOS



Giuseppe Arcimboldo, *Vertumno* (retrato del emperador Rodolfo II), hacia 1590-1591. Óleo sobre tabla. Castillo de Skokloster (Suecia). Dominio público. Cada fruta, flor y verdura se elige para construir un rasgo: asociar y transformar.

Obra y autoría	Fecha	Dónde está	Qué proceso observar
El toro (serie de once litografías), Pablo Picasso	1945-1946	Museum of Modern Art (Nueva York)	De un toro con volumen a unas pocas líneas: simplificar sin perder la esencia
Serie de la *Catedral de Ruan*, Claude Monet	1892-1894	Museo de Orsay (París) y otros museos	El mismo motivo pintado muchas veces: cambian la luz y el color
El hombre de Vitruvio, Leonardo da Vinci	hacia 1490	Gallerie dell'Accademia (Venecia)	Dibujo de estudio con notas y medidas: pensar dibujando
Fotografías del proceso del *Guernica*, Dora Maar	1937	Museo Reina Sofía (Madrid)	Una fotógrafa documenta los cambios del cuadro: cada estado es una decisión
Black Iris III, Georgia O'Keeffe	1926	Metropolitan Museum of Art (Nueva York)	Una flor aislada y ampliada hasta llenar el cuadro: aislar y cambiar la escala
Constelaciones (serie de gouaches), Joan Miró	1940-1941	Colecciones de varios museos	Formas sencillas (estrellas, ojos, pájaros) asociadas en un mismo espacio

Obra y autoría	Fecha	Dónde está	Qué proceso observar
Maman, Louise Bourgeois	1999	Museo Guggenheim Bilbao	Un animal cotidiano transformado a escala monumental

Mira una de estas obras con las cuatro operaciones de F2: ¿cuál reconoces? ¿Qué cambió el artista respecto a lo que veía?

Fuente: Datos de las colecciones de los museos citados. El docente proyecta las obras desde las webs oficiales.

F5 Ejemplo resuelto: diario de proceso de una serie

ESQUEMA

DIARIO DE PROCESO · «La taza de la lluvia» (ejemplo ficticio)



Sesión 1 · Reproducir
Dibujé mi taza con grafito. Decisión: punto de vista desde arriba para ver el asa. Dudé de las proporciones y medí con el lápiz.



Sesión 2 · Aislar
Con el visor elegí solo el asa. Error: quedaba plana. Solución: acerqué el recorte y marqué la sombra más oscura.



Sesión 3 · Transformar
Probé escala (taza gigante), color (naranja y amarillo) y textura (rayas). Me quedé con la escala porque da más fuerza.



Sesión 4 · Asociar
Asocié taza + lluvia: «la taza recoge la lluvia». Evité el tópico del corazón y de la taza de café.

Cada entrada incluye: qué hice, qué decidí y por qué, qué salió mal y qué haré después.

Justificación: el diario muestra una decisión por sesión (punto de vista, encuadre, transformación y asociación), un error con su solución (la imagen plana de la sesión 2) y el descarte de un tópico en la asociación. Con estos datos, cualquier persona podría entender cómo nació la imagen final.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia; el trabajo y el diario son ficticios.

F6 Técnicas secas y húmedas del proyecto

DATOS

Técnica	Seca o húmeda	Cómo se usa	Qué expresa
Grafito (HB y 2B)	Seca	Líneas, sombreado con presión variable	Volumen, detalle, precisión
Ceras blandas	Seca	Trazos gruesos, capas superpuestas	Color intenso y textura
Rotulador	Seca	Línea limpia y planos de color	Contraste y claridad
Témpera	Húmeda	Planos de color con poca agua	Color plano y fuerza
Collage	Seca (papel y pegamento)	Recortar, superponer y pegar	Textura, ritmo y sorpresa

Haz siempre una prueba de 5 × 5 cm: cada técnica cambia el resultado de la misma idea.

Fuente: Elaboración propia.

F7 El error es un dato (y el tópico, una trampa)

TEXTO

Cuando una imagen «no sale», no ha fallado la persona: ha aparecido **información**. Picasso necesitó once estados de la litografía de *El toro* para llegar a la imagen simple; cada estado enseña qué quitó y qué conservó.

Tres bocetos antes de decidir. La primera idea suele ser la más obvia. Haz tres bocetos distintos y decide con criterios: ¿se entiende?, ¿es original?, ¿puedo hacerlo con mi técnica?, ¿expresa lo que quiero?

Cuidado con el tópico. Corazón = amor, bombilla = idea o «cosas de chicas y de chicos» son atajos que todo el mundo ha visto. Pregúntate: ¿quién ha decidido que este objeto significa eso? ¿Puedo asociarlo con algo menos previsible?

Cuenta el error. En el diario, escribe qué salió mal, cómo lo detectaste y qué hiciste. Eso demuestra que has aprendido.

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

F8 Normas del taller y del diario

PROTOCOLO

Antes: mesa protegida, bata si se usa témpera, objeto y materiales de la sesión preparados.

Procedimiento:

1. Observa el objeto con calma antes de dibujar: forma, proporción, luz y sombra.
2. Haz pruebas pequeñas (5 × 5 cm) antes de la imagen final.
3. Anota tras cada sesión: qué hice, qué decidí y por qué, qué salió mal y qué haré.
4. Pide feedback antes de entregar la versión final.

Seguridad: tijeras de punta redonda, usadas sentado; témperas tapadas; sin cúter ni aerosoles; objetos sin filo ni cristal.

Imágenes y privacidad: fotografías del proceso solo de manos, objetos y trabajos; referencias con autoría; sin copiar obras ni usar IA de imágenes.

Cierre: lava pinceles, recoge y guarda el diario y las pruebas en la carpeta.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario del proceso creativo

GLOSARIO

Boceto	Dibujo rápido y previo para probar una idea.
Reproducir	Representar el objeto tal como se ve.
Aislar	Elegir un detalle y simplificarlo.
Transformar	Cambiar escala, forma, color o textura.
Asociar	Unir dos ideas o imágenes para crear un significado nuevo.
Tópico	Idea muy repetida que se usa sin pensar.
Diario de proceso	Registro escrito y dibujado de las decisiones y los errores.
Feedback	Comentario de otra persona para mejorar una imagen.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 7 · Del boceto a la obra

ALUMNADO

FICHA 1 Observar y reproducir un objeto

SESIÓN 1

Nombre: _____ **Curso/grupo:** _____ **Fecha:** _____

Elige un objeto cotidiano (resistente, sin filo ni cristal). Esta ficha es un diagnóstico: responde con lo que sabes.

1 **Ficha de observación de tu objeto.**

Aspecto	Lo que observo
Nombre y para qué sirve	
Forma y proporciones	
Material y textura	
Luz y sombra	
Recuerdo o historia que me despierta	

2 **Reproduce tu objeto en grafito desde el punto de vista que elijas.**

3 **Diagnóstico. Elige la respuesta correcta.**

Aislar consiste en…

◯ unir el objeto con otra imagen ◯ copiar sin cambios ◯ recortar un detalle y simplificarlo ◯ cambiar el color

Cambiar el objeto a un tamaño gigante es una…

◯ simplificación ◯ transformación ◯ asociación ◯ reproducción

FICHA 2 Aislar: encuadre y simplificación

SESIÓN 2

Mueve el visor de encuadre (Anexo 5, T3) sobre tu objeto y elige tres encuadres distintos.

1 **Dibuja tres encuadres: general, medio y detalle.**

Encuadre general | Encuadre medio | Detalle

2 **Simplifica el detalle: ¿qué conservas y qué eliminas?**

Elemento del detalle	¿Lo conservo o lo elimino?	Por qué

3 **¿Qué encuadre funciona mejor y por qué? Usa vocabulario visual (forma, línea, luz).**

FICHA 3 Transformar: banco de pruebas

SESIÓN 3

Haz cada prueba en un recuadro de 5 × 5 cm con la técnica que prefieras (consulta F6) y pégalas en tu carpeta. Aquí, el resumen.

1 **Dibuja una miniatura de cada transformación del objeto o detalle que elegiste.**

Escala | Forma | Color | Textura

2 **Completa el efecto de cada transformación.**

Transformación	Qué cambia	Efecto expresivo (¿qué transmite?)
Escala		
Forma		
Color		
Textura		

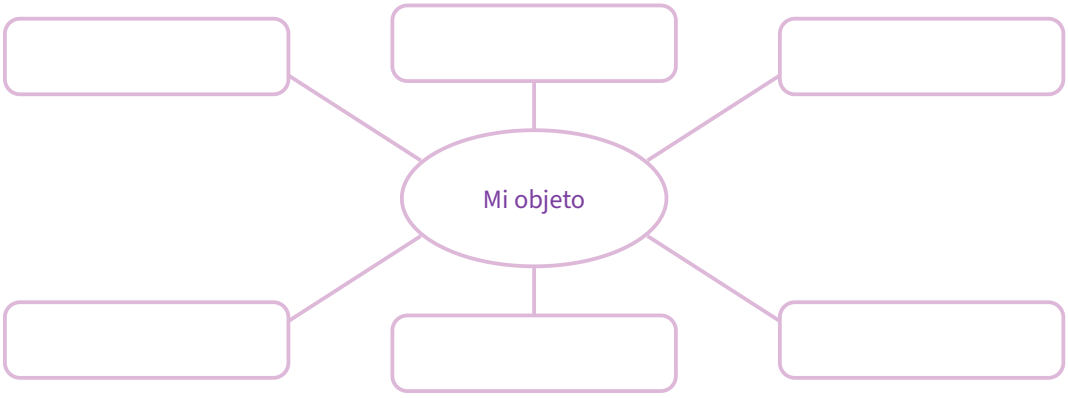
3 **¿Con qué transformación te quedas y qué técnica usarás? Justifícalo.**

FICHA 4 Asociar: conexiones inesperadas

SESIÓN 4

Lee F7 («Cuidado con el tópico») antes de empezar.

1 **Mapa de asociaciones: escribe en las ramas seis ideas, recuerdos o imágenes que te sugiere tu objeto.**



2 **Elige dos asociaciones. ¿Cuál es el tópico más obvio que descartas y por qué?**

3 **Boceta la asociación que elijas con una sola idea clara.**

FICHA 5 Tres bocetos y elección razonada

SESIÓN 5

Rellena también la plantilla del Anexo 4.

1 **Tres bocetos distintos de tu transformación y asociación.**

Boceto A | Boceto B | Boceto C

2 **Matriz de decisión: puntúa cada boceto de 1 a 3.**

Criterio	Boceto A	Boceto B	Boceto C
Se entiende la idea			
Es original (no es un tópico)			
Puedo hacerlo con mi técnica			
Expresa lo que quiero contar			
Total			

3 **Elijo el boceto ___ porque…**

FICHA 6 Producción, errores y feedback

SESIÓN 6

1 **Revisa la serie de tu pareja y marca lo que se cumple.**

- [ ] Se distinguen las cuatro operaciones en las cuatro imágenes.
- [ ] La transformación cambia algo claro (escala, forma, color o textura).
- [ ] La asociación es personal y no un tópico.
- [ ] La técnica está cuidada y es adecuada a la idea.
- [ ] El diario cuenta una decisión y un error por imagen.

2 **Dos estrellas y un deseo para tu pareja.**

★ Lo que funciona	★ Lo que funciona	Un deseo (mejora)

3 Registra tus errores o dificultades y lo que hiciste.

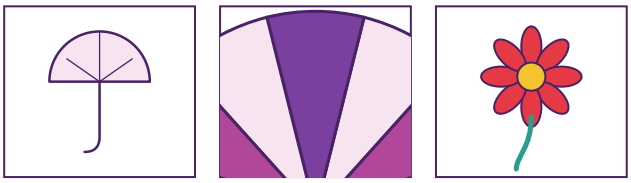
Error o dificultad	Cómo lo detecté	Qué hice para resolverlo

4 ¿Qué cambiarás en tu segunda versión tras el feedback recibido?

FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal)

SESIÓN 7

1 Observa el proceso de un paraguas en tres imágenes (A, B y C) y relaciona cada imagen con la operación que representa.



A B C

1	Imagen A	a	Transformar
2	Imagen B	b	Reproducir
3	Imagen C	c	Aislar

2 ¿Qué decisión cambia entre A y C? Explícalo con vocabulario visual (forma, color, escala, asociación).

3 Elige un objeto de tu mochila (sin filo ni cristal) y planifica las cuatro operaciones en cuatro miniaturas. Después explica un posible error y cómo lo corregirías.

Reproducir Aislar Transformar Asociar

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 7 · Del boceto a la obra

ALUMNADO

Nombre: **Curso/grupo:** **Fecha:**

Hoja de proyecto de la serie y el diario de proceso. Debe permitir a otra persona entender cómo y por qué cambió tu imagen.

Briefing y objeto

Encargo de la exposición, objeto elegido y su historia.

Técnicas y materiales

Pruebas de 5 × 5 cm y técnica elegida para cada imagen.

Serie de cuatro imágenes

Miniatura de cada operación: reproducir, aislar, transformar y asociar.

Diario de proceso

Por sesión: qué hice, qué decidí y por qué, qué salió mal y qué haré.

Versión 1 → versión 2

Feedback recibido y cambios.

Referencias y créditos

Artistas y obras que te han inspirado (autoría, título, año).

ANEXO 5

Toolkit visual

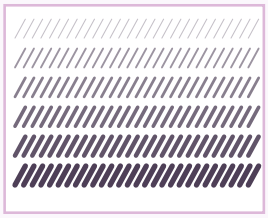
SdA 7 · Del boceto a la obra

ALUMNADO

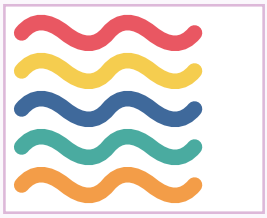
Guías de consulta rápida para el diario, el visor de encuadre, las técnicas y la presentación del proceso.

T1 Banco de técnicas: qué resultado da cada una

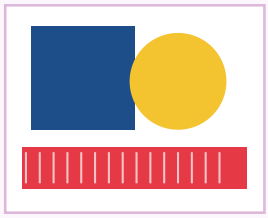
ESQUEMA



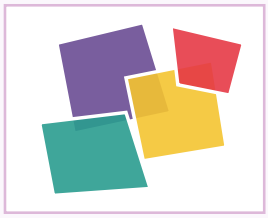
Grafito
seca · matices de gris



Ceras blandas
seca · color y trazo



Témpera
húmeda · plano de color



Collage
papel recortado y pegado

Prueba cada técnica en un recuadro de 5 × 5 cm antes de decidir cuál usarás en la versión final.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T2 Plantilla de página de diario

DATOS

Apartado	Pregunta guía	Ejemplo
Qué hice	¿Qué operación y con qué técnica?	Aislé el asa con el visor y la dibujé en grafito
Qué decidí y por qué	¿Qué opciones tenía? ¿Por qué esta?	Acerqué el encuadre para que se viera la forma
Qué salió mal	¿Qué error o duda apareció?	La imagen quedaba plana
Cómo lo resolví	¿Qué probé? ¿Funcionó?	Marqué la sombra más oscura y mejoró
Qué haré	¿Qué hago en la próxima sesión?	Probar la escala gigante

Fuente: Elaboración propia.

T3 Visor de encuadre y matriz de decisión

PROTOCOLO

Visor de encuadre: recorta un hueco rectangular de 6 × 8 cm en una cartulina. Acércalo y aléjalo del objeto para ver encuadres distintos: general, medio y detalle. Dibuja el elegido en una miniatura.

Matriz de decisión:

1. Haz tres bocetos distintos (A, B y C).
2. Puntúa cada uno de 1 a 3 en: se entiende, es original, puedo hacerlo con mi técnica y expresa lo que quiero.
3. Suma los puntos y elige. Si hay empate, decide cuál arriesga más.
4. Escribe la razón en tu diario.

Fuente: Elaboración propia.

T4 Palabras para transformar y asociar

DATOS

Operación	Preguntas para pensar	Palabras útiles
Reproducir	¿Qué veo? ¿Desde dónde lo miro?	punto de vista, proporción, luz, sombra
Aislar	¿Qué detalle es más expresivo? ¿Qué sobra?	encuadre, recorte, simplificar, contorno
Transformar	¿Y si fuera enorme, plano, de otro color o de otro material?	escala, deformar, repetir, contraste, textura
Asociar	¿Con qué idea o imagen choca o conecta?	metáfora, sorpresa, contraste, humor, tópico

Fuente: Elaboración propia.

T5 Explica tu proceso en dos minutos

PROTOCOLO

1. **Mi objeto:** qué es y por qué lo elegí (20 s).
2. **Cuatro imágenes:** qué operación hice en cada una (40 s).
3. **Una decisión:** qué opciones tenía y por qué elegí una (20 s).
4. **Un error:** qué salió mal, qué hice y qué aprendí (30 s).
5. **Cierre:** qué cambió entre mi primera idea y la imagen final (10 s).

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 7 · Del boceto a la obra

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Serie de transformación visual con diario de proceso**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Identifica con precisión las operaciones plásticas en obras y en imágenes nuevas, explica las decisiones (encuadre, escala, color, asociación) y las relaciona con la intención.	Reconoce las operaciones y las decisiones principales y las explica de forma adecuada.	Reconoce alguna operación, pero la explicación de las decisiones es parcial.	Describe las imágenes sin nombrar operaciones ni decisiones.	
Técnica y lenguaje	Elige y controla la técnica (grafito, ceras, témpera o collage) con intención y logra el efecto buscado en forma, color y textura.	Usa correctamente las técnicas básicas con un control suficiente.	El control de la técnica es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos técnicos básicos.	
Creación / producto	La serie muestra cuatro imágenes claras y diferenciadas con una transformación y una asociación personales, originales y coherentes con el objeto.	La serie cumple el encargo con cuatro imágenes comprensibles y acabado suficiente.	Faltan imágenes o algunas operaciones no se distinguen o se limitan a copiar.	La serie está incompleta y no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	El diario recoge observaciones, tres bocetos, decisiones, errores y soluciones y la segunda versión mejora claramente la primera con el feedback.	El diario recoge los pasos principales y revisa su trabajo con el feedback.	El diario es irregular o solo se revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Expone su proceso con claridad (qué cambió y por qué), reconoce errores como aprendizaje, cita referencias y cuida materiales y espacio.	Explica su proceso con claridad suficiente y respeta las normas del taller.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su proceso o descuida materiales y normas.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 7 · Del boceto a la obra

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo reconocer y explicar las operaciones reproducir, aislar, transformar y asociar en una imagen.	○	○	○	○
Puedo hacer varios bocetos y elegir uno con criterios razonados, evitando tópicos.	○	○	○	○
Puedo contar mi proceso: qué decidí, qué salió mal y qué aprendí.	○	○	○	○
Observo con atención antes de opinar y respeto el trabajo de los demás.	○	○	○	○
Pruebo, boceto y reviso en lugar de quedarme con la primera idea.	○	○	○	○
Cuido los materiales y el espacio y cito las imágenes y referencias que uso.	○	○	○	○

Mi aportación personal

_____

_____

_____

Una decisión visual o técnica que tomé y por qué

_____

_____

_____

Parte 2 · Feedback y mejora

Compañero/a o grupo que me ha dado feedback: _____

Feedback que recibí

_____

_____

Mejora que realicé

_____

_____

Mi próximo objetivo visual o artístico

_____

_____

ANEXO 8

Refuerzo

SdA 7 · Del boceto a la obra

ALUMNADO

Nombre: _____ **Curso/grupo:** _____ **Fecha:** _____

Modelos de cada operación, plantilla de diario con frases y una mini-serie de tres imágenes (reproducir, aislar y transformar) con un objeto sencillo. El criterio es el mismo: explicar y aplicar el proceso de transformación.

Mini-serie en tres pasos

1. **Reproducir:** dibuja el objeto con el contorno y tres sombras (F2, panel 1).
2. **Aislar:** con el visor, elige la parte más expresiva y dibújala grande y simple (F2, panel 2).
3. **Transformar:** cambia **solo una cosa**: la escala o el color (F2, panel 3).
4. Anota una frase por paso en el diario.

Frases para el diario

- «Hoy he **reproducido** _____ desde _____.»
- «He **aislado** _____ porque _____.»
- «He **transformado** la _____ y ahora transmite _____.»
- «Un problema fue _____ y lo resolví _____.»

1 **Dibuja tu mini-serie de tres imágenes.**

Reproducir	Aislar	Transformar

2 **Completa una entrada de diario con las frases de apoyo.**

ANEXO 9

Ampliación

SdA 7 · Del boceto a la obra

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Dos transformaciones opuestas

Un artista puede transformar el mismo objeto con **intenciones opuestas**: alegría y miedo, calma y caos, ternura y amenaza. Parte de tu imagen transformada y crea una segunda transformación con una intención contraria a la primera.

Pasos

1. Escribe la intención de tu primera transformación (por ejemplo, «alegría»).
2. Elige la intención opuesta («miedo», «tristeza»…) y decide qué cambiarás: escala, forma, color, textura o fondo.
3. Haz tres miniaturas de la segunda transformación y elige una con tu matriz de decisión.
4. Realiza la imagen final con una técnica distinta a la primera y compara las dos.

1 **Tres miniaturas de la segunda transformación.**

Entrega

La segunda imagen final (A4), las dos imágenes comparadas en una misma hoja y un texto de 5-6 líneas que explique qué cambios producen intenciones opuestas.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 7 · Del boceto a la obra

DOCENTE

Ficha 1

1. Ficha de observación: respuestas abiertas; se valora que describa forma, proporciones, material, luz y una asociación personal.
2. Reproducción: se valora la observación (proporciones, punto de vista, sombras) más que el acabado.
3. Test: recortar un detalle y simplificarlo; transformación.

Ficha 2

1. Tres encuadres: se aceptan objetos distintos si hay una gradación clara de general a detalle.
2. Simplificación: se valora que decida qué eliminar con criterio (por ejemplo, «elimino el logo y las letras; conservo la forma del asa»).
3. Encuadre elegido: justificar con vocabulario visual (forma, línea, luz, contraste).

Ficha 3

1. Efectos modelo: escala (gigante: poder o humor; diminuta: fragilidad); forma (deformar: inquietud); color (cálido: energía; frío: calma); textura (rugosa: tensión; lisa: orden).
2. Se valora que la transformación elegida esté justificada con el efecto que se busca.

Ficha 4

1. Mapa de asociaciones: seis ideas distintas, algunas poco obvias.
2. Tópico: p. ej. «taza + corazón = amor»; asociación elegida: «taza + lluvia = recoger algo que cae». Se valora que explique por qué descarta el tópico.
3. Boceto: una idea clara, sin estereotipos de género.

Ficha 5

1. Matriz: puntuaciones de 1 a 3; el total coincide con el boceto elegido; se valora que la razón final use los criterios.
2. Frase modelo: «Elijo el B porque es el más original y lo puedo hacer con ceras».

Ficha 6

1. Feedback con vocabulario visual y mejora concreta (p. ej., «la asociación es un tópico; ¿y si lo cambias por…?»).
2. Registro de errores: se valora que sea honesto (p. ej., «la témpera se corrió; detecté el borde sucio; usé menos agua»).
3. Cambios coherentes con el feedback.

Ficha 7

1. Relaciona: Imagen A → reproducir; Imagen B → aislar; Imagen C → transformar (y asociar el paraguas con una flor).
2. Decisión entre A y C: el paraguas pasa a ser una flor (forma y color cambian, se asocia con la idea de «flor que protege de la lluvia»); se acepta otra lectura si se apoya en la imagen.
3. Miniaturas: cuatro operaciones distintas del objeto elegido; error posible modelo: «al aislar solo dejaba el contorno y se perdía el objeto; acercaría más el encuadre».

Refuerzo (Anexo 8)

1. Mini-serie: tres imágenes con una sola transformación clara; frases del diario completas y coherentes con la serie.

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que la intención opuesta se note en los cambios (por ejemplo, de color cálido a frío, de redondo a anguloso) y que la comparación use vocabulario visual.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: trabajo individual con parejas de feedback fijas; cada alumno trae su objeto el primer día y se guarda en una caja del aula. En la sesión 7, cada serie se cuelga con su diario al lado y el alumnado explica su proceso a otra pareja en dos minutos.
- Temporalización (55 min): 10 min de observación o demostración, 30-35 min de taller, 5-7 min de ficha y diario, 5 min de recogida. El diario se rellena durante la sesión, no en casa.
- Imágenes, derechos, privacidad y seguridad: las obras se proyectan desde las webs oficiales de los museos y no se calcan; las fotos del proceso muestran manos, objetos y trabajos, sin caras; objetos sin filo ni cristal; témpera con bata y mesa protegida; sin cúter.
- Diversidad: se puede trabajar con objetos más grandes o con modelos fotografiados, con técnicas de menor demanda motriz (collage o rotulador en lugar de témpera), con diario oral grabado y con la mini-serie de tres imágenes del Anexo 8; el Anexo 9 plantea una segunda transformación opuesta.

Errores frecuentes

- Confundir reproducir con copiar un dibujo ya hecho: hay que observar el objeto real.
- Aislar sin simplificar (recortar un detalle y llenarlo de líneas innecesarias).
- Transformar cambiando muchas cosas a la vez: no se entiende qué decisión funciona.
- Asociar con tópicos (corazón, bombilla) o con estereotipos de género.
- Hacer un solo boceto y no una elección razonada con tres opciones.
- Ocultar los errores en el diario en lugar de contarlos y explicar la solución.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se aceptan objetos, técnicas y asociaciones distintos si cada operación se distingue claramente y la transformación está justificada.
- En el diario se acepta cualquier formato (texto, dibujo, esquema, audio) si recoge decisiones, errores y soluciones.
- La destreza técnica se valora en la rúbrica, pero no debe penalizar una idea bien resuelta con una técnica sencilla.

08

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Carteles que hablan

PREGUNTA GUÍA

¿Cómo consigue una imagen que miremos, entendamos y actuemos?

CURSO 1.º ESO	**SESIONES** 7 sesiones	**BLOQUES DE SABERES** B · C · D
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CE4, CE5, CE7, CE8	**PRODUCTO FINAL** Cartel para una necesidad real del centro	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** 4.2, 5.2, 7.1, 8.1, 8.2, 8.3

Contexto, reto y producto

El IES Los Almendros (centro ficticio) tiene cuatro necesidades de comunicación para el último trimestre: que más gente use la **biblioteca** en los recreos, que se mejore la **convivencia** en los pasillos, que el **papel** del patio llegue al contenedor azul y que la **Semana de las Artes** llene el centro de público. La comisión de comunicación (un grupo ficticio de profesorado y alumnado) pide a 1.º ESO carteles A3 que se lean en el pasillo en pocos segundos y que hagan que alguien **mire, entienda y actúe**.

Para conseguirlo, el alumnado analiza carteles de distintas épocas y países (Mucha, Toulouse-Lautrec, Casas, Kollwitz, Cassandre, Müller-Brockmann), distingue las funciones del cartel, escribe un **briefing** con público y mensaje en una frase, prueba la **jerarquía, el contraste y la retícula**, decide color, forma y tipografía con intención, hace tres miniaturas y elige una. El cartel final se somete a un **test de cinco segundos**, se revisa y se expone en una votación razonada. Al final, cada persona analiza individualmente un cartel nuevo y lo adapta a otro público.

Reto

Diseñar un cartel A3 para una necesidad real o simulada del centro que se entienda en cinco segundos, justificar la jerarquía, el color y la tipografía, comprobarlo con un test de lectura y mejorarlo.

Producto final

Cartel para una necesidad real del centro.

Enfoque. Comunicación visual · cartel · público.

Vinculación curricular

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS MOVILIZADAS (SÍNTESIS)

- **CE4** Explorar técnicas, lenguajes e intenciones de producciones culturales y artísticas, analizando proceso, resultado, recepción y contexto para descubrir posibilidades expresivas.
- **CE5** Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad, seleccionando herramientas, técnicas y soportes en función de la intención comunicativa y expresiva.
- **CE7** Aplicar técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando creativamente las posibilidades tecnológicas en el diseño y realización de proyectos.
- **CE8** Compartir producciones y manifestaciones artísticas adaptando el proyecto a la intención y al público destinatario, valorando oportunidades de desarrollo personal.

Criterios de evaluación seleccionados (redacción oficial del RD 217/2022)

4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

Saberes básicos oficiales seleccionados (RD 217/2022)

Código	Saber básico
B1	El lenguaje visual como forma de comunicación.
B3	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
B5	La composición. Equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
D1	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
D2	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
C2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

Los códigos (A1, B2, C3…) son internos de este cuaderno y localizan el saber dentro de los cuatro bloques del Real Decreto; no son una numeración oficial.

Concreción didáctica en esta situación

- Funciones del cartel: informativa (qué, cuándo, dónde), comunicativa (conseguir que el público actúe), expresiva (emoción y estilo de quien lo hace) y estética (placer visual), con ejemplos de Mucha, Toulouse-Lautrec, Casas, Kollwitz, Cassandre y Müller-Brockmann.
- Jerarquía visual: tres niveles (titular, imagen, datos) más un pie; recorrido de la mirada y regla práctica de que cada nivel sea al menos el doble de grande que el siguiente.
- Composición en formato A3 vertical (297 × 420 mm): retículas de columna central, tercios y diagonal; puntos fuertes y espacio vacío.
- Contraste como herramienta: tamaño, valor (claro/oscuro), color y forma; parejas de color legibles y tipografía de palo seco; letra de bloque construida sobre cuadrícula.
- Proceso de diseño: briefing en seis preguntas, mensaje en una frase de 10 palabras como máximo, tres miniaturas, elección razonada, test de cinco segundos y segunda versión.
- Técnicas 2D del taller: rotulador de punta gruesa, collage de papel recortado, letras de cartulina y grafito para el boceto.

Objetivos didácticos

- Distinguir las funciones informativa, comunicativa, expresiva y estética en carteles de distintas épocas y reconocer a qué público se dirigen.
- Organizar título, imagen y datos mediante jerarquía, contraste y una retícula de composición.
- Elegir color, forma y tipografía con intención y comprobar su legibilidad a distancia.
- Adaptar el mensaje, el tono y el soporte a un público concreto partiendo de un briefing escrito.
- Justificar las decisiones y revisar el cartel a partir de un test de cinco segundos y del feedback de las personas lectoras.

Metodología

Observación y análisis

Mirar, describir, comparar y volver a mirar antes de producir.

Aprendizaje basado en retos

Cada SdA culmina en una producción o intervención con intención y público.

Taller artístico

Prueba de materiales, boceto, producción, registro del proceso y cuidado del espacio.

Cooperación

Roles rotatorios cuando el proyecto es colectivo: coordinación, producción, documentación y comunicación.

Iteración y feedback

Boceto → prueba → feedback → revisión → versión final; el error se utiliza como información para mejorar.

Secuencia de sesiones

Cada sesión combina **observación y análisis, práctica de taller y reflexión** y deja una evidencia que se recoge en la ficha correspondiente del Anexo 3. Las pruebas, bocetos y decisiones se conservan como evidencia del proceso. Las referencias, esquemas y fuentes están en el dossier (Anexo 2) y las miniguías de consulta rápida, en el toolkit visual (Anexo 5).

1

SESIÓN 1

Análisis de carteles: qué veo primero y por qué

Evidencia: Ficha 1: orden de lectura de dos carteles ficticios, causas y diagnóstico. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Función, público y mensaje en una frase

Evidencia: Ficha 2: funciones del cartel, briefing en seis preguntas y mensaje en 10 palabras. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Jerarquía, contraste y composición

Evidencia: Ficha 3: tres repartos sobre retícula y cuatro pruebas de contraste. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Color, forma y tipografía como recursos

Evidencia: Ficha 4: tres pruebas de titular, pareja de color y justificación. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Tres miniaturas y elección

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: tres miniaturas y tabla de elección. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Cartel final y test de cinco segundos

Evidencia: Ficha 6: test con tres personas lectoras, cambios y segunda versión. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Exposición, votación razonada y evidencia individual

Evidencia: Cartel expuesto (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de un cartel nuevo y adaptación a otro público.

Ficha: Anexo 3 · ficha 7

Evaluación

La evaluación combina recepción y análisis, experimentación técnica, proceso creativo, producto final, colaboración cuando proceda y una evidencia individual. El acabado estético no sustituye la intención, el razonamiento visual ni la trazabilidad de las decisiones.

Criterios, evidencias e instrumentos

Criterio	Evidencia principal	Instrumento
4.2	Analiza cómo usan la imagen, la tipografía y la retícula carteles de distintas épocas y países, y aplica en su propio cartel un recurso observado (retícula, contraste o color plano).	Fichas 1, 3 y 7 y Anexo 4 / rúbrica y observación
5.2	Realiza el cartel A3 eligiendo técnica, soporte, color y tipografía adecuados al mensaje y justifica por escrito cada decisión.	Cartel final y Anexo 4 / rúbrica y observación
7.1	Desarrolla el proyecto completo (briefing, miniaturas, cartel y segunda versión) ajustándose a la necesidad del centro y probando varias técnicas de titular.	Fichas 4, 5 y 6 / rúbrica y observación
8.1	Distingue las funciones informativa, comunicativa, expresiva y estética en los carteles de referencia y argumenta a qué público y con qué oportunidad social se dirigen.	Fichas 1 y 2 / rúbrica y observación
8.2	Redacta un briefing con público, mensaje y tono, planifica las etapas y adapta el cartel al público elegido y al soporte A3.	Ficha 2, Ficha 5 y Anexo 4 / rúbrica y observación
8.3	Expone el proceso y el resultado, reconoce los fallos detectados en el test de cinco segundos y explica qué cambió en la segunda versión.	Ficha 6, exposición y Anexo 7 / rúbrica y autoevaluación

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza un cartel nuevo y ficticio (jerarquía, contraste, función y público) y dibuja una miniatura que adapte su mensaje a otro público (las familias), explicando tres decisiones.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Identifica con precisión función, público, jerarquía, contraste y retícula en carteles nuevos, explica el orden de lectura y lo relaciona con la intención.	Reconoce la jerarquía, el contraste principal y la función del cartel y los explica adecuadamente.	Reconoce algunos recursos, pero no explica por qué se ve primero un elemento u otro.	Describe el cartel de forma imprecisa, sin hablar de jerarquía ni de público.
Técnica y lenguaje	Controla el tamaño, el valor, el color y la tipografía con intención clara; el titular se lee a 3 m y la retícula organiza todo el cartel.	Aplica correctamente jerarquía, contraste y tipografía legible con un control técnico suficiente.	El control de la letra, el contraste o el recorte es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos de jerarquía y legibilidad.
Creación / producto	El cartel es coherente, personal y se entiende en cinco segundos; responde a un público concreto y la imagen refuerza el mensaje.	El cartel cumple el encargo, con título, imagen y datos legibles y un acabado suficiente.	El cartel es parcial: faltan datos clave o algunas decisiones no responden al público.	El cartel está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Escribe el briefing, hace tres miniaturas razonadas, usa el test de cinco segundos y explica qué mejoró en la segunda versión.	Hace briefing y miniaturas, participa en el test y revisa su cartel.	El proceso es irregular o solo cambia el cartel con ayuda.	No documenta el briefing ni las miniaturas ni revisa el cartel.
Comunicación y cuidado	Presenta con claridad su cartel y su votación razonada, cita las referencias, respeta los derechos de imagen y cuida materiales y espacio.	Explica con claridad suficiente, cita sus referencias y respeta las normas del taller.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su cartel o ignora las normas del taller o los derechos de imagen.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Papel o cartulina A3 (unos 160 g/m^2), papel A4 de borrador, papel de seda y cartulinas de color, rotuladores de punta gruesa y fina, lápices HB y 2B, regla y escuadra.
- Tijeras de punta redonda, barra de pegamento y revistas o papeles de color usados para el collage (sin fotografías de personas identificables).
- Plantillas de retícula A3 en miniatura y banco de iconos sencillos (Anexo 5); proyector para consultar y proyectar las referencias directamente desde las webs oficiales de museos y colecciones; para incluir imágenes en materiales propios, utilizar únicamente reproducciones de dominio público o con licencia compatible.
- Opcional: editor de presentaciones para maquetar la versión digital, con tipografías del sistema y solo imágenes propias o de licencia libre con atribución.

Taller seguro, derechos e imagen

Tijeras de punta redonda y uso sentado; sin cúter (si hay que cortar cartón pluma, lo hace el docente); mesas protegidas y rotuladores tapados al terminar. Los carteles se refieren a campañas ficticias o del centro, sin logotipos ni marcas reales ni retratos de personas; si se usan imágenes digitales, solo propias o con licencia libre citando la fuente, y nada se publica en redes sin autorización del centro.

Interdisciplinariedad: Lengua Castellana y Literatura (eslogan, síntesis del mensaje y adecuación al público) y Valores Cívicos/Tutoría (convivencia, reciclaje y cuidado del entorno).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Plantillas de retícula, banco de iconos y tipografías legibles, mensajes modelo y opción de composición analógica o digital.

Acción y expresión

se permiten formatos equivalentes cuando sean compatibles con el criterio evaluado; la elección de técnica nunca debe ocultar el aprendizaje que se pretende comprobar.

Implicación

Producto con propósito y público real, elección entre opciones de tema o técnica, roles rotatorios y feedback entre iguales con criterios compartidos.

Refuerzo

Anexo 8

Apoyos visuales, plantillas, pasos numerados, ejemplos parciales y reducción de variables sin cambiar el criterio evaluado.

Ampliación

Anexo 9

Adaptar el mismo mensaje a un segundo público y explicar tres cambios.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 8 · Carteles que hablan

ALUMNADO

¿Cuántas cosas lees al día sin querer? Un cartel en la calle, un anuncio en la parada, un aviso en el pasillo. Casi todas las olvidas en segundos… salvo unas pocas que te hacen mirar, entender y moverte. El IES Los Almendros (ficticio) necesita carteles así: para llenar la biblioteca en los recreos, cuidar la convivencia, reciclar el papel del patio o animar a todo el centro a la Semana de las Artes. Elegiréis una necesidad, os pondréis en el lugar de su público y diseñaréis un cartel A3 que se entienda en cinco segundos. Y lo comprobaréis de verdad, con personas que lo miran sin avisar.

> *¿Cómo consigue una imagen que miremos, entendamos y actuemos?*

Vuestro reto

Diseñar un cartel A3 para una necesidad real o simulada del centro que se entienda en cinco segundos, justificar la jerarquía, el color y la tipografía, comprobarlo con un test de lectura y mejorarlo.

Lo que vais a producir

Cartel para una necesidad real del centro.

Seguridad. Tijeras de punta redonda y uso sentado; sin cúter (si hay que cortar cartón pluma, lo hace el docente); mesas protegidas y rotuladores tapados al terminar.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Analizamos carteles: ¿qué vemos primero y por qué?
2. Definimos función, público y mensaje en una frase.
3. Jugamos con jerarquía, contraste y retícula.
4. Decidimos color, forma y tipografía.
5. Hacemos tres miniaturas y elegimos una.
6. Hacemos el cartel final y lo probamos en cinco segundos.
7. Exponemos, votamos con razones y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Distinguir las funciones informativa, comunicativa, expresiva y estética en carteles de distintas épocas y reconocer a qué público se dirigen.
- Organizar título, imagen y datos mediante jerarquía, contraste y una retícula de composición.
- Elegir color, forma y tipografía con intención y comprobar su legibilidad a distancia.
- Adaptar el mensaje, el tono y el soporte a un público concreto partiendo de un briefing escrito.
- Justificar las decisiones y revisar el cartel a partir de un test de cinco segundos y del feedback de las personas lectoras.

¿Cómo me evaluarán?

Con vuestro proceso y vuestra obra: el docente valora las pruebas, los bocetos, las decisiones y el producto final con la rúbrica (Anexo 6), y vosotros reflexionáis y os dais feedback (Anexo 7). Guardad todas las pruebas: son evidencias. Habrá además una evidencia individual en la última sesión.

ANEXO 2

Dossier visual y fuentes

SdA 8 · Carteles que hablan

ALUMNADO

El encargo, esquemas de jerarquía, retículas y contraste, carteles de referencia de distintas épocas, un briefing modelo, un ejemplo resuelto y las normas del taller para diseñar el cartel.

F1 El encargo: cuatro carteles para el IES Los Almendros

ESTUDIO DE CASO

Para: grupos de 1.º ESO · **De:** comisión de comunicación (ficticia) · **Asunto:** campañas del último trimestre

Cada persona elige **una** de estas campañas y diseña **un cartel** que ayude a conseguir su objetivo:

- **Biblioteca en el recreo:** más gente en la biblioteca martes y jueves a las 11:30.
- **Convivencia:** pasillos tranquilos entre clases (ir por la derecha, hablar bajo, esperar el turno).
- **Papel al contenedor azul:** que el papel usado del patio llegue al contenedor del centro.
- **Semana de las Artes:** talleres, música y exposiciones del 11 al 15 de mayo.

Condiciones:

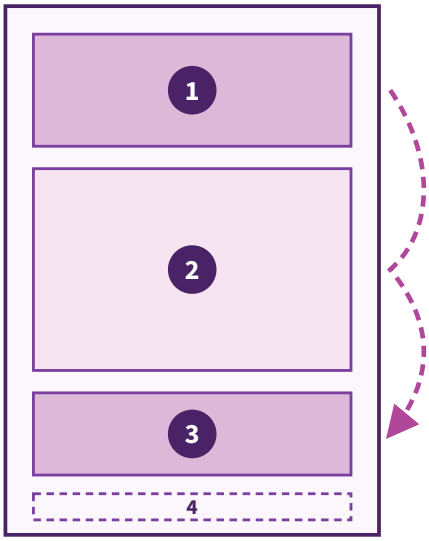
- Formato **A3 vertical** (297 × 420 mm).
- Debe leerse en **cinco segundos** a unos 3 metros.
- Debe incluir **qué, cuándo y dónde** (o la acción que se pide).
- Un máximo de **tres colores** más blanco y negro y **una sola imagen principal**, sin fotografías de personas ni logotipos ni marcas reales.
- Al reverso, una **nota de diseño** de cuatro líneas con las decisiones principales.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula.

¿Qué campaña te parece más difícil de comunicar en cinco segundos? ¿Por qué?

F2 Jerarquía visual: qué se lee primero

ESQUEMA



1 · Titular
Lo primero que se lee: 3 a 6 palabras, letra muy grande.
Contrasta en tamaño y en claro/oscuro con el fondo.

2 · Imagen
Un solo punto de interés que refuerza el mensaje.
No compite con el titular: lo acompaña.

3 · Datos clave
Qué, cuándo y dónde (o la acción). Más pequeño,
pero muy legible: letra sencilla y espacio alrededor.

4 · Pie
Centro, web o créditos. Lo menos importante.

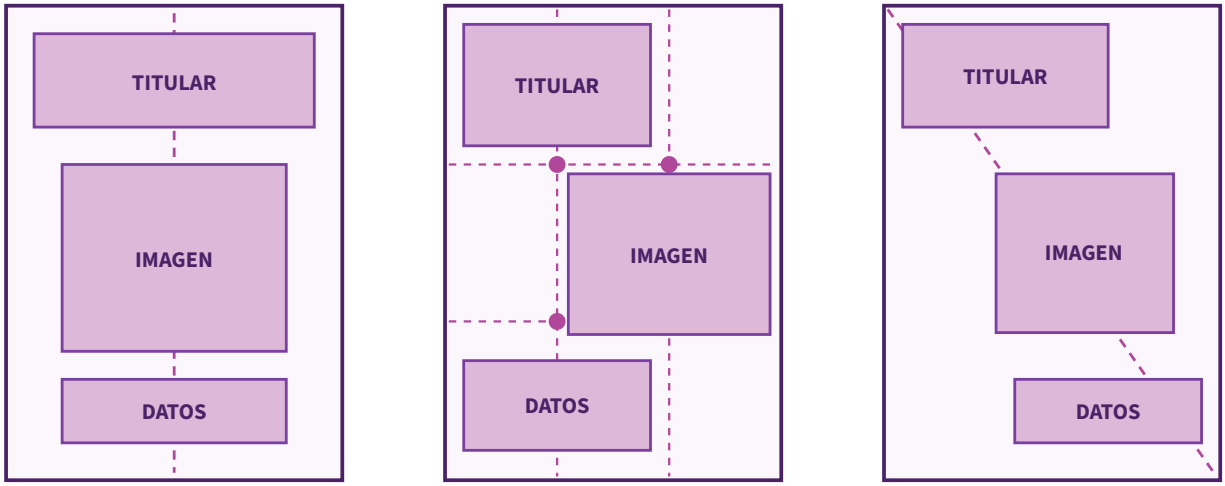
Regla práctica del aula: cada nivel, al menos el doble de grande que el siguiente.

La **jerarquía** es el orden en que se lee un cartel. Se consigue con el **tamaño**, el **contraste** y la **posición**. Si todo es igual de grande, el ojo no sabe por dónde empezar. La línea discontinua rosa muestra el recorrido habitual de la mirada, de arriba abajo.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F3 Tres retículas para un cartel A3 vertical

ESQUEMA



Columna central
estable, ordenada, formal

Tercios
equilibrio asimétrico; puntos fuertes

Diagonal
dinamismo y movimiento

Una **retícula** es una guía invisible que reparte el espacio. En los **tercios**, los cuatro cruces (puntos rosas) son los **puntos fuertes**: poner allí la imagen o el titular atrae la mirada. El **espacio vacío** también es una decisión de diseño.

Fuente: Esquema de elaboración propia. Proporción A3: 297 × 420 mm (1 : 1,41).

F4 Cuatro tipos de contraste

ESQUEMA



Tamaño
todo igual / un nivel claramente mayor

Valor (claro/oscuro)
gris claro sobre gris / blanco sobre oscuro

Color
amarillo sobre blanco / sobre azul oscuro

Forma y espacio
cinco iguales apretados / uno aislado con espacio

Un contraste fuerte dice al ojo: «mira aquí primero». Si todo contrasta, nada destaca.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F5 Referencias: carteles de distintas épocas y países

DATOS

Obra y autoría	Año y técnica	Dónde está	Qué observar
Gismonda, Alphonse Mucha	1894 · litografía en color; cartel de teatro	Museo Mucha (Praga) y otras colecciones	Formato alto y estrecho, figura central, arco decorativo y letras integradas en el dibujo: función estética muy fuerte
Moulin Rouge: La Goulue, Henri de Toulouse-Lautrec	1891 · litografía en color	Museo Toulouse-Lautrec (Albi), MoMA (Nueva York) y Art Institute of Chicago	Planos planos de color, siluetas oscuras y letras dibujadas a mano; un solo punto de interés

Obra y autoría	Año y técnica	Dónde está	Qué observar
Anís del Mono, Ramon Casas	1898 · cartel litográfico	Museu Nacional d'Art de Catalunya (Barcelona) y Museo Reina Sofía (Madrid)	Figuras simples, color plano y una marca histórica como protagonista: observa cómo se guía la mirada
Nie wieder Krieg! («¡Nunca más guerra!»), Käthe Kollwitz	1924 · litografía; cartel para una jornada juvenil en Leipzig	National Gallery of Art (Washington) y Käthe Kollwitz Museum	Una figura con el brazo en alto y letra manuscrita muy grande: función expresiva y comunicativa con casi ningún color
Normandie, A. M. Cassandre	1935 · litografía; cartel de un transatlántico	Victoria and Albert Museum (Londres) y otras colecciones	Proa vista desde abajo (contrapicado), simetría y títulos en palo seco: poder y velocidad con muy pocos elementos
Beethoven, Josef Müller-Brockmann	1955 · offset; cartel de concierto, Tonhalle de Zúrich	Museum für Gestaltung Zürich y otras colecciones	Círculos fragmentados, retícula y tipografía de palo seco: orden y ritmo con formas geométricas

Mira primero cada cartel durante cinco segundos y apunta qué has visto primero. Luego busca su **retícula**, su **contraste** y su **función** principal. ¿Hay alguna que sea sobre todo informativa? ¿Y expresiva?



Henri de Toulouse-Lautrec, *Moulin Rouge: La Goulue*, 1891. Litografía en color. The Metropolitan Museum of Art (Nueva York); imagen: The Met, Open Access (CC0). Siluetas planas, letras enormes y una figura en primer plano que dirige la mirada.

Fuente: Datos de las colecciones de los museos citados. El docente proyecta las obras desde las webs oficiales de los museos; ninguna se reproduce en este cuaderno, salvo la imagen de dominio público que acompaña la tabla.

F6 Briefing en seis preguntas (modelo)

DATOS

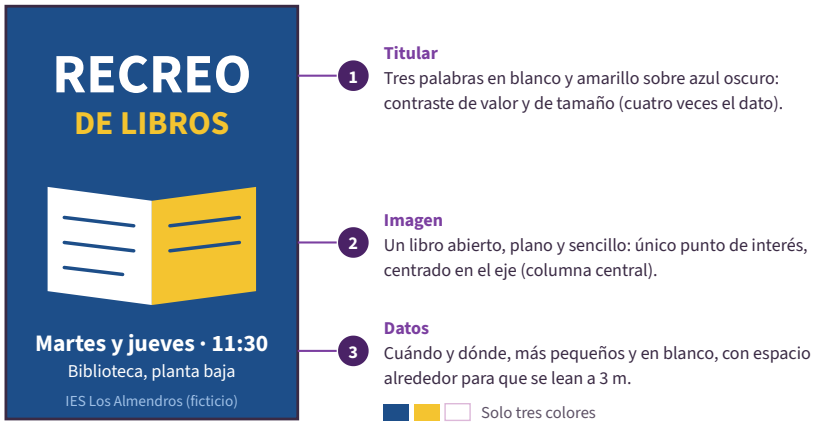
Pregunta	Modelo: «Recreo de libros»
1 · ¿Cuál es la necesidad?	Que más alumnado use la biblioteca en el recreo del martes y el jueves.
2 · ¿Quién es el público?	Alumnado de 1.º y 2.º ESO que ve el cartel de pasada, de pie en el pasillo.
3 · ¿Qué quiero que haga o sienta?	Que se anime a entrar a leer o a jugar con un libro; sensación de plan tranquilo y divertido.
4 · ¿Qué datos son imprescindibles?	Qué (recreo de libros), cuándo (martes y jueves, 11:30) y dónde (biblioteca, planta baja).
5 · ¿Qué tono uso?	Cercano y alegre, sin mandar: una invitación.
6 · ¿Mensaje en 10 palabras?	«Recreo de libros: martes y jueves en la biblioteca» (8 palabras).

Un buen briefing cabe en media página. Si no puedes responder a una pregunta, todavía no estás listo para dibujar.

Fuente: Plantilla de elaboración propia; campaña ficticia.

F7 Ejemplo resuelto: «Recreo de libros»

ESQUEMA



Justificación: el mensaje («recreo de libros, martes y jueves») cabe en una mirada. Hay **tres niveles** (titular, imagen y datos), una **retícula de columna central** y **tres colores**. El tono es una invitación y no una orden. El test de cinco segundos funcionó: dos de tres personas recordaron «libros» y «martes y jueves»; la tercera no vio la hora, así que la segunda versión la subió de tamaño.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia; campaña y centro ficticios.

F8 Normas del taller y test de cinco segundos

PROTOCOLO

Antes: mesa protegida, materiales de la sesión preparados y briefing escrito en la hoja de proyecto (Anexo 4).

Procedimiento:

1. Trabaja primero en miniatura (A6) y en papel de borrador: el cartel A3 final se hace al final.
2. Escribe la jerarquía antes de dibujar: qué es 1, qué es 2 y qué es 3.
3. Rotula con regla y lápiz suave antes de pasar a rotulador; comprueba la legibilidad a 3 metros.
4. Pega los recortes con barra de pegamento, de dentro hacia fuera, y deja secar antes de moverlos.

Test de cinco segundos: enseña el cartel a una persona durante cinco segundos, tápalo y pregúntale qué recuerda, qué cree que se pide y a quién va dirigido. Anota sin defenderte.

Seguridad y derechos: tijeras de punta redonda y sentado; sin cúter; sin fotografías de personas ni logotipos ni marcas reales; imágenes digitales solo propias o con licencia libre citando la fuente.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario visual

GLOSARIO

Cartel	Mensaje visual de gran formato que se ve de lejos y de pasada, y que busca informar, convencer o emocionar.
Briefing	Resumen escrito del encargo: necesidad, público, mensaje, datos y tono.
Jerarquía visual	Orden en que se leen los elementos, determinado por tamaño, contraste y posición.
Retícula	Guía invisible de líneas que reparte el espacio y alinea los elementos.
Contraste	Diferencia entre dos elementos (tamaño, claro/oscuro, color o forma) que hace que uno destaque.
Punto fuerte	Lugar del formato (los cruces de los tercios) donde la mirada se detiene con facilidad.
Tipografía de palo seco	Letra sin remates en los extremos, sencilla y legible a distancia.
Eslogan	Frase corta y fácil de recordar que resume el mensaje.
Espacio vacío	Zona sin elementos que da aire y ayuda a que lo importante se vea.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 8 · Carteles que hablan

ALUMNADO

FICHA 1 ¿Qué veo primero?

SESIÓN 1

Nombre: **Curso/grupo:** **Fecha:**

Los carteles A y B son ficticios y anuncian la misma Semana de las Artes. Obsérvalos cinco segundos cada uno antes de responder.

1 **Mira los carteles A y B. Marca con 1, 2 y 3, junto a cada elemento, el orden en que lo ves.**



Cartel A



Cartel B

2 **Compara los dos carteles.**

	Cartel A	Cartel B
Lo primero que veo		
Lo segundo que veo		
¿Entiendo qué, cuándo y dónde en 5 s? (sí / no)		
Qué lo provoca (tamaño, color, posición…)		

3 **Diagnóstico. Elige la respuesta correcta.**

Un cartel se entiende en cinco segundos cuando…

- ◯ usa todos los colores posibles
- ◯ todos los textos tienen el mismo tamaño
- ◯ hay un elemento que se ve claramente primero
- ◯ lleva mucho texto pequeño

La jerarquía visual es…

- ◯ el orden en que se leen los elementos
- ◯ la firma de quien lo diseña
- ◯ el tipo de papel
- ◯ el número de colores del cartel

FICHA 2 Función, público y mensaje

SESIÓN 2

1 **Relaciona cada función del cartel con el ejemplo que la muestra mejor.**

1	Informativa	a	El brazo en alto y la letra grande del cartel de Kollwitz (F5)
2	Comunicativa	b	La armonía de curvas y colores del cartel de Mucha (F5)
3	Expresiva	c	El lema que invita al público a actuar
4	Estética	d	La fecha, la hora y el lugar de la jornada

2 **Escribe tu briefing (F6). Elige una campaña de F1.**

Pregunta	Mi respuesta
1 · ¿Cuál es la necesidad?	
2 · ¿Quién es el público?	
3 · ¿Qué quiero que haga o sienta?	
4 · Qué, cuándo y dónde (o acción)	
5 · ¿Qué tono usaré?	

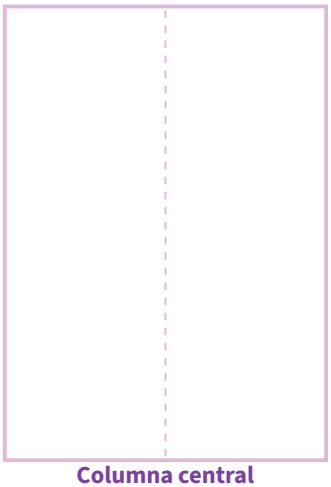
3 **Tu mensaje en una frase de 10 palabras como máximo.**

FICHA 3 Jerarquía, contraste y composición

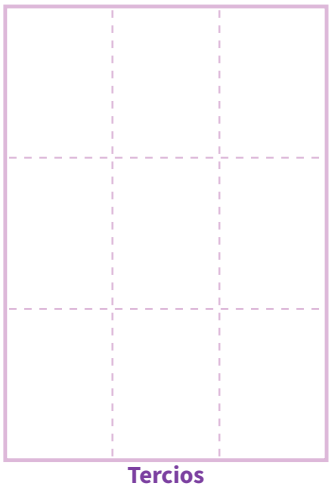
SESIÓN 3

Consulta F2, F3 y F4 y el Anexo 5 (T1 y T2). Haz las pruebas de contraste en tiras de papel de 5 × 15 cm y pégalas en tu carpeta.

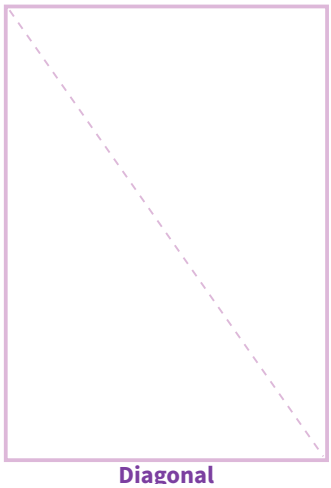
1 **Reparte titular (1), imagen (2) y datos (3) con rectángulos en las tres retículas, para tu mismo mensaje.**



Columna central



Tercios



Diagonal

2 **Haz cuatro pruebas de contraste con la palabra de tu titular y anota el resultado.**

Prueba	Qué cambio	¿Se lee mejor o peor? ¿Por qué?
1 · Tamaño		
2 · Claro / oscuro		
3 · Color		
4 · Forma y espacio vacío		

3 **Verdadero o falso.**

	V	F
Si todos los elementos son igual de grandes, el cartel tiene una jerarquía clara.	☐	☐
Los cruces de los tercios son puntos fuertes donde la mirada se detiene.	☐	☐
El espacio vacío en un cartel es un error porque desperdicia espacio.	☐	☐
Dos colores con el mismo valor (igual de claros) se leen peor, aunque sean muy distintos.	☐	☐

FICHA 4 Color, forma y tipografía

SESIÓN 4

Prueba tu titular con tres técnicas distintas. Consulta el Anexo 5 (T2, T3 y T4) para las parejas de color, las letras de bloque y las tipografías.

1 **Escribe tu titular de tres maneras y marca cuál se lee mejor a 3 metros.**

Rotulador de punta gruesa, palo seco

Letras recortadas de papel de color

Letra de bloque sobre cuadrícula (T3)

2 **Elige tu pareja de color y justifícala.**

Fondo: _____ · Titular: _____ · Color de acento: _____. Los he elegido porque el contraste de _____ hace que _____.

3 **Elige la respuesta correcta.**

¿Qué pareja se lee mejor en un titular?

◯ gris claro sobre blanco ◯ amarillo sobre blanco ◯ amarillo sobre azul oscuro ◯ rosa sobre rojo

Para un titular que se lea a distancia conviene…

◯ una letra de palo seco gruesa ◯ letras claras sobre un fondo claro ◯ una cursiva pequeña ◯ una letra muy decorada y fina

FICHA 5 Tres miniaturas y elección

SESIÓN 5

Haz las miniaturas en formato A6 (10,5 × 14,8 cm, misma proporción que el A3) o dibújalas en los recuadros. Cada una debe tener una jerarquía distinta.

1 **Dibuja tres miniaturas de tu cartel: A, B y C.**

Miniatura A · retícula:

Miniatura B · retícula:

Miniatura C · retícula:

2 **Puntúa cada miniatura de 1 (poco) a 4 (mucho).**

Criterio	A	B	C
El titular se lee a 3 m			
Qué, cuándo y dónde se ven			
Hay una sola imagen principal			
Responde al público elegido			
Total			

3 **¿Qué miniatura eliges y por qué? ¿Qué mejorarás?**

FICHA 6 Test de cinco segundos y revisión

SESIÓN 6

1 **Haz el test con tres personas lectoras. Enseña el cartel cinco segundos, tápalo y pregunta.**

Persona (inicial)	¿Qué recuerda?	¿Entiende qué, cuándo y dónde?	¿A quién cree que se dirige?

2 **Revisa tu cartel y marca lo que cumple.**

- [ ] Se ve primero el titular.
- [ ] Los datos clave (qué, cuándo y dónde) se leen a 3 metros.
- [ ] Hay una sola imagen principal y no tapa el texto.
- [ ] Uso como máximo tres colores y el contraste es alto.
- [ ] No hay fotografías de personas, logotipos ni marcas reales.

3 **Dos cambios que harás en la segunda versión a partir del test.**

FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal)

SESIÓN 7

1 **Analiza este cartel ficticio con los pasos de lectura: qué ves primero, qué función y público tiene, qué falla en su jerarquía y en su contraste.**



El contenedor azul del patio está a punto de llenarse. Hasta el viernes 22, cada clase puede llevar su papel usado. Gana la clase que aporte más kilos. Habrá premio.

recicla papel

2 **Adapta el mismo mensaje a otro público: las familias. Dibuja una miniatura y explica tres decisiones.**

Miniatura para familias

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 8 · Carteles que hablan

ALUMNADO

Nombre: **Curso/grupo:** **Fecha:**

Hoja de proyecto del cartel. Debe permitir a otra persona entender tus decisiones sin que tú estés delante.

Briefing

Necesidad, público y tono (F6). Mensaje en 10 palabras como máximo.

Datos imprescindibles

Qué, cuándo y dónde (o la acción que se pide).

Jerarquía

Qué es 1 (titular), 2 (imagen) y 3 (datos) y cómo lo consigues.

Color, forma y tipografía

Pareja de color, tipo de letra y técnica de cada elemento.

Tres miniaturas y elección

A, B y C con su retícula; marca la elegida y explica por qué.

Test de cinco segundos

Qué recordó cada persona y qué fallo descubriste.

Versión 1 → versión 2

Dos cambios hechos a partir del test.

Referencias y créditos

Carteles que te han inspirado (autoría, obra, año) y fuente de las imágenes o tipografías.

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 8 · Carteles que hablan

ALUMNADO

Glosario visual y miniguías para componer, elegir color y letra y probar el cartel.

T1 Recursos del cartel y preguntas para decidir

DATOS

Recurso	Qué es	Pregúntate…
Jerarquía	Orden de lectura: titular, imagen y datos	¿Qué quiero que se vea primero, segundo y tercero?
Contraste	Diferencia de tamaño, valor, color o forma	¿Qué destaca? ¿Hay demasiadas cosas que destacan?
Retícula	Guía de columna central, tercios o diagonal	¿Dónde coloco el punto de interés principal?
Espacio vacío	Zona sin elementos que da aire	¿Se puede quitar algo sin perder el mensaje?
Imagen	Dibujo, forma o collage que refuerza la idea	¿Se entiende en un segundo y sin explicación?
Eslogan	Frase corta y fácil de recordar	¿Cabe en 10 palabras o menos?

Fuente: Elaboración propia.

T2 Parejas de color: contraste alto y bajo

ESQUEMA

Contraste alto: se lee a distancia

Aa Cartel	Aa Cartel	Aa Cartel	Aa Cartel
blanco sobre morado oscuro	amarillo sobre azul oscuro	morado oscuro sobre amarillo	blanco sobre azul oscuro

Contraste bajo: evítalo en titulares

Aa Cartel	Aa Cartel	Aa Cartel	Aa Cartel
amarillo sobre blanco	rosa claro sobre rosa pálido	verde sobre azul oscuro	rojo sobre verde (vibra)

No basta con que los colores sean distintos: tienen que diferenciarse en **valor** (uno claro y otro oscuro). Truco: haz una fotografía en blanco y negro de tu boceto; si el titular se pierde, el contraste es bajo.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T3 Letra de bloque sobre cuadrícula

ESQUEMA



Ejemplo: LEE · cada letra ocupa 5 × 8 cuadros

Cómo se construye

1. Dibuja una cuadrícula: 5 cuadros de ancho y 8 de alto por letra.
2. Usa un trazo de 2 cuadros de grosor.
3. Deja 1 cuadro entre una letra y la siguiente.
4. Rellena con rotulador grueso o recorta la letra en cartulina y pégala.

Fuente: Construcción de elaboración propia.

T4 Tono, color y tipografía

DATOS

Tono del mensaje	Colores que suelen funcionar	Tipografía y trazo
Cercano y alegre (biblioteca, Semana de las Artes)	Amarillo, naranja, azul, rosa	Palo seco redondeada; letras recortadas o rotulador
Tranquilo y respetuoso (convivencia)	Azul, verde, tonos neutros	Palo seco regular; mucho espacio vacío
Cuidado del entorno (reciclaje)	Azul del contenedor, verde, blanco	Palo seco gruesa; formas simples
Urgente (aviso con fecha límite)	Rojo o negro sobre blanco o amarillo	Mayúsculas gruesas; frases muy cortas

Fuente: Elaboración propia. Las asociaciones de color varían según la cultura y el contexto: son orientaciones, no reglas.

T5 Test de cinco segundos y feedback

PROTOCOLO

Test de cinco segundos:

1. Pide a una persona que no haya visto tu cartel que mire durante cinco segundos.
2. Tápalo y pregunta: «¿Qué recuerdas? ¿Qué crees que se pide? ¿A quién va dirigido?».
3. Anota las respuestas sin explicar ni defender el cartel.
4. Si nadie recuerda lo mismo, la jerarquía no está clara: cambia el tamaño o el contraste del elemento más importante.

Feedback «dos estrellas y un deseo»:

1. Dos cosas que funcionan (★), con vocabulario visual: «el titular blanco sobre azul se lee de lejos».
2. Un deseo concreto: «¿y si los datos fueran más grandes?».
3. Quien recibe el feedback escucha, da las gracias y decide qué cambia.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 8 · Carteles que hablan

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Cartel para una necesidad real del centro**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Identifica con precisión función, público, jerarquía, contraste y retícula en carteles nuevos, explica el orden de lectura y lo relaciona con la intención.	Reconoce la jerarquía, el contraste principal y la función del cartel y los explica adecuadamente.	Reconoce algunos recursos, pero no explica por qué se ve primero un elemento u otro.	Describe el cartel de forma imprecisa, sin hablar de jerarquía ni de público.	
Técnica y lenguaje	Controla el tamaño, el valor, el color y la tipografía con intención clara; el titular se lee a 3 m y la retícula organiza todo el cartel.	Aplica correctamente jerarquía, contraste y tipografía legible con un control técnico suficiente.	El control de la letra, el contraste o el recorte es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos de jerarquía y legibilidad.	
Creación / producto	El cartel es coherente, personal y se entiende en cinco segundos; responde a un público concreto y la imagen refuerza el mensaje.	El cartel cumple el encargo, con título, imagen y datos legibles y un acabado suficiente.	El cartel es parcial: faltan datos clave o algunas decisiones no responden al público.	El cartel está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Escribe el briefing, hace tres miniaturas razonadas, usa el test de cinco segundos y explica qué mejoró en la segunda versión.	Hace briefing y miniaturas, participa en el test y revisa su cartel.	El proceso es irregular o solo cambia el cartel con ayuda.	No documenta el briefing ni las miniaturas ni revisa el cartel.	
Comunicación y cuidado	Presenta con claridad su cartel y su votación razonada, cita las referencias, respeta los derechos de imagen y cuida materiales y espacio.	Explica con claridad suficiente, cita sus referencias y respeta las normas del taller.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su cartel o ignora las normas del taller o los derechos de imagen.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 8 · Carteles que hablan

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo explicar qué se ve primero en un cartel y por qué.	○	○	○	○
Puedo escribir un briefing con público, mensaje y tono, y diseñar un cartel que lo cumpla.	○	○	○	○
Puedo usar el contraste, la retícula y la tipografía para que mi cartel se lea en cinco segundos.	○	○	○	○
Observo con atención antes de opinar y respeto el trabajo de los demás.	○	○	○	○
Pruebo, boceto y reviso en lugar de quedarme con la primera idea.	○	○	○	○
Cuido los materiales y el espacio y cito las imágenes y referencias que uso.	○	○	○	○

Mi aportación personal

_____

_____

_____

Una decisión visual o técnica que tomé y por qué

_____

_____

_____

Parte 2 · Feedback y mejora

Compañero/a o grupo que me ha dado feedback: _____

Feedback que recibí

_____

_____

Mejora que realicé

_____

_____

Mi próximo objetivo visual o artístico

_____

_____

ANEXO 8

Refuerzo

SdA 8 · Carteles que hablan

ALUMNADO

Nombre: _____ **Curso/grupo:** _____ **Fecha:** _____

Apoyos visuales y pasos numerados para diseñar el cartel con menos variables. El criterio es el mismo: un cartel con jerarquía clara que se entienda en cinco segundos.

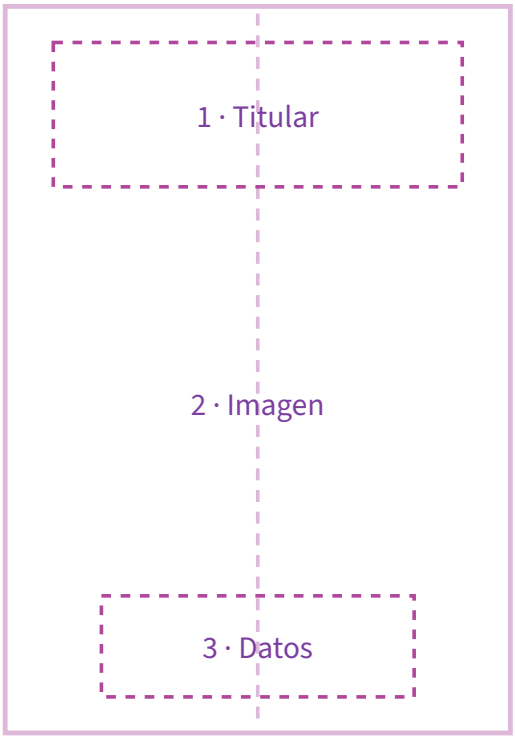
Pasos numerados

1. Elige la campaña y escribe el mensaje en una frase (modelo: «Recreo de libros: martes y jueves en la biblioteca»).
2. Usa la **retícula de columna central** (F3): titular arriba, imagen en el centro, datos abajo.
3. Elige **dos colores** (uno oscuro y uno claro) y usa solo esos más blanco o negro.
4. Escribe el titular con **letras de bloque** (Anexo 5, T3) o con rotulador grueso.
5. Haz el test de cinco segundos con una sola persona.

Banco de mensajes modelo

- **Biblioteca:** «Recreo de libros: martes y jueves».
- **Convivencia:** «Pasillo en calma: por la derecha y en voz baja».
- **Papel:** «Tu papel, al contenedor azul».
- **Artes:** «Semana de las Artes: ven y crea».

1 **Completa la retícula con rectángulos: titular (1), imagen (2) y datos (3) para una de las frases del banco.**



2 **Completa: «Mi cartel se ve primero por _____ y se lee a 3 metros porque _____».**

_____

_____

ANEXO 9

Ampliación

SdA 8 · Carteles que hablan

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

El mismo mensaje para otro público

Un buen diseño no sirve igual para todo el mundo. Los equipos de comunicación adaptan el mismo mensaje a públicos distintos. Toma tu cartel y rediséñalo para un **segundo público** muy diferente (por ejemplo, alumnado de 6.º de Primaria o las familias del centro).

Pasos

1. Escribe quién es el segundo público y qué lo diferencia del primero (edad, dónde ve el cartel, cuánto tiempo mira).
2. Mantén el mensaje principal, pero cambia el tono y el titular.
3. Rediseña el cartel (color, imagen, tipografía o retícula) y haz una miniatura A6.
4. Explica tres cambios y por qué cada uno funciona mejor con el nuevo público.

Entrega

Miniatura A6 del nuevo cartel y una tabla de tres cambios (qué cambio, por qué, qué efecto busco).

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 8 · Carteles que hablan

DOCENTE

Ficha 1

1. Cartel A: se ve primero el cuadro de círculos de colores (o «SEMANA DE LAS ARTES» en morado); no hay una jerarquía clara porque todos los textos miden lo mismo (13) y hay muchos colores. No se entiende qué, cuándo y dónde en 5 s. Cartel B: se ve primero «ARTES» (tamaño grande, blanco sobre morado oscuro); después el círculo y, por último, la fecha y el lugar. Sí se entiende en 5 s.
2. Causas aceptables: tamaño, contraste claro/oscuro, posición centrada, menos colores y más espacio vacío en B.
3. Test: hay un elemento que se ve claramente primero; la jerarquía es el orden en que se leen los elementos.

Ficha 2

1. Informativa → la fecha, la hora y el lugar; comunicativa → el lema que invita al público a actuar; expresiva → el brazo en alto y la letra grande de Kollwitz; estética → la armonía de curvas y colores de Mucha.
2. Briefing: modelo en F6. Se valora que el público sea concreto (no «todo el mundo»), que los datos incluyan qué, cuándo y dónde y que el tono sea coherente.
3. Mensaje de ≤ 10 palabras: «Tu papel, al contenedor azul» (5 palabras), «Pasillo en calma: por la derecha y en voz baja» (8).

Ficha 3

1. Repartos orientativos: columna central (titular arriba, imagen central, datos abajo); tercios (titular arriba a la izquierda, imagen en el cruce, datos abajo); diagonal (titular arriba a la izquierda, imagen cruzando la diagonal, datos abajo a la derecha). Se valora que los tres niveles tengan tamaños claramente distintos.
2. Pruebas de contraste: tamaño (más grande = se lee antes); claro/oscuro (blanco sobre oscuro se lee mejor); color (amarillo sobre azul oscuro mejor que sobre blanco); forma y espacio (un elemento aislado destaca más que cinco iguales). Se valora que explique con vocabulario visual.
3. V/F: falso; verdadero; falso (el espacio vacío ayuda a que lo importante se vea); verdadero.

Ficha 4

1. Tres titulares: se valora que cada técnica cambie el aspecto y que se elija la que mejor se lee; normalmente gana la letra de bloque o el rotulador grueso de palo seco.
2. Pareja de color: modelo «Fondo azul oscuro, titular amarillo, acento blanco, porque el contraste de valor hace que el titular se lea a distancia».
3. Test: amarillo sobre azul oscuro; una letra de palo seco gruesa.

Ficha 5

1. Se valora que las tres miniaturas tengan retículas y jerarquías distintas (no tres variaciones mínimas) y que la tabla de puntuación sea coherente con lo que se ve.
2. Modelo de justificación: «Elijo la B porque el titular ocupa el tercio superior y se lee a 3 m, y la imagen está en un punto fuerte. Mejoraré el tamaño de los datos».

Ficha 6

1. Se valora que anote respuestas literales, no interpretaciones, y que identifique un fallo real (datos pequeños, imagen que distrae, poco contraste).
2. Cambios modelo: «subir el tamaño de la hora», «quitar un color de acento», «alejar la imagen del titular».

Ficha 7

1. Análisis modelo: lo primero que se ve es el cuadro de círculos de colores; el titular «recicla papel», abajo, pequeño y amarillo pálido sobre blanco, casi no se lee (contraste bajo); el texto largo en pequeño no se lee de pasada. Función informativa débil y comunicativa confusa: el público (alumnado) no sabe de un vistazo qué tiene que hacer. Fallos: jerarquía invertida (la imagen y los datos pesan más que el titular), demasiados colores, demasiado texto.
2. Adaptación para familias: se aceptan miniaturas con titular claro («Papel al contenedor azul»), una imagen sencilla y datos grandes (fecha límite del viernes 22). Tres decisiones modelo: tono más informativo y menos de juego; letra mayor y más sencilla; texto cerca del contenedor y fecha en el centro.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Se aceptan titular arriba, imagen en el centro y datos abajo, con tamaños claramente distintos; frase modelo: «Mi cartel se ve primero por el titular grande en blanco sobre azul y se lee a 3 metros porque tiene mucho contraste».

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que los tres cambios sean realmente distintos (por ejemplo, tono, color y tamaño de letra) y que cada uno se justifique con el nuevo público; no basta con cambiar el color.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: trabajo individual con parejas de feedback fijas; la elección de la campaña puede repartirse para que haya cuatro temas en el aula. En la sesión 7, los carteles se cuelgan en el pasillo y se hace una votación razonada con tres pegatinas por persona (sin votarse a uno mismo).
- Temporalización (55 min): 10 min de observación o análisis, 30-35 min de taller, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. La sesión 6 necesita personas externas al equipo para el test (alumnado de otro grupo o profesorado).
- Imágenes, derechos y seguridad: las obras de F5 se proyectan desde las webs oficiales de los museos y no se reproducen, salvo el cartel de Toulouse-Lautrec, de dominio público. Ninguna campaña usa logotipos ni marcas reales ni fotografías de personas; las campañas son ficticias o del propio centro. No usar cúter (corta el docente el cartón pluma). Si se maqueta en digital: solo imágenes propias o con licencia libre y tipografías del sistema.
- Diversidad: se puede trabajar solo con la retícula de columna central y dos colores (Anexo 8), con letra de bloque o letras recortadas en lugar de rotulado a mano, y con tarjetas con el mensaje ya escrito. Quien termine antes puede hacer el Anexo 9.

Errores frecuentes

- Poner todos los elementos del mismo tamaño o con la misma fuerza: el cartel no tiene un orden de lectura.
- Confundir color distinto con contraste: dos colores del mismo valor (por ejemplo, rojo y verde) se leen mal juntos.
- Demasiado texto: un cartel no es un folleto; los datos clave deben caber en tres líneas.
- Usar varias imágenes o tipografías decorativas que compiten con el titular.
- Hacer el test de cinco segundos explicando el cartel a quien lo mira, o defenderse de los comentarios.
- Copiar logotipos, personajes o marcas reales o usar fotografías de personas sin autorización.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier retícula (columna central, tercios o diagonal) si los tres niveles de lectura se distinguen claramente y el titular se lee a 3 m.
- Se acepta cualquier campaña de F1 o una equivalente del centro si el briefing define público, mensaje y datos clave.
- En el análisis de la Ficha 7 se aceptan interpretaciones distintas si se apoyan en elementos visibles (tamaño, color, posición).
- La destreza manual se valora en la rúbrica, pero no debe penalizar un cartel bien pensado con letras de bloque o recortes sencillos.

09

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Historias en viñetas

PREGUNTA GUÍA

¿Cómo se cuenta una historia cuando texto, imagen y tiempo comparten la página?

CURSO 1.º ESO	**SESIONES** 7 sesiones	**BLOQUES DE SABERES** B · C · D
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CE3, CE4, CE5, CE7, CE8	**PRODUCTO FINAL** Cómic de una página	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** 3.1, 4.2, 5.1, 7.1, 8.2

Contexto, reto y producto

La biblioteca del IES Vega Alta (centro ficticio) prepara la antología **«Historias mínimas»**: un cuaderno con una página de cómic de cada estudiante de 1.º ESO. Las bibliotecarias piden historias que se entiendan en un minuto, con **poco texto** (como máximo 20 palabras sin contar onomatopeyas), una **secuencia clara** y un buen control de lo que se ve en cada viñeta. El cuaderno se presentará a las familias y al alumnado de 6.º de Primaria.

Para conseguirlo, el alumnado lee páginas de cómic de distintas épocas (Töpffer, McCay, Hergé, Quino, Ibáñez, Satrapi, Penyas), aprende el vocabulario de la página (viñeta, calle, bocadillo, cartela, onomatopeya), prueba **planos y puntos de vista**, escribe un **guion de seis momentos**, hace miniaturas (thumbnails) y la página a lápiz, la entinta y rotula y la somete a una **prueba de lectura** con otra persona. Al final, cada persona analiza una tira nueva y rehace una viñeta con otro plano.

Reto

Crear una página de cómic de seis momentos con una historia mínima, de máximo 20 palabras, que se lea sin ayuda, justificar el plano de cada viñeta y mejorarla tras una prueba de lectura.

Producto final

Cómic de una página.

Enfoque. Cómic · secuencia · narración visual.

Vinculación curricular

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS MOVILIZADAS (SÍNTESIS)

- **CE3** Analizar propuestas plásticas, visuales y audiovisuales con respeto y capacidad de observación, enriqueciendo la cultura artística personal y el imaginario.
- **CE4** Explorar técnicas, lenguajes e intenciones de producciones culturales y artísticas, analizando proceso, resultado, recepción y contexto para descubrir posibilidades expresivas.
- **CE5** Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad, seleccionando herramientas, técnicas y soportes en función de la intención comunicativa y expresiva.
- **CE7** Aplicar técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando creativamente las posibilidades tecnológicas en el diseño y realización de proyectos.
- **CE8** Compartir producciones y manifestaciones artísticas adaptando el proyecto a la intención y al público destinatario, valorando oportunidades de desarrollo personal.

Criterios de evaluación seleccionados (redacción oficial del RD 217/2022)

3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

5.1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

7.1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

8.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

Saberes básicos oficiales seleccionados (RD 217/2022)

Código	Saber básico
B1	El lenguaje visual como forma de comunicación.
B5	La composición. Equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
C2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C4	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Uso en el arte y características expresivas.
D2	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
D3	Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción al cómic, fotografía, cine, animación y formatos digitales.

Los códigos (A1, B2, C3…) son internos de este cuaderno y localizan el saber dentro de los cuatro bloques del Real Decreto; no son una numeración oficial.

Concreción didáctica en esta situación

- Vocabulario de la página: viñeta, calle, bocadillo (habla, pensamiento, grito, susurro), cartela, onomatopeya, sangrado y orden de lectura en Z.
- Planos y encuadres: general, entero, medio, primer plano y plano detalle; puntos de vista a la altura de los ojos, picado, contrapicado y cenital, con su efecto narrativo.
- Ritmo y página: viñetas pequeñas e iguales para ritmo rápido, viñetas grandes para ritmo lento y viñeta panorámica para dar énfasis; el silencio como recurso.
- Guion de seis momentos (presentación, detonante, tensión, giro, clímax y cierre) y miniaturas de 4 × 6 cm antes de la página a lápiz.
- Técnicas 2D: lápiz de grafito, entintado con rotulador calibrado, rotulación con guía a lápiz y trazos de línea clara frente a trazo con contraste, con referencia a Hergé y Satrapi.
- Referentes con perspectiva de género y de varios países: Marjane Satrapi, Ana Penyas, Quino, Ibáñez, Hergé, McCay y Töpffer.

Objetivos didácticos

- Reconocer viñeta, calle, bocadillo, cartela, onomatopeya, plano y punto de vista en páginas de cómic de distintos países y épocas.
- Analizar cómo el tamaño, el orden y la cantidad de viñetas controlan el ritmo de lectura.
- Planificar una historia breve con inicio, cambio y cierre en un guion de seis momentos.
- Combinar dibujo y texto sin redundancia: lo que dice la imagen no lo repite el bocadillo.
- Entintar y rotular la página, valorar su legibilidad con una prueba de lectura y mejorar la segunda versión.

Metodología

Observación y análisis

Mirar, describir, comparar y volver a mirar antes de producir.

Aprendizaje basado en retos

Cada SdA culmina en una producción o intervención con intención y público.

Taller artístico

Prueba de materiales, boceto, producción, registro del proceso y cuidado del espacio.

Cooperación

Roles rotatorios cuando el proyecto es colectivo: coordinación, producción, documentación y comunicación.

Iteración y feedback

Boceto → prueba → feedback → revisión → versión final; el error se utiliza como información para mejorar.

Secuencia de sesiones

Cada sesión combina **observación y análisis, práctica de taller y reflexión** y deja una evidencia que se recoge en la ficha correspondiente del Anexo 3. Las pruebas, bocetos y decisiones se conservan como evidencia del proceso. Las referencias, esquemas y fuentes están en el dossier (Anexo 2) y las miniguías de consulta rápida, en el toolkit visual (Anexo 5).

1

SESIÓN 1

Lectura de página: recorrido visual

Evidencia: Ficha 1: orden de lectura de una página, vocabulario y diagnóstico. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Planos, encuadres y puntos de vista

Evidencia: Ficha 2: tres planos de una misma escena y prueba de puntos de vista. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Bocadillos, cartelas, onomatopeyas y silencio

Evidencia: Ficha 3: tipos de bocadillo, una frase en tres versiones y un silencio justificado. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Guion de seis momentos y thumbnails

Evidencia: Ficha 4: guion de seis momentos y seis miniaturas. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Storyboard y página a lápiz

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: tres maquetaciones de página y decisión sobre el ritmo.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Acabado, rotulación y prueba de lectura

Evidencia: Ficha 6: prueba de lectura con una persona, revisión y segunda versión. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Antología de aula y reflexión individual

Evidencia: Cómic expuesto (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de una tira nueva y viñeta rehecha. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 7

Evaluación

La evaluación combina recepción y análisis, experimentación técnica, proceso creativo, producto final, colaboración cuando proceda y una evidencia individual. El acabado estético no sustituye la intención, el razonamiento visual ni la trazabilidad de las decisiones.

Criterios, evidencias e instrumentos

Criterio	Evidencia principal	Instrumento
3.1	Selecciona y describe páginas de cómic de distintas épocas y países (Töpffer, McCay, Hergé, Quino, Satrapi, Penyas), con perspectiva de género, y las incorpora a su imaginario al elegir referencias para su historia.	Ficha 1, F4 y Anexo 4 (referencias) / rúbrica y observación
4.2	Analiza cómo usan los planos, el ritmo y el texto páginas de cómic distintas y aplica en su historia un recurso observado (plano detalle, silencio o panorámica).	Fichas 2, 3 y 7 / rúbrica y observación
5.1	Expresa una emoción o una idea en su historia mínima mediante el encuadre, el trazo y el texto, tras experimentar con planos, puntos de vista y tipos de bocadillo.	Fichas 2 y 3 y página final / rúbrica
7.1	Desarrolla el proyecto completo (guion, miniaturas, página a lápiz, entintado y segunda versión) probando varias técnicas de acabado y ajustándose al encargo.	Fichas 4, 5 y 6 / rúbrica y autoevaluación (Anexo 7)
8.2	Planifica las etapas de la página, adapta la historia y el texto al público (familias y alumnado de Primaria) y comprueba su comprensión con una prueba de lectura.	Ficha 6, Anexo 4 y página final / rúbrica y observación

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza una tira nueva y ficticia de cuatro viñetas (planos, orden y ritmo) y rehace una viñeta con otro plano explicando qué información se gana y cuál se pierde.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Identifica con precisión viñeta, calle, bocadillo, cartela, plano y punto de vista en páginas nuevas y explica cómo el tamaño y el orden de las viñetas controlan el ritmo.	Reconoce los elementos de la página y los planos principales y explica adecuadamente su efecto.	Reconoce algunos elementos, pero confunde planos o no explica el ritmo.	Describe la página de forma imprecisa, sin vocabulario de cómic.
Técnica y lenguaje	Controla el encuadre, el trazo, el entintado y la rotulación; elige cada plano con intención y el texto no repite la imagen.	Usa correctamente planos, bocadillos y entintado con un control suficiente.	El control del dibujo, del entintado o de la rotulación es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos del cómic.
Creación / producto	La página cuenta una historia completa con inicio, cambio y cierre en seis momentos, se entiende sin ayuda y el texto es mínimo.	La página cumple el encargo con una secuencia comprensible y un acabado suficiente.	La historia es parcial, el orden de lectura confunde o el texto sobra.	La página está incompleta o no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Escribe el guion, hace las miniaturas, usa la prueba de lectura y explica qué mejoró en la segunda versión.	Hace guion y miniaturas, participa en la prueba y revisa su página.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta el guion ni las miniaturas ni revisa la página.
Comunicación y cuidado	Presenta su historia con claridad, cita sus referencias, respeta los derechos de autoría y las personas y cuida materiales y espacio.	Explica con claridad suficiente, cita sus referencias y respeta las normas del taller.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su página o copia personajes ajenos y descuida normas y espacio.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Papel A4 de 120-160 g/m² para la página, papel de borrador A4, lápices HB y 2B, goma y regla de 30 cm.
- Rotuladores calibrados de 0,3, 0,5 y 0,8 mm (base de agua) y rotulador de punta gruesa para rellenos.
- Plantillas de página con marcas de viñeta y miniaturas de 4 × 6 cm (Anexo 4 y Anexo 5).
- Proyector para las páginas de referencia (de los facsímiles de dominio público o de las webs oficiales de las editoriales) y, opcionalmente, un escáner o una cámara para el montaje digital.

Taller seguro, derechos e imagen

Rotuladores de base de agua con la mesa protegida y tapones puestos al terminar; sin cúter (si se recorta, tijeras de punta redonda). Los personajes son inventados: no se copian personajes, logotipos ni marcas de otras obras y nadie dibuja retratos de compañeros ni de profesorado; si se monta en digital, solo con trabajos propios y sin publicar en redes sin autorización del centro.

Interdisciplinariedad: Lengua Castellana y Literatura (narración, estructura de la historia, economía del texto y rotulación) y Matemáticas (proporción de viñetas en la página y ritmo).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Plantillas con número reducido de viñetas, bancos de poses y expresiones, posibilidad de collage fotográfico o pictogramas para mantener el criterio narrativo.

Acción y expresión

se permiten formatos equivalentes cuando sean compatibles con el criterio evaluado; la elección de técnica nunca debe ocultar el aprendizaje que se pretende comprobar.

Implicación

Producto con propósito y público real, elección entre opciones de tema o técnica, roles rotatorios y feedback entre iguales con criterios compartidos.

Refuerzo

Anexo 8

Apoyos visuales, plantillas, pasos numerados, ejemplos parciales y reducción de variables sin cambiar el criterio evaluado.

Ampliación

Anexo 9

Contar la misma historia sin palabras y comparar qué información cambia.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 9 · Historias en viñetas

ALUMNADO

Una persona abre la mochila y no encuentra la llave. Mira al suelo. Algo brilla en la rejilla del patio. ¿Cuántas palabras hacen falta para contarlo? Casi ninguna: basta con elegir bien qué se ve en cada cuadro, desde dónde y cuánto tiempo nos quedamos mirando. La biblioteca del IES Vega Alta (ficticio) prepara la antología «Historias mínimas» y os pide una página de cómic a cada uno. Tendréis que contar una historia entera con seis momentos, muy pocas palabras y una prueba final: alguien que no ha oído nada de vuestra idea tendrá que entenderla leyendo solo la página.

> *¿Cómo se cuenta una historia cuando texto, imagen y tiempo comparten la página?*

Vuestro reto

Crear una página de cómic de seis momentos con una historia mínima, de máximo 20 palabras, que se lea sin ayuda, justificar el plano de cada viñeta y mejorarla tras una prueba de lectura.

Lo que vais a producir

Cómic de una página.

Seguridad. Rotuladores de base de agua con la mesa protegida y tapones puestos al terminar; sin cúter (si se recorta, tijeras de punta redonda).

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Leemos páginas de cómic: ¿por dónde nos lleva la mirada?
2. Probamos planos, encuadres y puntos de vista.
3. Jugamos con bocadillos, cartelas, onomatopeyas y silencios.
4. Escribimos el guion de seis momentos y hacemos miniaturas.
5. Pasamos la página a lápiz.
6. Entintamos, rotulamos y hacemos la prueba de lectura.
7. Montamos la antología y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Reconocer viñeta, calle, bocadillo, cartela, onomatopeya, plano y punto de vista en páginas de cómic de distintos países y épocas.
- Analizar cómo el tamaño, el orden y la cantidad de viñetas controlan el ritmo de lectura.
- Planificar una historia breve con inicio, cambio y cierre en un guion de seis momentos.
- Combinar dibujo y texto sin redundancia: lo que dice la imagen no lo repite el bocadillo.
- Entintar y rotular la página, valorar su legibilidad con una prueba de lectura y mejorar la segunda versión.

¿Cómo me evaluarán?

Con vuestro proceso y vuestra obra: el docente valora las pruebas, los bocetos, las decisiones y el producto final con la rúbrica (Anexo 6), y vosotros reflexionáis y os dais feedback (Anexo 7). Guardad todas las pruebas: son evidencias. Habrá además una evidencia individual en la última sesión.

ANEXO 2

Dossier visual y fuentes

SdA 9 · Historias en viñetas

ALUMNADO

El encargo, un esquema de planos, la anatomía de una página, páginas de referencia citadas, un guion modelo, un ejemplo resuelto y las normas del taller para dibujar la página.

F1 El encargo: «Historias mínimas»

ESTUDIO DE CASO

Para: grupos de 1.º ESO · **De:** biblioteca del IES Vega Alta (ficticia) · **Asunto:** antología «Historias mínimas»

Os pedimos una **página de cómic** que cuente una historia completa. Condiciones:

- Formato **A4 vertical**, con seis momentos (de **cuatro a seis viñetas**).
- **Máximo 20 palabras** en toda la página, sin contar las onomatopeyas.
- Personajes **inventados**: no valen personajes de otras obras ni retratos de compañeros o profesorado.
- Debe tener **inicio, cambio y cierre** y entenderse sin explicación oral.
- Debe incluir al menos **un plano detalle** y **una viñeta sin texto**.

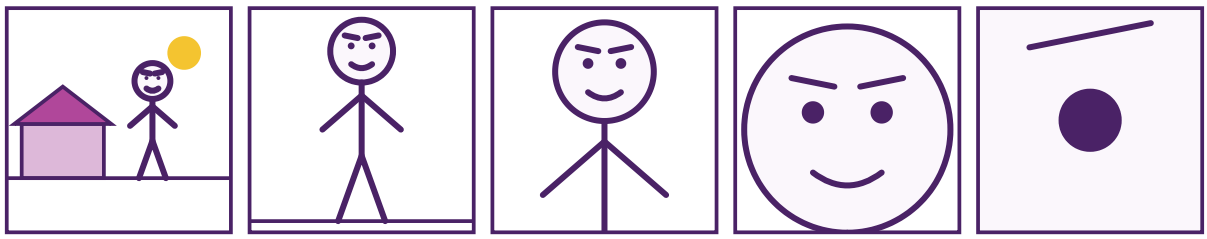
Semillas de historia (puedes inventar la tuya): «La llave», «El último en salir», «Un ruido en el pasillo», «El libro que no cabe» y «Hoy no llueve».

Fuente: Caso ficticio creado para el aula.

¿Qué semilla te sugiere más imágenes y menos palabras? ¿Por qué?

F2 Planos: cinco distancias para un mismo personaje

ESQUEMA



Plano general el personaje, pequeño, en su entorno

Plano entero el cuerpo entero, con algo de espacio

Plano medio de la cabeza a la cintura

Primer plano el rostro: emoción y reacción

Plano detalle un ojo, una mano o un objeto clave

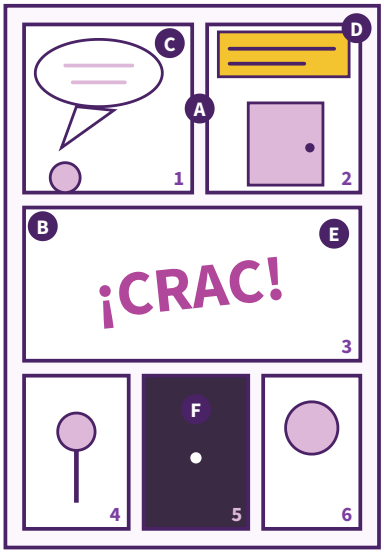
Un mismo personaje, cinco distancias: cuanto más cerca, más emoción y menos contexto.

El **plano** es la distancia entre la mirada del lector y lo que se dibuja. Elegir un plano es decidir qué información se da y cuál se esconde: en un plano general vemos el lugar; en un plano detalle solo vemos el dato que importa.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F3 Anatomía de una página de cómic

ESQUEMA



- **A Calle** — el espacio en blanco entre viñetas
- **B Viñeta** — cada recuadro: un momento de la historia
- **C Bocadillo** — lo que dice o piensa un personaje
- **D Cartela** — voz del narrador: tiempo, lugar o idea
- **E Onomatopeya** — un sonido hecho letra
- **F Viñeta sin texto** — el silencio también cuenta

Lectura en Z: de izquierda a derecha y de arriba abajo.

El **orden de lectura** sigue una Z: de izquierda a derecha y de arriba abajo. Si una viñeta ocupa dos filas, se lee primero la de la izquierda. El tamaño de las viñetas manda sobre el ritmo.

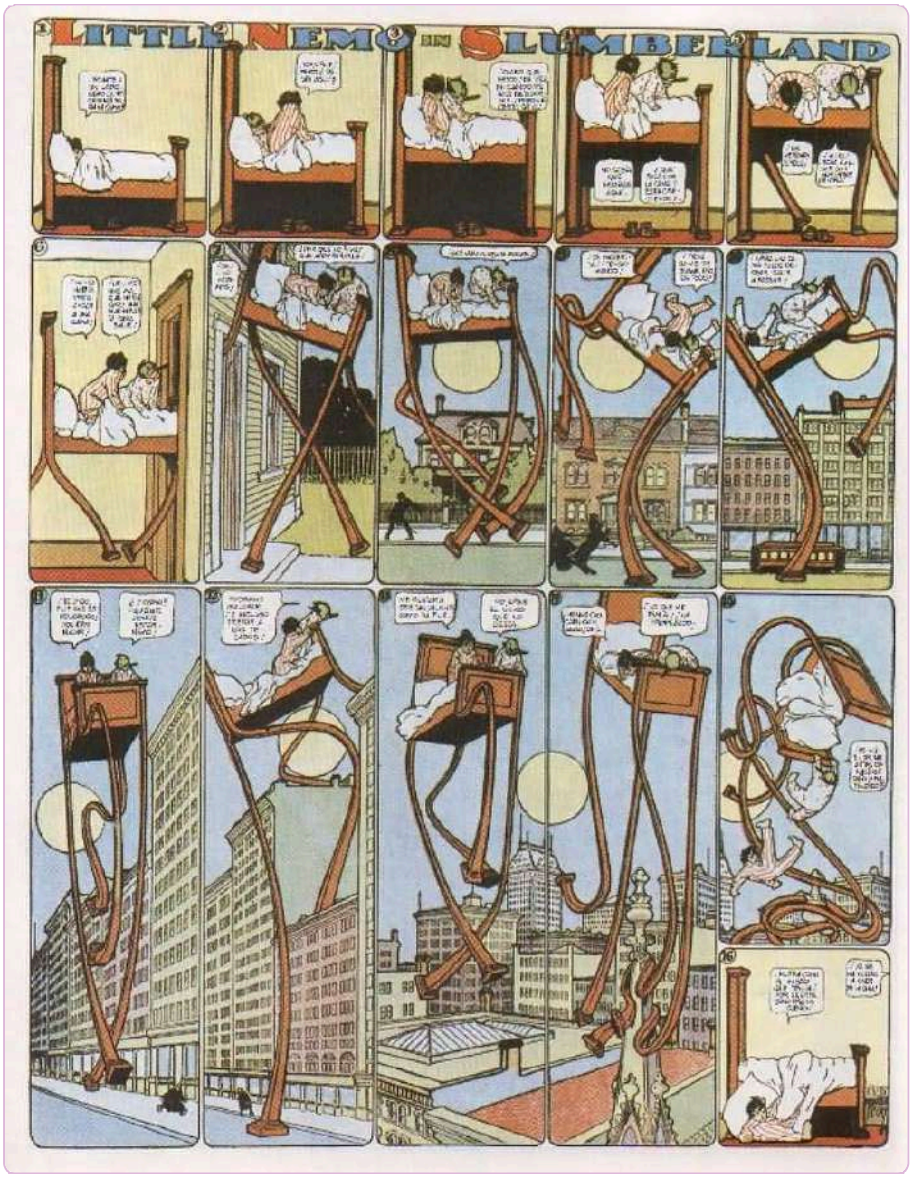
Fuente: Esquema de elaboración propia.

F4 Referencias: páginas de cómic de distintas épocas y países

DATOS

Obra y autoría	Año y edición	Qué observar
Histoire de Monsieur Jabot, Rodolphe Töpffer	1833 · Ginebra; hay facsímiles en bibliotecas públicas	Uno de los primeros relatos con dibujo y texto en secuencia: una viñeta por momento, sin bocadillos
Little Nemo in Slumberland, Winsor McCay	desde 1905 · prensa dominical de Nueva York; hay archivos digitales de dominio público	Viñetas que cambian de tamaño y crecen con la historia: el formato como recurso narrativo
Tintín en el Tíbet, Hergé	1960 (álbum) · Casterman, Bruselas	Línea clara: contornos limpios y colores planos; planos que guían la mirada
Mafalda, Quino	1964-1973 · tiras de prensa; ediciones Lumen y otras	Tiras de cuatro viñetas: la última cambia el sentido; muchas veces el humor está en la cara del último plano
Mortadelo y Filemón, Francisco Ibáñez	desde 1958 · Editorial Bruguera	Onomatopeyas, rotulación expresiva y gestos exagerados
Persépolis, Marjane Satrapi	2000-2003 · L'Association (París), 4 volúmenes	Blanco y negro con grandes masas oscuras; viñetas sin recuadro y texto con la voz de la autora
Estamos todas bien, Ana Penyas	2017 · Salamandra Graphic; Premio Nacional del Cómic 2018	Memoria familiar contada con pocos recursos: silencios, objetos y escenas cotidianas

Elige una página de la lista y responde: ¿cuántas viñetas hay? ¿Cuál es la más grande y por qué? ¿Qué se cuenta con imágenes y qué con palabras?



Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*: «La cama que anda», 26 de julio de 1908. *New York Herald*. Página de una edición con los bocadillos traducidos al español. Fotografía: Wikimedia Commons. Las viñetas se alargan a medida que crecen las patas de la cama: el formato de la página cuenta la historia.

Fuente: Datos de las ediciones citadas. El docente proyecta páginas desde facsímiles de dominio público o desde las webs oficiales de las editoriales; ninguna se reproduce en este cuaderno, salvo la página de McCay que acompaña la tabla.

F5 Guion de seis momentos (modelo: «La llave»)

DATOS

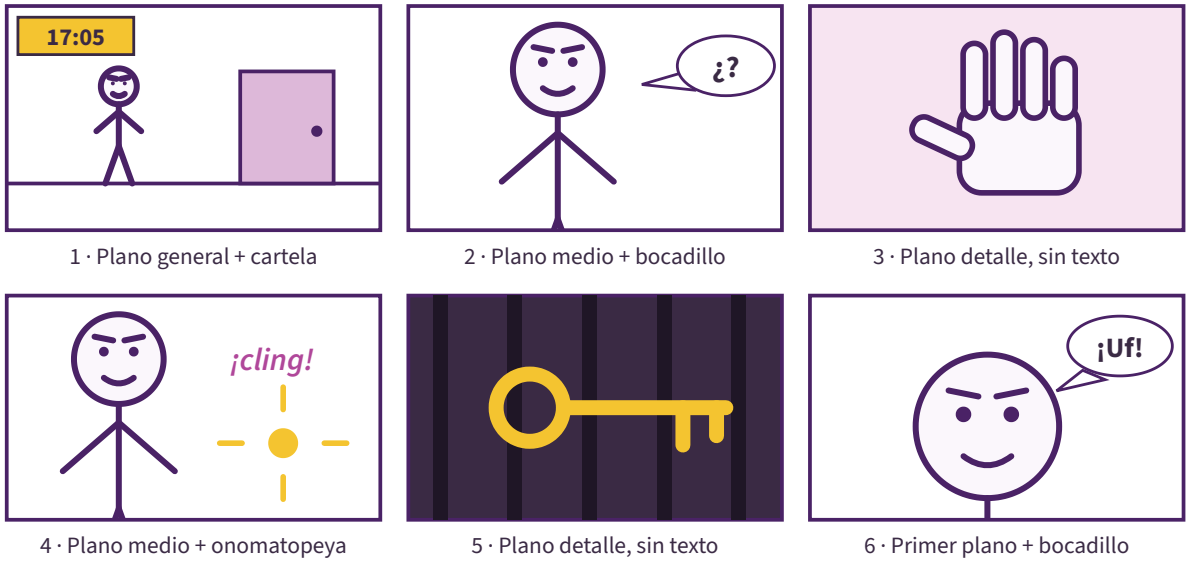
Momento	Qué ocurre	Plano	Texto
1 · Presentación	Una chica sale del instituto al caer la tarde; el patio está vacío.	General	Cartela: «17:05»
2 · Detonante	Busca la llave de la bici en la mochila y no la encuentra.	Medio	Bocadillo: «¿?»
3 · Tensión	Su mano abre la mochila: está vacía.	Detalle	Sin texto
4 · Giro	Mira al suelo y algo brilla en la rejilla del patio.	Medio	Onomatopeya: «¡cling!»
5 · Clímax	La llave está entre las barras de la rejilla.	Detalle	Sin texto
6 · Cierre	Sonríe aliviada.	Primer plano	Bocadillo: «¡Uf!»

El guion cabe en una cuartilla. Mira el reparto: dos planos detalle, una viñeta sin texto de silencio y solo cuatro palabras en toda la página.

Fuente: Plantilla de elaboración propia; historia ficticia.

F6 Ejemplo resuelto: «La llave»

ESQUEMA



1 · Plano general + cartela | 2 · Plano medio + bocadillo | 3 · Plano detalle, sin texto

4 · Plano medio + onomatopeya | 5 · Plano detalle, sin texto | 6 · Primer plano + bocadillo

Justificación: la historia tiene inicio (1-2), cambio (3-4) y cierre (5-6). Los dos **planos detalle** (mano vacía y llave) enseñan solo el dato importante. El **silencio** de las viñetas 3 y 5 da ritmo lento justo en la tensión. Hay cuatro palabras o signos en total, y el texto nunca repite lo que ya se ve.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia; historia y centro ficticios.

F7 Leer una página en cuatro pasos

TEXTO

1. **Mirar la página entera** durante cinco segundos: ¿qué viñeta llama más la atención? ¿Por qué (tamaño, color, posición)?
2. **Seguir el orden de lectura** (Z): ¿alguna viñeta confunde el recorrido?
3. **Describir cada viñeta**: plano, punto de vista y qué dice la imagen y qué dice el texto.
4. **Interpretar** con pruebas: «La viñeta 3 está en silencio **porque** el plano detalle de la mano vacía ya lo cuenta todo».

Una buena interpretación empieza por lo que se ve. «Me gusta» no es un análisis.

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

F8 Normas del taller y pasos de la página

PROTOCOLO

Antes: mesa protegida, guion escrito, miniaturas hechas y materiales de la sesión preparados.

Procedimiento:

1. Traza con regla y lápiz suave las viñetas y las calles (5 mm entre viñetas).
2. Dibuja a lápiz cada viñeta de lo general a lo particular: primero el encuadre y los personajes, luego los detalles.
3. Deja sitio para los bocadillos y rotula **antes** de entintar con una guía a lápiz.
4. Entinta primero lo que está más cerca; los contornos con 0,5 mm y los detalles con 0,3 mm; rellena con punta gruesa.
5. Espera a que seque y borra el lápiz sin frotar.

Seguridad y derechos: rotuladores con tapón, sin cúter; personajes inventados, sin copiar personajes ni logotipos; sin retratos de compañeros.

Cierre: tapa los rotuladores, recoge y guarda las miniaturas y el guion en la carpeta.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario visual

GLOSARIO

Viñeta	Cada recuadro de un cómic: un momento de la historia.
Calle	Espacio en blanco entre dos viñetas.
Bocadillo	Recuadro con el texto que dice o piensa un personaje.
Cartela	Recuadro con la voz de la narración: tiempo, lugar o ideas.
Onomatopeya	Palabra que imita un sonido y se dibuja como parte de la imagen.
Plano	Distancia desde la que se dibuja la escena: general, entero, medio, primer plano o detalle.
Punto de vista	Altura desde la que se mira: a la altura de los ojos, picado, contrapicado o cenital.
Ritmo	Velocidad de lectura según el tamaño y el número de viñetas.
Thumbnail	Miniatura rápida de una página o de una viñeta para decidir la composición.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 9 · Historias en viñetas

ALUMNADO

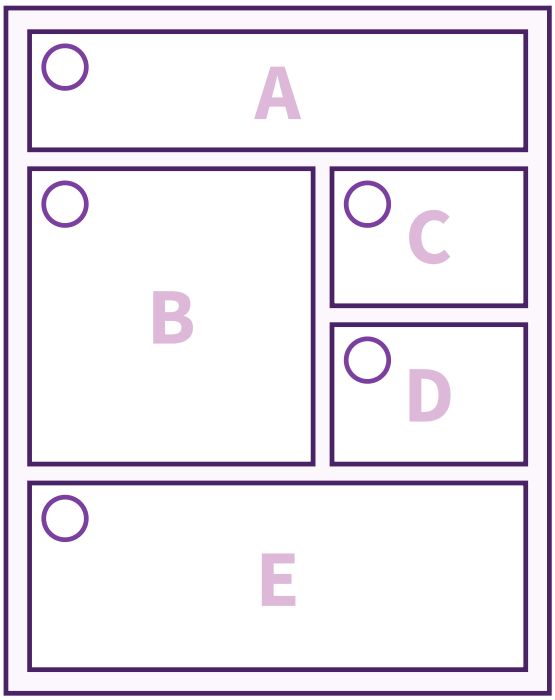
FICHA 1 Leer una página

SESIÓN 1

Nombre: _____ **Curso/grupo:** _____ **Fecha:** _____

Consulta la anatomía de la página en F3. La página de la ficha es ficticia: solo tiene letras en cada viñeta.

1 **Escribe en los círculos el orden de lectura de la página (1 a 5).**



2 **Elige una página de F4 que proyecta el docente y completa.**

Recurso	Dónde lo veo	Para qué sirve
Viñeta más grande		
Un bocadillo o una cartela		
Una viñeta sin texto o con onomatopeya		

3 **Diagnóstico. Elige la respuesta correcta.**

El espacio en blanco entre dos viñetas se llama…

◯ cartela ◯ calle ◯ plano ◯ bocadillo

La voz de la narración (tiempo, lugar) se escribe en…

◯ un bocadillo ◯ una calle ◯ una cartela ◯ una onomatopeya

FICHA 2 Planos, encuadres y puntos de vista

SESIÓN 2

Consulta F2 y el Anexo 5 (T3). Dibuja con figuras sencillas: lo importante es el encuadre, no el detalle.

1 **Relaciona cada plano con la descripción que le corresponde.**

1	Plano general	a	Ocupa el rostro: emoción y reacción
2	Plano medio	b	Solo se ve un objeto o una parte del cuerpo
3	Primer plano	c	Se ve de la cabeza a la cintura
4	Plano detalle	d	El personaje se ve entero y pequeño dentro del lugar

2 **Dibuja la misma escena («alguien abre una puerta») en tres planos distintos.**

Plano general	**Plano medio**	**Plano detalle**

3 **Prueba de punto de vista: dibuja un edificio desde tres alturas y anota qué efecto produce cada una.**

Punto de vista	Boceto rápido y qué se ve	Efecto en quien mira
A la altura de los ojos		
Picado (desde arriba)		
Contrapicado (desde abajo)		

FICHA 3 Bocadillos, cartelas, onomatopeyas y silencio

SESIÓN 3

Consulta el Anexo 5 (T1). Recuerda: lo que dice la imagen no lo repite el texto.

1 **Relaciona cada tipo de bocadillo con su significado.**

1	Contorno redondeado y cola	a	Un personaje piensa
2	Nube con burbujas	b	Un personaje habla
3	Contorno en picos	c	Un susurro o una voz baja
4	Línea discontinua	d	Un grito o un tono fuerte

2 **Dibuja la misma frase, «Vale.», en tres versiones distintas.**

Normal **Grito** **Susurro**

3 **Elige una viñeta de tu historia que irá sin texto y explica por qué es mejor el silencio.**

FICHA 4 Guion de seis momentos y miniaturas

SESIÓN 4

Usa el modelo de F5. Recuerda: un plano detalle, una viñeta sin texto y máximo 20 palabras.

1 **Escribe el guion de tu historia.**

Momento	Qué ocurre	Plano	Texto
1 · Presentación			
2 · Detonante			
3 · Tensión			
4 · Giro			
5 · Clímax			
6 · Cierre			

2 **Dibuja una miniatura rápida por momento (thumbnail).**

1 · Presentación **2 · Detonante** **3 · Tensión**

4 · Giro **5 · Clímax** **6 · Cierre**

FICHA 5 Storyboard y página a lápiz

SESIÓN 5

Consulta el ritmo de la página en el Anexo 5 (T2). Dibuja la página real en un A4 con regla; aquí decides la maquetación.

1 **Dibuja tres maquetaciones de página con viñetas de tamaños distintos y marca el ritmo de cada una (rápido, lento o con énfasis).**

Maquetación A
ritmo:

Maquetación B
ritmo:

Maquetación C
ritmo:

2 **¿Qué momento ocupa la viñeta más grande de tu página y por qué?**

3 **Comprueba tu página a lápiz.**

- [ ] El orden de lectura en Z no deja dudas.
- [ ] Cada viñeta tiene un plano elegido con intención.
- [ ] Hay un plano detalle y una viñeta sin texto.
- [ ] El texto total no supera las 20 palabras.
- [ ] He dejado espacio para los bocadillos y las cartelas.

FICHA 6 Prueba de lectura y revisión

SESIÓN 6

Pide a una persona que no conozca tu historia que lea la página en silencio y cuente qué ha entendido. No expliques nada hasta el final.

1 **Anota lo que ocurre en la prueba de lectura.**

Qué cuenta la persona	¿Qué viñeta no entiende?	¿Qué orden de lectura siguió?

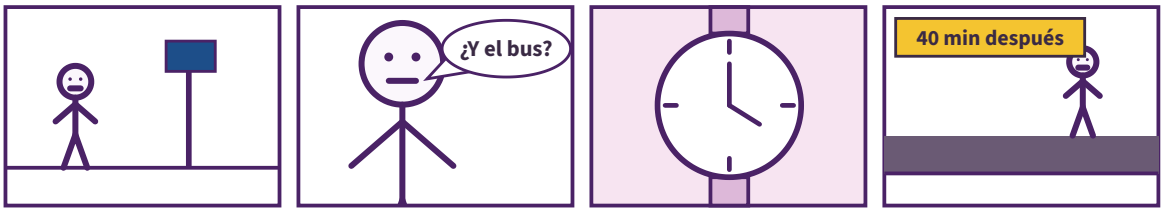
2 **Revisa tu página y marca lo que cumple.**

- [ ] Se entiende la historia sin ayuda.
- [ ] Los bocadillos y las cartelas se leen bien y no tapan el dibujo.
- [ ] El entintado es limpio y los contornos están cerrados.
- [ ] El texto no repite lo que ya dice la imagen.
- [ ] No hay personajes ni logotipos de otras obras.

3 Dos cambios que harás en la segunda versión.

FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal) SESIÓN 7

1 Analiza esta tira ficticia: indica el plano de cada viñeta, qué cambia de una a otra y qué hace el silencio.



A B C D

Viñeta	Plano	Qué información da
A		
B		
C		
D		

2 Rehaz la viñeta D con un primer plano y explica qué información ganas y cuál pierdes.

Viñeta D · primer plano

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 9 · Historias en viñetas

ALUMNADO

Nombre: **Curso/grupo:** **Fecha:**

Hoja de proyecto de la página de cómic. Debe permitir a otra persona entender tus decisiones.

Briefing

Semilla de la historia, público (familias y alumnado de 6.º) y emoción que quieres transmitir.

Guion de seis momentos

Qué ocurre, plano y texto de cada momento (máximo 20 palabras en total).

Miniaturas de la página

Dos maquetaciones; marca la elegida y su ritmo.

Planos y recursos

Plano detalle, viñeta sin texto y punto de vista elegidos.

Técnica de acabado

Lápiz, entintado, rellenos y rotulación: qué has usado y por qué.

Prueba de lectura

Qué entendió la persona lectora y qué no.

Versión 1 → versión 2

Dos cambios hechos a partir de la prueba.

Referencias y créditos

Cómics que te han inspirado (autoría, obra, año).

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 9 · Historias en viñetas

ALUMNADO

Vocabulario y miniguías para escribir, componer, dibujar y entintar la página.

T1 Bocadillos, cartelas y onomatopeyas

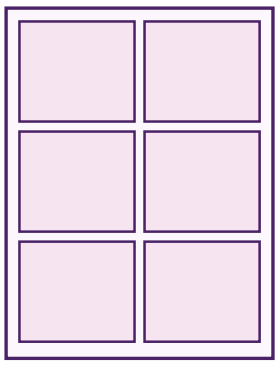
DATOS

Recurso	Cómo se dibuja	Para qué sirve
Bocadillo de habla	Óvalo o recuadro con cola hacia la boca	Diálogo normal; colócalo arriba y a la izquierda de la persona que habla
Bocadillo de pensamiento	Nube con burbujas hacia la cabeza	Lo que piensa un personaje y no dice
Bocadillo de grito	Contorno en picos y letra grande	Voz fuerte, sorpresa o enfado
Bocadillo de susurro	Contorno de línea discontinua y letra pequeña	Voz baja o secreto
Cartela	Recuadro rectangular en una esquina	Tiempo, lugar o voz de narración
Onomatopeya	Letras grandes y deformadas que forman parte del dibujo	Sonidos (¡crac!, ¡pum!, ¡cling!)

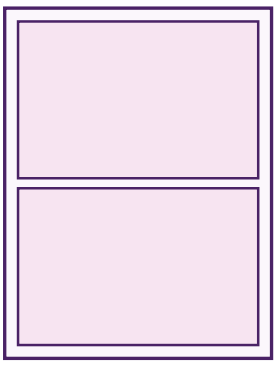
Fuente: Elaboración propia.

T2 Ritmo de la página: tres maquetaciones

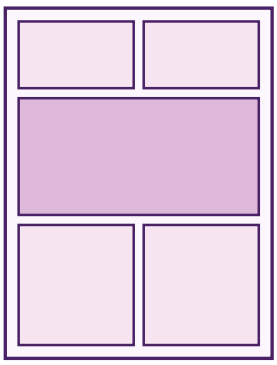
ESQUEMA



Ritmo rápido
seis viñetas iguales:



Ritmo lento
dos viñetas grandes:



Énfasis
una panorámica destaca:

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T3 Puntos de vista y su efecto

DATOS

Punto de vista	Dónde está la cámara	Efecto habitual
A la altura de los ojos	A la altura de la cara del personaje	Neutro, cercano, natural
Picado	Por encima, mirando hacia abajo	Hace al personaje pequeño, débil o vulnerable
Contrapicado	Por debajo, mirando hacia arriba	Hace al personaje grande, fuerte o amenazante
Cenital	Justo encima, mirando hacia abajo	Visión de mapa: muestra el recorrido o el lugar

Fuente: Elaboración propia.

T4 Del lápiz a la tinta: entintar y rotular

PROTOCOLO

Entintado:

1. Entinta con rotulador de 0,5 mm los contornos de los personajes y de las viñetas.
2. Usa 0,3 mm para los detalles y 0,8 mm o punta gruesa para los rellenos de negro.
3. Entinta en el sentido de la mano que no mancha (de arriba abajo, si eres diestro) y deja secar antes de borrar.

Rotulación:

1. Traza con lápiz dos líneas guía de 4 mm de separación para las letras.
2. Escribe en **mayúsculas**, con letras sencillas y del mismo tamaño; la tinta, siempre sobre la guía a lápiz.
3. Deja un margen de 3 mm entre el texto y el borde del bocadillo.
4. Las onomatopeyas se dibujan: grandes, gruesas y con su propia forma.

Fuente: Elaboración propia.

T5 Prueba de lectura y feedback

PROTOCOLO

Prueba de lectura:

1. Pide a una persona que no conozca tu historia que lea la página en silencio.
2. Pídele que te cuente en voz alta qué ha entendido, viñeta por viñeta.
3. Anota dónde duda, qué recorrido sigue y qué no entiende. No expliques ni te defiendas.
4. Cambia lo que no se entiende: normalmente, un plano, el tamaño de una viñeta o el orden.

Feedback «dos estrellas y un deseo»: dos cosas que funcionan (★), con vocabulario de cómic («el plano detalle de la mano cuenta mucho»), y un deseo concreto («¿y si la viñeta 5 fuera más grande?»).

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 9 · Historias en viñetas

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Cómic de una página**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Identifica con precisión viñeta, calle, bocadillo, cartela, plano y punto de vista en páginas nuevas y explica cómo el tamaño y el orden de las viñetas controlan el ritmo.	Reconoce los elementos de la página y los planos principales y explica adecuadamente su efecto.	Reconoce algunos elementos, pero confunde planos o no explica el ritmo.	Describe la página de forma imprecisa, sin vocabulario de cómic.	
Técnica y lenguaje	Controla el encuadre, el trazo, el entintado y la rotulación; elige cada plano con intención y el texto no repite la imagen.	Usa correctamente planos, bocadillos y entintado con un control suficiente.	El control del dibujo, del entintado o de la rotulación es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos del cómic.	
Creación / producto	La página cuenta una historia completa con inicio, cambio y cierre en seis momentos, se entiende sin ayuda y el texto es mínimo.	La página cumple el encargo con una secuencia comprensible y un acabado suficiente.	La historia es parcial, el orden de lectura confunde o el texto sobra.	La página está incompleta o no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Escribe el guion, hace las miniaturas, usa la prueba de lectura y explica qué mejoró en la segunda versión.	Hace guion y miniaturas, participa en la prueba y revisa su página.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta el guion ni las miniaturas ni revisa la página.	
Comunicación y cuidado	Presenta su historia con claridad, cita sus referencias, respeta los derechos de autoría y las personas y cuida materiales y espacio.	Explica con claridad suficiente, cita sus referencias y respeta las normas del taller.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su página o copia personajes ajenos y descuida normas y espacio.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 9 · Historias en viñetas

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo seguir el orden de lectura de una página y nombrar sus viñetas, bocadillos y cartelas.	○	○	○	○
Puedo elegir el plano y el punto de vista que mejor cuentan cada momento de mi historia.	○	○	○	○
Puedo contar una historia con muy poco texto y comprobar que otra persona la entiende.	○	○	○	○
Observo con atención antes de opinar y respeto el trabajo de los demás.	○	○	○	○
Pruebo, boceto y reviso en lugar de quedarme con la primera idea.	○	○	○	○
Cuido los materiales y el espacio y cito las imágenes y referencias que uso.	○	○	○	○

Mi aportación personal

_____

_____

_____

Una decisión visual o técnica que tomé y por qué

_____

_____

_____

Parte 2 · Feedback y mejora

Compañero/a o grupo que me ha dado feedback: _____

Feedback que recibí

_____

_____

Mejora que realicé

_____

_____

Mi próximo objetivo visual o artístico

_____

_____

ANEXO 8

Refuerzo

SdA 9 · Historias en viñetas

ALUMNADO

Nombre: _____ **Curso/grupo:** _____ **Fecha:** _____

Apoyos visuales y pasos numerados para hacer una versión de cuatro viñetas. El criterio es el mismo: contar una historia con inicio, cambio y cierre sin explicación oral.

Estructura de cuatro viñetas

1. **Inicio:** quién y dónde (plano general).
2. **Cambio:** algo ocurre (plano medio).
3. **Reacción:** vemos qué provoca (primer plano o detalle).
4. **Cierre:** cómo termina (plano general o medio).

Banco de recursos

- **Planos:** general, medio, primer plano, detalle.
- **Texto:** una cartela y un bocadillo como máximo; onomatopeyas libres.
- **Semillas:** «La llave», «El último en salir», «Un ruido en el pasillo».

1 **Dibuja tu historia en cuatro viñetas: escribe debajo el plano y el texto de cada una.**

1 · Inicio
plano / texto:

2 · Cambio
plano / texto:

3 · Reacción
plano / texto:

4 · Cierre
plano / texto:

2 **Completa: «La viñeta ___ está en primer plano porque ___».**

_____

_____

ANEXO 9

Ampliación

SdA 9 · Historias en viñetas

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

La misma historia, sin palabras

Muchos cómics y tiras cuentan sin una sola palabra. Rehaz tu página **sin texto**: sin bocadillos, sin cartelas ni onomatopeyas, y compara qué información cambia.

Pasos

1. Elige tu página (o tu tira de cuatro viñetas) y subraya todo lo que se dice con palabras.
2. Redibuja la historia sin ningún texto: usa el plano, el gesto, los objetos y el orden de las viñetas para suplir cada palabra.
3. Dale la página muda a una persona y pídele que cuente qué ha entendido.
4. Compara las dos versiones: qué información se mantiene, qué se pierde y qué cambia.

1 **Completa la comparación.**

Información de la versión con texto	¿Se mantiene en la versión muda?	Cómo lo he resuelto o qué se ha perdido

Entrega

La página muda y la tabla de comparación con una conclusión de tres líneas: ¿qué cuenta mejor la imagen y qué cuenta mejor la palabra?

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 9 · Historias en viñetas

DOCENTE

Ficha 1

1. Orden de lectura: A = 1, B = 2, C = 3, D = 4, E = 5 (la viñeta B, alta y a la izquierda, se lee antes que C y D, que están apiladas a su derecha).
2. Tabla abierta: se valora que localice un recurso concreto y su función (por ejemplo, «viñeta más grande: la 4, para dar importancia al clímax»).
3. Test: calle; una cartela.

Ficha 2

1. Plano general → el personaje se ve entero y pequeño dentro del lugar; plano medio → de la cabeza a la cintura; primer plano → ocupa el rostro; plano detalle → solo un objeto o una parte del cuerpo.
2. Escena de la puerta: general (persona pequeña y la puerta), medio (persona y mano en el pomo), detalle (la mano en el pomo). Se valora que los tres encuadres sean claramente distintos.
3. Puntos de vista: a la altura de los ojos, neutro; picado, el edificio parece pequeño o visto desde arriba; contrapicado, el edificio parece enorme e imponente.

Ficha 3

1. Contorno redondeado y cola → un personaje habla; nube con burbujas → piensa; contorno en picos → grito; línea discontinua → susurro.
2. «Vale.» en tres versiones: normal (bocadillo redondeado), grito (picos, letra grande y negrita), susurro (línea discontinua, letra pequeña).
3. Silencio justificado: modelo «La viñeta 3 va sin texto porque la mano vacía ya cuenta que la llave no está».

Ficha 4

1. Guion abierto: se valora que haya inicio, cambio y cierre; que los planos se alternen; y que el texto total no pase de 20 palabras. El modelo está en F5.
2. Miniaturas: se valora que cada una responda al guion y que los planos se vean distintos.

Ficha 5

1. Maquetaciones modelo: A con seis viñetas iguales (ritmo rápido); B con dos o tres viñetas grandes (ritmo lento); C con una panorámica y viñetas pequeñas (énfasis).
2. Viñeta más grande: normalmente el clímax o el giro («la llave entre las barras»).

Ficha 6

1. Prueba de lectura: se valora que anote lo que cuenta la persona literalmente y que identifique una viñeta o un recorrido que confunde.
2. Cambios modelo: «agrandar la viñeta 4», «cambiar el bocadillo de sitio para que no tape la cara», «quitar una palabra repetida».

Ficha 7

1. Planos: A plano general (persona pequeña en la parada); B plano medio (persona con bocadillo «¿Y el bus?»); C plano detalle (reloj de muñeca); D plano general (calle vacía y cartela «40 min después»).
2. Análisis: A presenta el lugar; B muestra la preocupación; C es silencio y marca el paso del tiempo; D enseña que el bus no ha llegado (la persona es pequeña y está sola).
3. Viñeta D en primer plano: se gana la emoción (cansancio, fastidio) y se pierde la información del tiempo y de la calle vacía; se valora que lo explique con vocabulario de plano.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Se aceptan cuatro viñetas con inicio, cambio, reacción y cierre, con un plano distinto en al menos dos de ellas. Frase modelo: «La viñeta 3 está en primer plano porque se ve la reacción de la protagonista».

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que la versión muda se entienda y que la tabla distinga lo que cuenta mejor la imagen (gestos, lugar) de lo que cuenta mejor la palabra (nombres, tiempo exacto).

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: trabajo individual con parejas de prueba de lectura fijas. En la sesión 7, las páginas se cuelgan en el aula o se reúnen en un cuaderno; se organiza una lectura silenciosa de cinco minutos antes de la reflexión.
- Temporalización (55 min): 10 min de lectura o análisis, 30-35 min de taller, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. La sesión 5 y la 6 son las que más tiempo de taller necesitan; el entintado puede continuar en casa.
- Imágenes, derechos y seguridad: las páginas de F4 se proyectan desde facsímiles de dominio público o webs oficiales y no se reproducen, salvo la página de McCay del dossier. Personajes inventados; no se copian personajes ni logotipos ni se retratan compañeros. Rotuladores de base de agua con la mesa protegida; sin cúter.
- Diversidad: se puede trabajar con cuatro viñetas (Anexo 8), con plantilla de viñetas ya trazadas, con figuras de palo o con recortes en lugar de dibujo detallado. Quien termine antes puede hacer la página muda del Anexo 9.

Errores frecuentes

- Repetir en el bocadillo lo que ya dice el dibujo.
- Llenar la página de texto y de viñetas del mismo tamaño: sin ritmo y sin momento clave.
- Usar siempre el mismo plano (por ejemplo, plano medio) en todas las viñetas.
- Confundir el orden de lectura: bocadillos o viñetas colocados de forma que se leen al revés.
- Entintar sin lápiz guía ni dejar espacio para los bocadillos: el texto tapa el dibujo.
- Copiar personajes de otros cómics o dibujar retratos de compañeros o profesorado.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier historia con inicio, cambio y cierre si usa al menos dos planos distintos, un plano detalle y una viñeta sin texto.
- Se acepta una versión de cuatro viñetas en el refuerzo y de cinco o seis en el producto estándar.
- En la Ficha 7 se aceptan interpretaciones distintas si se apoyan en lo que se ve (plano, tamaño, gesto, texto).
- La destreza de dibujo no penaliza si el encuadre, el plano y la secuencia están bien pensados.

10

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Museo de las miradas

PREGUNTA GUÍA

¿Cómo podemos convertir lo aprendido durante el curso en una exposición que tenga sentido para otros?

CURSO
1.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
A · B · C · D

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE2, CE5, CE6, CE8

PRODUCTO FINAL
Exposición colectiva + pieza individual de síntesis

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2.2, 5.2, 6.2, 8.1, 8.2, 8.3

Contexto, reto y producto

Al terminar el curso, el IES Las Eras (centro ficticio) abre en el vestíbulo el **«Museo de las miradas»**: una exposición hecha por 1.º ESO para las familias y para el alumnado de 6.º de Primaria que visita el centro. Cada equipo de cuatro personas recibe un encargo de **curaduría**: elegir ocho obras del curso, **no las más bonitas, sino las que mejor cuentan lo que se ha aprendido**, ordenarlas en un recorrido, escribir cartelas y preparar una visita guiada de dos minutos.

Además, cada persona crea una **pieza individual de síntesis** que conecta dos aprendizajes del curso (por ejemplo, geometría y color, o cartel y textura) y usa una referencia cultural de su entorno. El alumnado analiza cómo se muestran las obras en museos reales (Prado, Reina Sofía, Guggenheim Bilbao), diseña un sistema visual común, hace el montaje a escala, prueba el recorrido, ensaya la mediación y abre el museo. Al final, cada persona escribe una cartela y evalúa su curso con evidencias.

Reto

Montar una exposición colectiva con una selección razonada de obras del curso, una pieza individual de síntesis, cartelas claras y una visita guiada de dos minutos que enseñe procesos y no solo resultados.

Producto final

Exposición colectiva + pieza individual de síntesis.

Enfoque. Síntesis · exposición · mediación.

Vinculación curricular

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS MOVILIZADAS (SÍNTESIS)

- **CE2** Explicar producciones propias, de iguales y del patrimonio, justificando opiniones y atendiendo al proceso creativo para valorar el diálogo intercultural y superar estereotipos.
- **CE5** Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad, seleccionando herramientas, técnicas y soportes en función de la intención comunicativa y expresiva.
- **CE6** Apropiarse de referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.
- **CE8** Compartir producciones y manifestaciones artísticas adaptando el proyecto a la intención y al público destinatario, valorando oportunidades de desarrollo personal.

Criterios de evaluación seleccionados (redacción oficial del RD 217/2022)

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

5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

Saberes básicos oficiales seleccionados (RD 217/2022)

Código	Saber básico
A2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: aspectos formales y relación con el contexto histórico.
B1	El lenguaje visual como forma de comunicación.
B5	La composición. Equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
C2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
D1	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
D2	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

Los códigos (A1, B2, C3…) son internos de este cuaderno y localizan el saber dentro de los cuatro bloques del Real Decreto; no son una numeración oficial.

Concreción didáctica en esta situación

- Curaduría: criterios de selección (aprendizaje, proceso visible, variedad de técnicas y diversidad de miradas), título de la exposición, público y relato del recorrido.
- La cartela como herramienta: título, autoría y curso, año, técnica y medidas, texto de proceso de 30-40 palabras y una pregunta para el visitante.
- Montaje: plano a escala 1:100, línea de ojos a 150 cm, separación entre piezas, paso libre de 1,20 m y colgado sin clavos (cinta de carrocero, peanas de cartón).
- Sistema visual común: dos colores, una tipografía de palo seco, numeración y tamaños de cartela coherentes, aplicando lo aprendido en el cartel (SdA 8).
- Pieza de síntesis: unión de dos aprendizajes (por ejemplo, geometría y color, o textura y cartel) con una referencia del entorno (patrimonio cercano, artesanía o arte urbano local).
- Mediación: guion de dos minutos (saludo, mirada de diez segundos, pregunta, proceso, invitación) y prueba de recorrido con feedback.

Objetivos didácticos

- Seleccionar evidencias del portfolio del curso que muestren aprendizaje y evolución, con criterios explícitos y no solo gusto.
- Crear una pieza individual de síntesis que combine al menos dos recursos o técnicas del curso y una referencia cultural del entorno.
- Organizar una exposición para un público concreto: tema, recorrido, plano a escala, altura de colgado y sistema visual común.
- Redactar cartelas breves y guiar una visita de dos minutos explicando procesos, decisiones y errores.
- Autoevaluar el curso con tres evidencias y decidir un objetivo visual para el próximo año.

Metodología

Observación y análisis

Mirar, describir, comparar y volver a mirar antes de producir.

Aprendizaje basado en retos

Cada SdA culmina en una producción o intervención con intención y público.

Taller artístico

Prueba de materiales, boceto, producción, registro del proceso y cuidado del espacio.

Cooperación

Roles rotatorios cuando el proyecto es colectivo: coordinación, producción, documentación y comunicación.

Iteración y feedback

Boceto → prueba → feedback → revisión → versión final; el error se utiliza como información para mejorar.

Secuencia de sesiones

Cada sesión combina **observación y análisis, práctica de taller y reflexión** y deja una evidencia que se recoge en la ficha correspondiente del Anexo 3. Las pruebas, bocetos y decisiones se conservan como evidencia del proceso. Las referencias, esquemas y fuentes están en el dossier (Anexo 2) y las miniguías de consulta rápida, en el toolkit visual (Anexo 5).

1

SESIÓN 1

Inventario del portfolio y selección razonada

Evidencia: Ficha 1: inventario de cinco obras, criterios de selección y diagnóstico. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Curaduría: tema, público y recorrido

Evidencia: Ficha 2: briefing de la exposición, esbozo del recorrido sobre plano y verdadero o falso. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Pieza individual de síntesis

Evidencia: Ficha 3: mapa de conexión de dos aprendizajes, tres bocetos y justificación. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Cartelas y sistema visual común

Evidencia: Ficha 4: cartela redactada, cartela pobre frente a cartela útil y sistema visual. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Montaje a escala y prueba de recorrido

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: plano a escala 1:100 y prueba de recorrido. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Montaje final y ensayo de mediación

Evidencia: Ficha 6: guion de mediación de dos minutos, feedback y cambios del montaje. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Apertura del museo y reflexión final

Evidencia: Exposición abierta (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: fallos de montaje, cartela individual y tres evidencias del curso.

Ficha: Anexo 3 · ficha 7

Evaluación

La evaluación combina recepción y análisis, experimentación técnica, proceso creativo, producto final, colaboración cuando proceda y una evidencia individual. El acabado estético no sustituye la intención, el razonamiento visual ni la trazabilidad de las decisiones.

Criterios, evidencias e instrumentos

Criterio	Evidencia principal	Instrumento
2.2	Analiza obras propias, de sus iguales y de museos con vocabulario visual (técnica, composición, función) y valora la diversidad de miradas al seleccionar y al dar feedback.	Fichas 1, 4 y 6 y Anexo 7 / rúbrica y coevaluación
5.2	Realiza la pieza de síntesis y la exposición eligiendo técnica, soporte y montaje adecuados al propósito, y justifica el proceso en la cartela.	Pieza de síntesis, Ficha 3 y Ficha 7 / rúbrica y observación
6.2	Incorpora a su pieza una referencia cultural o artística del entorno (patrimonio cercano, artesanía o arte urbano) con una visión personal y la cita en la cartela.	Ficha 3, pieza de síntesis y Anexo 4 / rúbrica y observación
8.1	Reconoce las funciones de una exposición (mostrar, contar un proceso, convocar a un público) y argumenta qué oportunidades ofrece al centro y a las familias.	Fichas 1 y 2 / rúbrica y observación
8.2	Planifica las etapas de la exposición (selección, plano, cartelas, montaje y mediación) y adapta el recorrido y los textos a las familias y al alumnado de Primaria.	Fichas 2, 4 y 5 y Anexo 4 / rúbrica y observación
8.3	Expone el proceso y el resultado en la visita guiada, reconoce los errores de montaje detectados en la prueba de recorrido y explica cómo los corrigió.	Ficha 5, Ficha 6, mediación y Anexo 7 / rúbrica y autoevaluación

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona detecta tres fallos de montaje en una pared de exposición ficticia, escribe la cartela de su pieza de síntesis en 40 palabras como máximo y señala tres evidencias de su aprendizaje del curso.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Analiza obras propias y ajenas con precisión (técnica, composición, función y público), justifica la selección con criterios y detecta fallos de montaje.	Analiza las obras y la selección con vocabulario visual y explica sus criterios.	Analiza algunas obras, pero los criterios son de gusto o la explicación es parcial.	Describe las obras de forma imprecisa o solo elige las que le gustan.
Técnica y lenguaje	La pieza de síntesis combina dos técnicas con control; las cartelas, el color y la tipografía forman un sistema visual coherente y legible.	La pieza y las cartelas son correctas, con un sistema visual comprensible.	El control técnico de la pieza o de la cartela es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos de las técnicas ni el sistema visual.
Creación / producto	La pieza conecta dos aprendizajes y una referencia del entorno de forma personal; la exposición cuenta procesos con un recorrido claro para el público.	La pieza cumple el encargo y la exposición tiene un recorrido comprensible.	La pieza o el recorrido son parciales o no conectan los aprendizajes.	La pieza está incompleta o no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Documenta selección, bocetos, plano, prueba de recorrido y cambios, y explica qué mejoró y qué error corrigió.	Hace los bocetos y el plano, participa en la prueba y revisa el montaje.	El proceso es irregular o solo corrige con ayuda.	No documenta el proceso ni revisa el montaje.
Comunicación y cuidado	Guía la visita con claridad en dos minutos, cita referencias, respeta los derechos de imagen, las normas de montaje y el trabajo de los demás.	Explica con claridad suficiente, cita sus referencias y respeta las normas del montaje.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su trabajo o ignora normas de seguridad, de imagen o de respeto.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Producciones del curso (carpetas y portfolios), cartulinas de 180-200 g/m², papel A4 y A3, rotuladores de punta gruesa y fina, lápices, reglas y compases.
- Materiales de montaje seguros: cinta de carrocero (no deja marca), cajas de cartón para peanas, hilo y pinzas, cartón pluma que corta el docente; nada de clavos ni chinchetas en las paredes.
- Plantillas de cartela de 15 × 10 cm y de plano de sala con cuadrícula 1:100 (Anexo 4 y Anexo 5).
- El vestíbulo o el aula grande como sala de exposición, con ficha de aforo y recorrido; proyector para las referencias de museos tomadas de sus webs oficiales.

Taller seguro, derechos e imagen

Montaje sin clavos ni escaleras (el docente cuelga lo que quede por encima de 1,80 m); tijeras de punta redonda, sin cúter; pasos libres de 1,20 m y sin cables ni objetos en el suelo. Las obras llevan nombre de pila o iniciales y curso; no se expone ninguna fotografía de personas identificables ni se publica en redes sin la autorización del centro; las referencias de museos se citan y no se copian.

Interdisciplinariedad: Lengua Castellana y Literatura (cartelas, texto breve y exposición oral) y Tecnología (plano a escala, medidas y montaje de peanas).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Roles diversos de montaje, escritura, mediación y diseño; exposición accesible con textos claros, altura y recorrido adecuados.

Acción y expresión

se permiten formatos equivalentes cuando sean compatibles con el criterio evaluado; la elección de técnica nunca debe ocultar el aprendizaje que se pretende comprobar.

Implicación

Producto con propósito y público real, elección entre opciones de tema o técnica, roles rotatorios y feedback entre iguales con criterios compartidos.

Refuerzo

Anexo 8

Apoyos visuales, plantillas, pasos numerados, ejemplos parciales y reducción de variables sin cambiar el criterio evaluado.

Ampliación

Anexo 9

Diseñar una versión virtual de la exposición con un recorrido alternativo.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 10 · Museo de las miradas

ALUMNADO

¿Qué diferencia hay entre una pared llena de dibujos y una exposición? Que en una exposición alguien ha decidido qué se ve primero, qué cuenta cada obra y cómo debe caminar el público. El IES Las Eras (ficticio) abre en el vestíbulo el Museo de las miradas y vosotros sois su equipo: elegiréis las mejores evidencias del curso, no las más bonitas, sino las que cuentan lo que habéis aprendido, crearéis una pieza nueva que una dos aprendizajes, escribiréis cartelas, montaréis el recorrido a escala y guiaréis a las familias durante dos minutos. Y probaréis el museo con visitas de prueba antes de abrirlo.

> *¿Cómo podemos convertir lo aprendido durante el curso en una exposición que tenga sentido para otros?*

Vuestro reto

Montar una exposición colectiva con una selección razonada de obras del curso, una pieza individual de síntesis, cartelas claras y una visita guiada de dos minutos que enseñe procesos y no solo resultados.

Lo que vais a producir

Exposición colectiva + pieza individual de síntesis.

Seguridad. Montaje sin clavos ni escaleras (el docente cuelga lo que quede por encima de 1,80 m); tijeras de punta redonda, sin cúter; pasos libres de 1,20 m y sin cables ni objetos en el suelo.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Hacemos el inventario del portfolio y elegimos obras con criterios.
2. Diseñamos la curaduría: tema, público y recorrido.
3. Creamos la pieza individual que une dos aprendizajes.
4. Escribimos cartelas y fijamos un sistema visual común.
5. Montamos la sala a escala y probamos el recorrido.
6. Hacemos el montaje final y ensayamos la mediación.
7. Abrimos el museo y evaluamos el curso con evidencias.

Al terminar seré capaz de…

- ✓ Seleccionar evidencias del portfolio del curso que muestren aprendizaje y evolución, con criterios explícitos y no solo gusto.
- ✓ Crear una pieza individual de síntesis que combine al menos dos recursos o técnicas del curso y una referencia cultural del entorno.
- ✓ Organizar una exposición para un público concreto: tema, recorrido, plano a escala, altura de colgado y sistema visual común.
- ✓ Redactar cartelas breves y guiar una visita de dos minutos explicando procesos, decisiones y errores.
- ✓ Autoevaluar el curso con tres evidencias y decidir un objetivo visual para el próximo año.

¿Cómo me evaluarán?

Con vuestro proceso y vuestra obra: el docente valora las pruebas, los bocetos, las decisiones y el producto final con la rúbrica (Anexo 6), y vosotros reflexionáis y os dais feedback (Anexo 7). Guardad todas las pruebas: son evidencias. Habrá además una evidencia individual en la última sesión.

ANEXO 2

Dossier visual y fuentes

SdA 10 · Museo de las miradas

ALUMNADO

El encargo, modelos de cartela, un plano de sala, referencias de museos, una ficha de selección, un ejemplo resuelto de pieza y cartela, una guía de mediación y las normas del montaje.

F1 El encargo: el Museo de las miradas

ESTUDIO DE CASO

Para: equipos de 1.º ESO · **De:** dirección y biblioteca del IES Las Eras (ficticias) · **Asunto:** exposición de fin de curso

Abrimos el vestíbulo a las familias y al alumnado de 6.º de Primaria durante una tarde. Cada equipo de **cuatro personas** debe preparar:

- Una **selección de ocho obras** del curso, con criterios por escrito (no vale «las más bonitas»).
- Un **título**, un **relato** de recorrido y un **plano a escala 1:100** de su sala o pared.
- **Cartelas** de 15 × 10 cm con un sistema visual común (dos colores y una tipografía).
- Una **visita guiada de dos minutos** y una **prueba de recorrido** antes de abrir.

Además, cada persona crea una **pieza individual de síntesis** que una **dos aprendizajes** del curso y una **referencia cultural de su entorno**.

Condiciones: montaje sin clavos; sin fotografías de personas ni logotipos ni marcas; obras firmadas con nombre de pila o iniciales y curso.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula.

Si solo pudieras enseñar tres de tus obras del curso, ¿cuáles elegirías y por qué?

F2 Anatomía de una cartela

ESQUEMA

Seis pétalos, dos colores

Lucía M., 1.º B

2026
Compás, rotuladores y papel de seda
21 × 21 cm

Construí la rosa de seis pétalos con compás y probé cuatro parejas de color. Elegí azul y naranja porque son complementarios.

¿Ves los círculos que no están dibujados?

A **Título** — corto y con intención

B **Autoría y curso** — nombre de pila o iniciales y curso

C **Año, técnica y medidas** — datos de la obra, en tres líneas

D **Texto de proceso** — 30-40 palabras: qué aprendí y qué decidí

E **Pregunta al visitante** — una pregunta que invita a mirar de nuevo

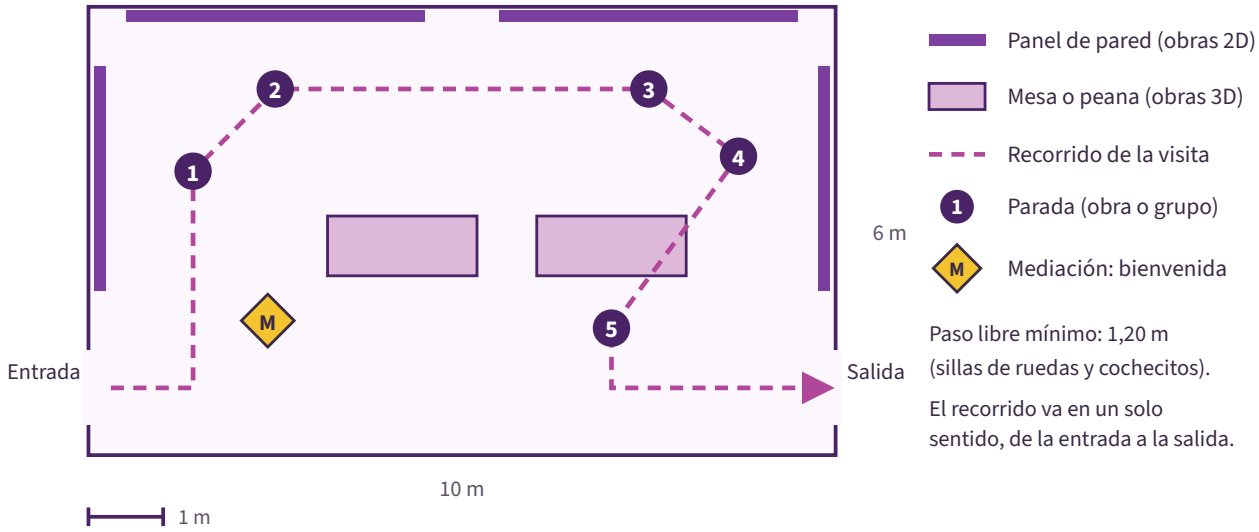
Tamaño: 15 × 10 cm · letra de palo seco, legible a 50 cm.

Una cartela **no repite lo que se ve**: añade lo que no se ve (proceso, intención, decisión). La cartela de una obra de museo da autoría, título, año, técnica y medidas; la nuestra, además, cuenta el proceso.

Fuente: Esquema de elaboración propia; la obra y el alumnado son ficticios.

F3 Plano de una sala de 10 × 6 metros

ESQUEMA



El plano se dibuja **a escala**: a escala 1:100: cada metro de la sala se dibuja como 1 cm (en tu ficha, cada cuadro de 5 mm equivale a 50 cm). Dibuja siempre las puertas, el sentido del recorrido y los espacios de paso.

Fuente: Plano de elaboración propia; sala imaginaria.

F4 Referencias: cómo muestran las obras algunos museos

DATOS

Obra y autoría	Año y técnica	Dónde está	Qué observar del montaje y la cartela
Las Meninas, Diego Velázquez	hacia 1656 · óleo sobre lienzo (318 × 276 cm)	Museo del Prado (Madrid)	Gran formato: la sala deja distancia para mirarla; la cartela da autoría, título, fecha, técnica y medidas
Guernica, Pablo Picasso	1937 · óleo sobre lienzo (349,3 × 776,6 cm)	Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Madrid)	Una sala propia con espacio para verla de lejos: el montaje convierte la obra en el centro de la visita
Maman, Louise Bourgeois	1999 · bronce, acero inoxidable y mármol	Museo Guggenheim Bilbao	Al aire libre, junto a la ría: se puede rodear la escultura y verla desde varios puntos de vista
Las dos Fridas, Frida Kahlo	1939 · óleo sobre lienzo	Museo de Arte Moderno (Ciudad de México)	Obra de gran tamaño con dos figuras: observa cómo el espacio y la altura del colgado condicionan la mirada
Los diez mayores, Hilma af Klint	1907 · témpera sobre papel pegado a lienzo	Fundación Hilma af Klint (Estocolmo)	Serie de diez grandes obras: la exposición como conjunto y el orden en el que se leen

Mira cada obra en la web del museo y responde: ¿desde qué distancia la miras? ¿Qué te cuenta la cartela y qué no? ¿Se puede ver en grupo?



Samuel F. B. Morse, *Galería del Louvre*, 1831-1833. Óleo sobre lienzo. Terra Foundation for American Art (Chicago). Dominio público. Morse «colgó» en una sola sala imaginaria obras repartidas por todo el museo: cuadros del suelo al techo y público que copia, mira y conversa.

Fuente: Datos de las colecciones de los museos citados. El docente proyecta las obras desde las webs oficiales de los museos; ninguna se reproduce en este cuaderno, salvo la imagen de dominio público que acompaña la tabla.

F5 Ficha de selección de obras (modelo)

DATOS

Obra (SdA)	Aprendizaje que muestra	Proceso que se ve	Decisión
Lámina «Tensión» (SdA 1)	El punto y la línea expresan emoción	Cuatro bocetos y tinta	Entra: muestra un cambio de idea
Banco de color en cuadrícula (SdA 2)	Mezclas y gradaciones	Notas de mezcla anotadas	Entra: el proceso es el protagonista
Frottage de texturas (SdA 3)	Textura táctil y visual	Seis pruebas con distintos soportes	Entra
Ilusión óptica (SdA 4)	Percepción y contraste	Sin bocetos ni notas	No entra: solo resultado; se pide el boceto
Cartel «Recreo de libros» (SdA 8)	Jerarquía, contraste y tipografía	Test de cinco segundos y segunda versión	Entra: un proceso de mejora claro

Criterio principal: una obra entra cuando **enseña algo que se ha aprendido** y deja ver **cómo se llegó a ella**. La belleza ayuda, pero no es el criterio.

Fuente: Plantilla de elaboración propia; obras y alumnado ficticios.

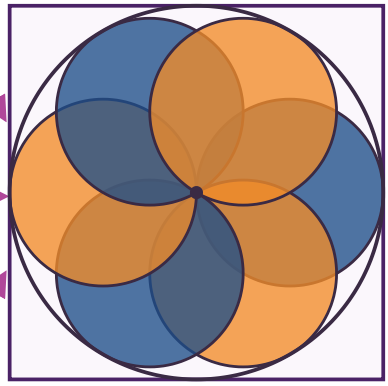
F6 Ejemplo resuelto: pieza de síntesis «Seis pétalos, dos colores»

ESQUEMA

Aprendizaje 1 · Geometría
rosa de seis pétalos con compás (SdA 5)

Aprendizaje 2 · Color
pareja complementaria azul y naranja (SdA 2)

Referencia del entorno
roseta de piedra de una iglesia del barrio (SdA 6)



«Seis pétalos, dos colores»
21 × 21 cm

Por qué entra en la exposición

· Conecta geometría y color.

· Enseña el proceso: las pruebas de color van junto a la pieza.

· Usa una referencia del entorno.

· La pieza no lleva texto: la cartela explica lo que no se ve.

· Se lee a 1 m y se ve de cerca.

Justificación: la pieza une dos aprendizajes del curso (construcción geométrica y color complementario) y una referencia cultural del entorno. Los seis círculos se solapan y forman la rosa de seis pétalos; los colores alternos (azul y naranja) generan contraste de valor y de tono. Las cuatro pruebas de color, con sus notas, se muestran en una peana junto a la pieza.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia; pieza y alumnado ficticios.

F7 Guía de mediación: dos minutos para contar una obra

TEXTO

1. **Saludo (10 s):** «Hola, soy Marcos. Os voy a enseñar mi pieza en dos minutos».
2. **Mirada (10 s):** deja que el visitante mire en silencio.
3. **Pregunta (20 s):** «¿Qué ves primero? ¿Qué te recuerda?». Escucha y apunta una idea.
4. **Proceso (50 s):** cuenta qué probaste, qué cambiaste y **qué error te enseñó algo**.
5. **Conexión (20 s):** relaciona la pieza con otra obra del museo o con algo del entorno.
6. **Invitación (10 s):** «¿Quieres mirar la peana donde están las pruebas?».

Habla despacio, mira a quien escucha y no leas la cartela: la cartela se lee sola.

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

F8 Normas del montaje

PROTOCOLO

Antes: plano a escala aprobado, obras firmadas con nombre de pila o iniciales y curso, cartelas impresas o escritas.

Procedimiento:

1. Marca con cinta de carrocero la línea de ojos a **150 cm** del suelo.
2. Cuelga primero las piezas más grandes y reparte las demás con **15 cm** entre piezas del mismo grupo y **40 cm** entre grupos.
3. Coloca cada cartela en el mismo sitio (debajo y a la izquierda de la obra).
4. Deja un paso libre de **1,20 m** y sin cables ni objetos en el suelo.
5. Prueba el recorrido con dos visitas de prueba y anota dónde se acumula la gente.

Seguridad y derechos: sin clavos ni escaleras (el docente cuelga lo que pase de 1,80 m); tijeras de punta redonda; ninguna foto de personas ni logotipos ni marcas; referencias citadas con autoría, obra y año.

Cierre: recoge la cinta y los restos, deja la sala limpia y guarda las piezas en la carpeta.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario visual

GLOSARIO

Curaduría	Trabajo de elegir, ordenar y explicar las obras de una exposición.
Mediación	Acompañar al público para que entienda y disfrute las obras.
Cartela	Etiqueta junto a la obra con sus datos y, a veces, un texto breve.
Recorrido	Camino que sigue el público por la sala, de la entrada a la salida.
Línea de ojos	Altura a la que se cuelga el centro de las obras (unos 150 cm).
Peana	Soporte para mostrar una obra o un objeto tridimensional.
Sistema visual	Reglas comunes de color, tipografía y tamaño que dan coherencia a la exposición.
Portfolio	Carpeta de trabajos propios que muestra el proceso de aprendizaje.
Escala	Relación entre una medida del plano y la real (1:100 = 1 cm en el plano equivale a 1 m).

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 10 · Museo de las miradas

ALUMNADO

FICHA 1 Inventario y selección razonada

SESIÓN 1

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

1 **Haz el inventario de cinco obras de tu portfolio del curso (F5 es un modelo).**

Obra (SdA)	Aprendizaje que muestra	Proceso que se ve	¿Entra? (sí / no) y por qué

2 **Elige la obra que mejor muestra tu progreso. Explica por qué con vocabulario visual.**

3 **Diagnóstico. Elige la respuesta correcta.**

Una buena selección para una exposición de curso es la que…

◯ tiene los dibujos más grandes ◯ ocupa todas las paredes ◯ muestra aprendizajes y procesos

◯ solo incluye lo más bonito

La mediación es…

◯ pegar las obras en la pared ◯ escribir el título de la exposición ◯ medir la sala

◯ acompañar al público para que entienda las obras

FICHA 2

Curaduría: tema, público y recorrido

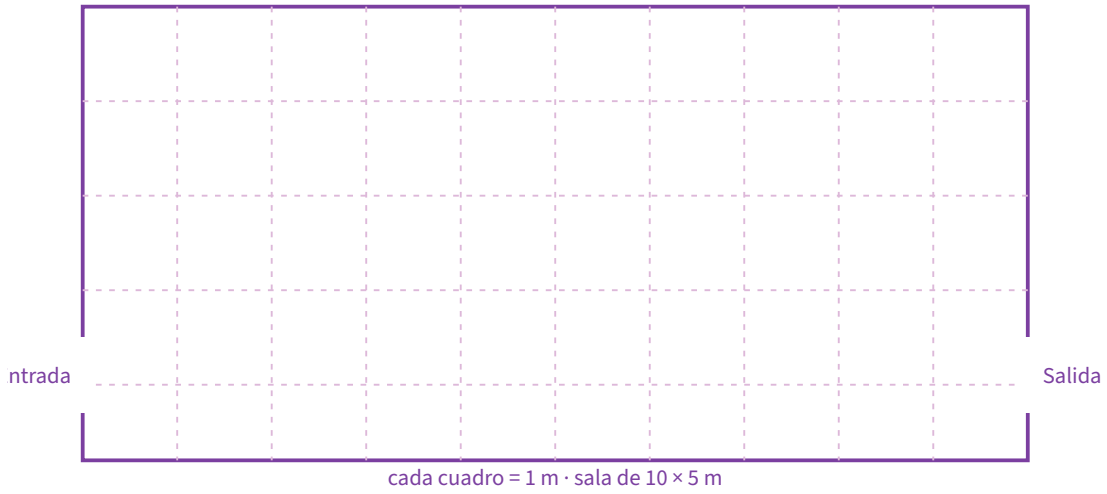
SESIÓN 2

Consulta F3 y F5. El equipo decide junto, pero cada persona rellena su ficha.

1 **Escribe el briefing de la exposición de tu equipo.**

Pregunta	Respuesta del equipo
Título de la exposición	
¿Quién es el público (familias, 6.º de Primaria)?	
¿Qué relato cuenta el recorrido?	
Obras elegidas (ocho) y criterio	
¿Qué quieres que sienta o piense el visitante?	

2 **Esboza sobre el plano el recorrido: paneles, mesas, paradas y la bienvenida (M).**



3 **Verdadero o falso.**

	V	F
Una exposición solo necesita ordenar las obras por técnica.	☐	☐
El recorrido debe tener un sentido claro, de la entrada a la salida.	☐	☐
Un buen criterio de selección es que la obra muestre un aprendizaje y su proceso.	☐	☐
Es suficiente con un paso libre de 40 cm entre las mesas.	☐	☐

FICHA 3 Pieza individual de síntesis

SESIÓN 3

La pieza une dos aprendizajes del curso y una referencia de tu entorno (patrimonio cercano, artesanía, arte urbano). Mira el ejemplo de F6.

1 **Completa el mapa de conexión de tu pieza.**

	Aprendizaje o referencia	Qué recurso tomo	Cómo se verá en la pieza
Aprendizaje 1 (SdA)			
Aprendizaje 2 (SdA)			
Referencia del entorno			

2 **Dibuja tres bocetos distintos y marca el que elegirás.**

Boceto A **Boceto B** **Boceto C**

3 **¿Por qué has elegido ese boceto? ¿Qué dos aprendizajes se ven y qué técnica usarás?**

FICHA 4 Cartelas y sistema visual común

SESIÓN 4

Consulta F2 y el Anexo 5 (T1 y T3). La cartela no repite lo que se ve.

1 **Redacta la cartela de tu pieza de síntesis (texto de proceso de 30-40 palabras).**

Campo	Tu cartela
Título	
Autoría y curso (nombre de pila o iniciales)	
Año, técnica y medidas	
Texto de proceso (30-40 palabras)	
Pregunta al visitante	

2 **Elige la cartela más útil para el visitante.**

¿Cuál de estas cartelas es más útil?

- ◯ «Sin título, 2026»
- ◯ «Obra de un alumno de 1.º»
- ◯ «Seis pétalos, dos colores. Probé cuatro parejas de color y elegí azul y naranja porque son complementarios»
- ◯ «Dibujo. Muy bonito»

3 **Decide el sistema visual común de tu equipo.**

Colores: _____ y _____ · Tipografía: _____ · Tamaño de cartela: _____ × _____ cm · Posición: _____ de la obra.

FICHA 5 Montaje a escala y prueba de recorrido

SESIÓN 5

Escala 1:100: cada cuadro de 5 mm equivale a 50 cm. La sala mide 10 × 6 m (20 × 12 cuadros).

1 **Dibuja el plano de tu sala: paredes, puerta, paneles, mesas, paradas numeradas y recorrido con flechas.**

2 **Prueba el recorrido con dos personas y anota lo que ocurre.**

Visita de prueba	Dónde se para o se acumula	Qué obra se pasa por alto	Cambio que haré

3 **Comprueba tu montaje.**

- ☐ El centro de cada obra está a 150 cm del suelo.
- ☐ Hay un paso libre de 1,20 m en todo el recorrido.
- ☐ Cada cartela está en el mismo sitio respecto a su obra.
- ☐ El recorrido va en un solo sentido, sin cruces.
- ☐ Nada se ha colgado con clavos ni chinchetas.

FICHA 6

Ensayo de mediación y revisión del montaje

SESIÓN 6

Prepara una visita de dos minutos con la guía de F7. Ensáyala con tu pareja de feedback.

1 **Escribe las ideas clave de tu mediación.**

Momento	Qué diré o preguntaré
Saludo (10 s)	
Pregunta al visitante (20 s)	
Proceso: qué probé y qué error me enseñó algo (50 s)	
Conexión con otra obra o con el entorno (20 s)	
Invitación (10 s)	

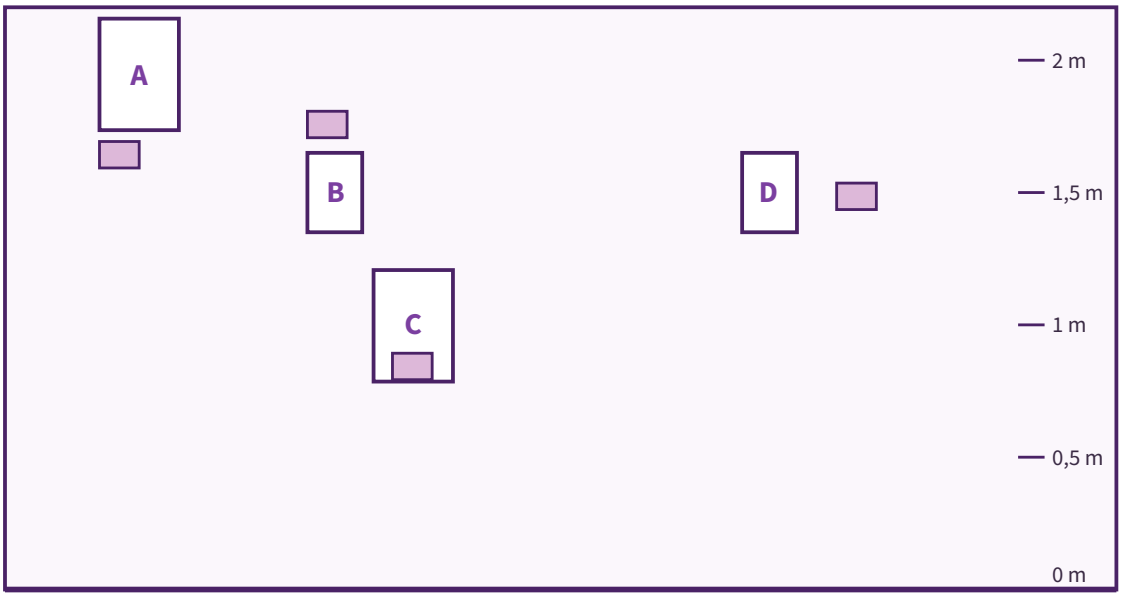
2 **Feedback de tu pareja: dos estrellas y un deseo.**

★ Lo que funciona	★ Lo que funciona	Un deseo (mejora)

3 **Dos cambios de montaje o de mediación que harás antes de abrir.**

FICHA 7 **Evidencia individual (trabajo personal)** SESIÓN 7

1 **Mira esta pared de exposición ficticia (alturas medidas en la regla de la derecha). Detecta tres fallos de montaje y propón cómo corregirlos.**



Fallo detectado (pieza)	Cómo se corrige

2 **Escribe la cartela de tu pieza de síntesis en 40 palabras como máximo (sin repetir lo que se ve).**

3 **Tres evidencias de tu aprendizaje en el curso.**

Evidencia (obra, ficha, prueba)	Qué aprendí	Qué haré distinto el próximo curso

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 10 · Museo de las miradas

ALUMNADO

Nombre: **Curso/grupo:** **Fecha:**

Hoja de proyecto de la pieza de síntesis y de la exposición. Debe permitir a otra persona entender tus decisiones.

Briefing de la exposición

Título, público, relato del recorrido y criterios de selección (F5).

Mapa de conexión de la pieza

Dos aprendizajes (SdA) y la referencia del entorno; qué recurso tomas de cada una.

Boceto de la pieza

Dibujo del boceto elegido y su técnica.

Cartela (borrador)

Título, autoría, año, técnica, texto de proceso y pregunta.

Plano de la sala (1:100)

Paneles, mesas, paradas, recorrido y puertas.

Prueba de recorrido

Qué observaste en las visitas de prueba.

Versión 1 → versión 2

Dos cambios hechos a partir de la prueba y del feedback.

Referencias y créditos

Obras y referencias del entorno citadas (autoría, obra, año) y agradecimientos.

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 10 · Museo de las miradas

ALUMNADO

Glosario visual y miniguías para elegir, escribir, colgar y guiar.

T1 Tipos de cartela y texto

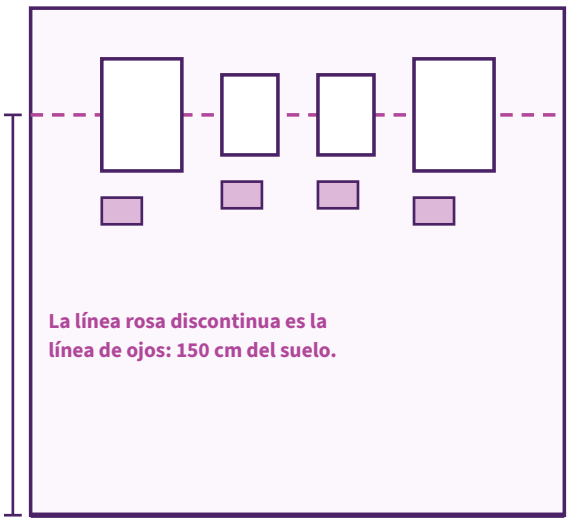
DATOS

Tipo	Qué lleva	Longitud
Cartela de obra	Título, autoría y curso, año, técnica, medidas y texto de proceso	15 × 10 cm; texto de 30-40 palabras
Cartela de sala	Título de la exposición y relato del recorrido	A4; 60-80 palabras
Cartela de proceso	Pruebas, bocetos y errores que explican la obra	Una por peana; 20-30 palabras
Créditos y agradecimientos	Equipo, centro y referencias citadas	A5; lista breve

Fuente: Elaboración propia.

T2 Alzado de pared: línea de ojos y separaciones

ESQUEMA



Cómo colgar

1. El centro de las obras, a 150 cm del suelo (a la altura de los ojos).
2. 15 cm entre piezas del mismo grupo; 40 cm entre grupos distintos.
3. La cartela, siempre en el mismo sitio: debajo y a la izquierda de la obra.
4. Las piezas grandes, primero; las pequeñas se reparten alrededor.
5. Con cinta de carrocero, sin clavos.

Escala del dibujo: 1 cm real = 1,5 unidades.
Piezas: A3 vertical y A4 vertical.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T3 Sistema visual común: lista de decisiones

DATOS

Decisión	Opciones	Regla
Colores	Dos colores más blanco y negro	Los mismos en cartelas, rótulos y cartel de entrada
Tipografía	Una de palo seco, en mayúsculas para el título	Letra de al menos 14 pt en cartelas; legible a 50 cm
Numeración	Números en círculo en el plano y en las cartelas	Sigue el recorrido de la entrada a la salida
Tamaños	Cartela de obra 15 × 10 cm; cartela de sala A4	Siempre en el mismo sitio y a la misma altura

Fuente: Elaboración propia.

T4 Guion de mediación en cinco frases

PROTOCOLO

1. «Hola, soy ___ y os voy a enseñar mi pieza en dos minutos.»
2. «¿Qué es lo primero que ves?» (escucha y apunta una idea.)
3. «Empecé con ___, probé ___ y cambié ___ porque ___.»
4. «El error que más me enseñó fue ___.»
5. «Si quieres ver las pruebas, están en ___.»

Consejos: habla despacio, mira a quien escucha y señala la obra con la mano abierta. No leas la cartela.

Fuente: Elaboración propia.

T5 Prueba de recorrido y feedback

PROTOCOLO

Prueba de recorrido:

1. Pide a dos personas que no han visto la sala que la recorran sin guía.
2. Observa y anota dónde se paran, dónde dudan y qué obra pasan por alto.
3. Pregúntales qué recuerdan y qué cuenta la exposición.
4. Cambia el orden, la altura o la cartela de lo que no se entienda.

Feedback «dos estrellas y un deseo»: dos cosas que funcionan (★), con vocabulario visual («la línea de ojos hace que todo se lea cómodo») y un deseo concreto («¿y si las pruebas de color estuvieran en una peana?»).

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 10 · Museo de las miradas

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Exposición colectiva + pieza individual de síntesis**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Analiza obras propias y ajenas con precisión (técnica, composición, función y público), justifica la selección con criterios y detecta fallos de montaje.	Analiza las obras y la selección con vocabulario visual y explica sus criterios.	Analiza algunas obras, pero los criterios son de gusto o la explicación es parcial.	Describe las obras de forma imprecisa o solo elige las que le gustan.	
Técnica y lenguaje	La pieza de síntesis combina dos técnicas con control; las cartelas, el color y la tipografía forman un sistema visual coherente y legible.	La pieza y las cartelas son correctas, con un sistema visual comprensible.	El control técnico de la pieza o de la cartela es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos de las técnicas ni el sistema visual.	
Creación / producto	La pieza conecta dos aprendizajes y una referencia del entorno de forma personal; la exposición cuenta procesos con un recorrido claro para el público.	La pieza cumple el encargo y la exposición tiene un recorrido comprensible.	La pieza o el recorrido son parciales o no conectan los aprendizajes.	La pieza está incompleta o no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Documenta selección, bocetos, plano, prueba de recorrido y cambios, y explica qué mejoró y qué error corrigió.	Hace los bocetos y el plano, participa en la prueba y revisa el montaje.	El proceso es irregular o solo corrige con ayuda.	No documenta el proceso ni revisa el montaje.	
Comunicación y cuidado	Guía la visita con claridad en dos minutos, cita referencias, respeta los derechos de imagen, las normas de montaje y el trabajo de los demás.	Explica con claridad suficiente, cita sus referencias y respeta las normas del montaje.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su trabajo o ignora normas de seguridad, de imagen o de respeto.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 10 · Museo de las miradas

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo elegir obras de mi portfolio con criterios y explicar qué aprendizaje muestra cada una.	○	○	○	○
Puedo escribir una cartela breve que cuente el proceso y no solo lo que se ve.	○	○	○	○
Puedo guiar una visita de dos minutos y mejorar el montaje a partir de una prueba de recorrido.	○	○	○	○
Observo con atención antes de opinar y respeto el trabajo de los demás.	○	○	○	○
Pruebo, boceto y reviso en lugar de quedarme con la primera idea.	○	○	○	○
Cuido los materiales y el espacio y cito las imágenes y referencias que uso.	○	○	○	○

Mi aportación personal

_____

_____

_____

Una decisión visual o técnica que tomé y por qué

_____

_____

_____

Parte 2 · Feedback y mejora

Compañero/a o grupo que me ha dado feedback: _____

Feedback que recibí

_____

_____

Mejora que realicé

_____

_____

Mi próximo objetivo visual o artístico

_____

_____

ANEXO 8

Refuerzo

SdA 10 · Museo de las miradas

ALUMNADO

Nombre: _____ **Curso/grupo:** _____ **Fecha:** _____

Apoyos visuales y plantillas para preparar una exposición más pequeña (tres obras y una pieza) sin cambiar el criterio: mostrar procesos con cartelas claras.

Plantilla de cartela con frases

- **Título:** _____ (máximo cinco palabras).
- **Autoría:** nombre de pila o iniciales y curso.
- **Datos:** año, técnica y medidas.
- **Proceso:** «Empecé con _____. Probé _____ y cambié _____ porque _____.»
- **Pregunta:** «¿Ves _____?»

Pasos numerados para elegir

1. Escoge **tres** obras (no ocho): una de color, una de composición y una de proceso.
2. Marca en cada una **qué aprendiste** y **qué se ve del proceso**.
3. Ordénalas de la primera a la última que se mirará.
4. Usa una peana para las pruebas que no caben en la cartela.

1 **Completa la cartela de una de tus obras con la plantilla.**

Campo	Tu cartela
Título	
Autoría y curso	
Año, técnica y medidas	
Proceso: «Empecé con… Probé… y cambié… porque…»	

2 **Elige tres obras y escribe qué aprendizaje muestra cada una.**

Obra (SdA)	Qué aprendizaje muestra	Qué proceso se ve

ANEXO 9

Ampliación

SdA 10 · Museo de las miradas

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Una visita virtual con otro recorrido

Muchos museos ofrecen visitas virtuales. Diseña una versión **virtual** de vuestra exposición con un **recorrido alternativo**: otro orden y otra historia con las mismas obras. Trabaja con una presentación interna del centro: no se publica en internet.

Pasos

1. Elige un nuevo hilo (por ejemplo, «de la línea al cartel» o «los errores que enseñaron») y ordena las mismas obras en tres salas virtuales.
2. Dibuja el plano de las tres salas con el recorrido y las flechas.
3. Escribe una cartela de sala (60-80 palabras) y una cartela de pantalla de 25 palabras para tres obras.
4. Comprueba la accesibilidad: texto alternativo de cada imagen y contraste de color suficiente.

1 **Completa la tabla del recorrido virtual.**

Sala	Obras	Qué cuenta esta sala	Qué cambia respecto a la sala real
Sala 1			
Sala 2			
Sala 3			

Entrega

Plano de las tres salas con recorrido, tabla completa y tres cartelas de pantalla de 25 palabras (con texto alternativo para cada imagen).

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 10 · Museo de las miradas

DOCENTE

Ficha 1

1. Inventario abierto: se valora que cada obra indique un aprendizaje concreto (no «me gustó») y que distinga obras con proceso visible de obras de solo resultado.
2. Modelo de justificación: «La obra de color muestra mi progreso porque pasé de mezclas planas a gradaciones con notas de proporción».
3. Test: muestra aprendizajes y procesos; acompañar al público para que entienda las obras.

Ficha 2

1. Briefing abierto: se valora un público concreto, un título con intención y un relato de recorrido (por ejemplo, «del punto al cartel»).
2. Plano: recorrido de un solo sentido, puertas dibujadas, paneles en paredes, mesas en el centro y un punto de bienvenida; paso libre de 1,20 m.
3. V/F: falso (la selección va por aprendizajes y procesos); verdadero; verdadero; falso (el paso libre mínimo es de 1,20 m).

Ficha 3

1. Mapa de conexión: dos aprendizajes de SdA distintas y una referencia del entorno (por ejemplo, geometría de SdA 5, color de SdA 2 y una roseta de una iglesia o un azulejo del barrio).
2. Bocetos: tres ideas realmente distintas; se valora que el elegido combine los dos aprendizajes de forma visible.

Ficha 4

1. Cartela modelo en F2. Se valora que no repita la imagen, que el texto de proceso tenga 30-40 palabras y que incluya una decisión y un error o prueba.
2. Test: la tercera cartela («Seis pétalos, dos colores…»), porque aporta proceso y decisión.
3. Sistema visual: dos colores, una tipografía de palo seco, cartela de 15 × 10 cm y posición debajo y a la izquierda.

Ficha 5

1. Plano en cuadrícula 1:100: sala de 20 × 12 cuadros; se valora la escala, las puertas, el recorrido con flechas y el paso libre de 1,20 m (2,4 cuadros, es decir, al menos 3 cuadros por prudencia).
2. Prueba de recorrido: respuestas abiertas; cambios modelo: «mover la peana para dejar paso», «subir la cartela 3 a la línea de ojos».
3. Checks: se marcan los puntos que se cumplen en el montaje real.

Ficha 6

1. Guion de mediación: se valora que cada momento tenga una idea concreta y que el proceso incluya un error que enseñó algo. Total aproximado: 2 minutos.
2. Feedback: dos aspectos positivos con vocabulario visual y un deseo concreto y amable.

Ficha 7

1. Fallos de la pared: A está demasiado alta (centro a unos 1,95 m, por encima de la línea de ojos de 1,5 m); C está demasiado baja (centro a 1 m) y su cartela tapa la obra; B y C están casi pegadas (unos 4 cm en lugar de 15 cm); la cartela de B está encima y la de A, debajo; D queda separada del resto y su cartela está a la derecha. Se piden tres.
2. Correcciones: centrar todas a 1,5 m, repartir 15 cm entre piezas, colocar las cartelas siempre debajo y a la izquierda.
3. Cartela modelo (38 palabras): «Seis pétalos, dos colores. Construí la rosa de seis pétalos con compás y probé cuatro parejas de color. Elegí azul y naranja porque son complementarios. La roseta de piedra de mi barrio me dio la idea. ¿Ves los círculos que no están dibujados?»
4. Evidencias del curso: respuestas abiertas; se valora que cada evidencia sea una obra o ficha concreta y que el cambio para el próximo curso sea realista.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Cartela modelo: «Título: Mi línea tensa. Año 2026, rotulador, 15 × 15 cm. Empecé con una línea recta, probé una quebrada y cambié el grosor porque transmitía más tensión.» Se aceptan tres obras bien justificadas.

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que el recorrido alternativo tenga un hilo distinto del real, que las tres salas sean coherentes y que cada cartela de pantalla (25 palabras) y cada texto alternativo describan la imagen para quien no la ve.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: equipos de cuatro con roles rotatorios (curaduría, montaje, cartelas, mediación) y trabajo individual para la pieza y las fichas. Elegir con antelación la sala (vestíbulo o aula grande) y fijar el aforo; en la sesión 7 los visitantes rotan en grupos pequeños.
- Temporalización (55 min): 10 min de análisis o planificación, 30-35 min de taller o montaje, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. El montaje final (sesión 6) puede necesitar 10 minutos extra al final del día; el docente cuelga lo que pase de 1,80 m.
- Imágenes, derechos y seguridad: las obras de F4 se proyectan desde las webs oficiales de los museos y no se reproducen, salvo el cuadro de Morse, de dominio público. En las cartelas, nombre de pila o iniciales y curso; sin fotografías de personas identificables ni logotipos; si se fotografía la exposición, sin personas y con permiso del centro. Montaje sin clavos ni escaleras; cinta de carrocero.
- Diversidad: se puede reducir a tres obras y una cartela con plantilla (Anexo 8); quien termine antes puede diseñar la visita virtual (Anexo 9). Los textos de mediación pueden grabarse en audio o presentarse con tarjetas, y el recorrido debe ser accesible (1,20 m de paso).

⚠ Errores frecuentes

- Seleccionar solo lo más bonito, sin criterios ni procesos visibles.
- Escribir cartelas que repiten lo que se ve («dibujo de colores») en lugar de contar el proceso o la decisión.
- Colgar a alturas distintas o con separaciones irregulares: la exposición parece un tablón.
- No dejar paso libre de 1,20 m ni un recorrido claro: el público se acumula o se cruza.
- Leer la cartela en voz alta durante la mediación o hablar demasiado tiempo.
- Usar logotipos, imágenes ajenas sin citar o fotografías de personas sin autorización.

⚖ Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier selección de obras si los criterios son de aprendizaje y proceso, no solo de gusto, y están por escrito.
- Se acepta cualquier pieza de síntesis que combine dos aprendizajes reconocibles y una referencia del entorno citada, sea 2D o 3D.
- En la Ficha 7 se aceptan fallos de montaje distintos si están realmente en el dibujo y la corrección es coherente.
- La destreza técnica se valora en la rúbrica, pero no debe penalizar una exposición bien pensada con piezas sencillas.

Créditos, fuentes y condiciones de uso

Edición revisada: octubre de 2026

Situaciones de aprendizaje · Educación Plástica, Visual y Audiovisual · 1.º ESO. Material elaborado y editado por **recursoseso.com**.

Normativa de referencia

- Ley Orgánica 2/2006, de Educación, modificada por la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE).
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la ESO.
- Texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (Real Decreto Legislativo 1/1996).
- Currículos autonómicos correspondientes, a los que debe adaptarse esta propuesta.

Imágenes, derechos y privacidad

Las obras de arte, diseños, fotografías y piezas audiovisuales se citan con autoría, título, fecha y ubicación y se analizan con esquemas propios; para proyectarlas se consultan los sitios oficiales de museos, archivos y colecciones. Las reproducciones incluidas son de dominio público o de uso libre y su pie indica autoría, fecha, colección y procedencia; para materiales propios, utilizar solo reproducciones de dominio público o con licencia compatible. Las imágenes rotuladas «Imagen generada con IA» visualizan ejemplos ficticios: no reproducen obras existentes y sus personas no son reales. Las fotografías y grabaciones del alumnado se rigen por las normas del centro y la protección de datos.

Fuentes de referencia

Real Decreto 217/2022; colecciones en línea de museos y archivos (por ejemplo, Museo Nacional del Prado, Museo Reina Sofía, Museo Thyssen-Bornemisza, Rijksmuseum, The Metropolitan Museum of Art, Biblioteca Nacional de España); licencias Creative Commons; recursos de dibujo técnico y normalización (normas UNE de dibujo técnico); y las fuentes citadas en cada dossier. Los casos, centros, marcas, campañas y datos señalados como ficticios o ilustrativos han sido creados para el aula. Los nombres de obras, artistas, marcas y plataformas se citan solo como referencia; sus derechos pertenecen a sus titulares.

Diseño

Esquemas compositivos, círculos cromáticos, construcciones geométricas, storyboards, gráficas y plantillas de elaboración propia. Iconografía: Lucide (licencia ISC).

Condiciones de uso

© 2026 recursoseso.com. Todos los derechos reservados. Se autoriza la reproducción de las páginas de este cuaderno para su uso en el aula por parte del docente o del centro educativo que lo ha adquirido u obtenido legítimamente. No está permitida su redistribución, venta, publicación en otras webs o plataformas ni su modificación para uso comercial sin autorización expresa de recursoseso.com.

Si detectas algún error o quieres proponer una mejora, puedes comunicarlo a través de **recursoseso.com**. Este material se revisa y actualiza periódicamente.