SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

2.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 **Componer con intención** 6

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

SdA 02 **Geometría que diseña** 33

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 38

SdA 03 **De lo real a lo imaginado** 59

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 65

SdA 04 **Técnicas que se mezclan** 85

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 91

SdA 05 **Escultura de bolsillo** 113

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 119

SdA 06 **Reinterpretar el patrimonio** 139

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 145

SdA 07 **Fotografía: elegir qué mirar** 165

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 171

SdA 08 **Publicidad bajo la lupa** 192

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 198

SdA 09 **Un minuto en movimiento** 219

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 225

SdA 10 **Festival visual** 245

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 251

Créditos, fuentes y condiciones de uso 272

PRESENTACIÓN

Un cuaderno para mirar, experimentar, crear y compartir

Este cuaderno reúne **10 situaciones de aprendizaje** completas de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 2.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 2.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 Componer con intención
7 sesiones · Composición · equilibrio · ritmo · Criterios 3.1, 4.1, 5.1, 5.2
Tríptico de composiciones con tres intenciones

2 Geometría que diseña
7 sesiones · Geometría · módulo · patrón · Criterios 4.1, 5.2, 7.1
Sistema modular y objeto gráfico

3 De lo real a lo imaginado
7 sesiones · Observación · imaginario · transformación · Criterios 2.1, 2.2, 3.2, 5.1, 5.2
Díptico realidad / imaginario

4 Técnicas que se mezclan
7 sesiones · Técnicas 2D · mixtas · proceso · Criterios 4.1, 5.1, 5.2, 7.1
Obra de técnica mixta con ficha de experimentación

5 Escultura de bolsillo
7 sesiones · Volumen · espacio · materiales · Criterios 4.1, 5.1, 5.2, 7.1, 8.3
Escultura pequeña con materiales reutilizados

6 Reinterpretar el patrimonio
7 sesiones · Patrimonio · referencia · identidad · Criterios 1.1, 1.2, 2.2, 3.1, 6.1, 6.2
Reinterpretación contemporánea + texto de artista

7 Fotografía: elegir qué mirar
7 sesiones · Fotografía · encuadre · lectura · Criterios 3.1, 3.2, 4.1, 5.1, 7.1
Serie fotográfica de 5 imágenes con intención

8 Publicidad bajo la lupa
7 sesiones · Publicidad · persuasión · estereotipos · Criterios 2.2, 3.1, 4.2, 8.1, 8.2
Contracampaña publicitaria responsable

9 Un minuto en movimiento
7 sesiones · Animación · tiempo · audiovisual · Criterios 4.2, 5.2, 7.1, 8.2, 8.3
Animación stop-motion de 45-60 segundos

10 Festival visual
7 sesiones · Curaduría · público · síntesis · Criterios 2.2, 5.2, 6.2, 8.1, 8.2, 8.3
Festival/exposición de curso + portfolio de proceso

01

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Componer con intención

PREGUNTA GUÍA

¿Qué hace que una composición parezca equilibrada, dinámica o inestable?

CURSO
2.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
B · C

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE3, CE4, CE5

PRODUCTO FINAL
Tríptico de composiciones con tres intenciones

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
3.1, 4.1, 5.1, 5.2

Contexto, reto y producto

El estudio de diseño **Tramas y Tonos** (estudio ficticio) prepara la campaña de otoño de una librería-cafetería de barrio, también ficticia. Necesita tres fondos para pantallas y carteles: uno **sereno** para la sección de lectura, uno **dinámico** para los eventos y uno **tenso** para la sección de novela negra. Como no quiere que parezcan tres campañas distintas, pide que los tres fondos usen **las mismas piezas básicas** y cambien solo su organización.

El alumnado analiza cómo se reparten el peso visual, la proporción y el ritmo en obras de pintura, diseño y fotografía, experimenta con piezas de papel de color y bocetos en miniatura, y construye un **tríptico** de tres paneles A5. Cada panel debe provocar una sensación distinta sin añadir ni quitar elementos. Al final, cada persona demuestra de forma individual que sabe leer una composición nueva y cambiar su lectura.

Reto

Crear un tríptico de tres composiciones (serena, dinámica y tensa) con las mismas piezas básicas, justificar con vocabulario visual cada decisión y demostrar que cambiar la organización cambia el mensaje.

Producto final

Tríptico de composiciones con tres intenciones.

Enfoque. Composición · equilibrio · ritmo.

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)

3.1 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.

5.1 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
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.
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

- Peso visual y equilibrio: simétrico, asimétrico compensado y desequilibrado; factores que añaden peso (tamaño, oscuridad, saturación, lejanía del eje, detalle). Referencias: Leonardo (*La última cena*), Hokusai, Hopper.
- Direcciones dominantes y retículas: horizontal (calma), diagonal (movimiento) y diagonales cruzadas (tensión); la retícula de tercios y sus puntos fuertes. Referencias: Munch, Kandinsky, Cartier-Bresson.
- Proporción, escala y jerarquía: relación alto ÷ ancho de un formato (1:1, 4:3, 3:2, 16:9, A4 ≈ 1,41), protagonista, secundarios y fondo. Referencia: Müller-Brockmann.
- Ritmo: repetición regular, alternancia, progresión creciente y giro de dirección; ritmo y pausa. Referencias: Sonia Delaunay y Alma Thomas.
- Forma, color y textura al servicio de la intención: paleta limitada de tres colores más negro, contraste de tamaño y de color, papel liso frente a papel con textura.
- Proceso: miniaturas antes del panel final, prueba de colocación con piezas sueltas sin pegar y revisión tras la crítica por pares (C2, C4).

Objetivos didácticos

- Reconocer el peso visual de los elementos (tamaño, color, posición, textura) y predecir si una composición está equilibrada o no.
- Aplicar simetría, asimetría compensada y direcciones dominantes (horizontal, diagonal, cruzadas) para provocar una sensación determinada.
- Controlar la escala, la proporción del formato y la jerarquía para dirigir la mirada hacia un protagonista.
- Diseñar ritmos (regular, alterno, creciente, con giro) y comparar soluciones en bocetos en miniatura.
- Crear una serie coherente de tres composiciones y justificar sus decisiones con vocabulario visual.

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: tres composiciones, tres sensaciones

Evidencia: Ficha 1: lectura de tres composiciones con las mismas piezas y diagnóstico de vocabulario. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Peso visual y equilibrio

Evidencia: Ficha 2: registro de tres pruebas de equilibrio con piezas de papel y boceto de compensación.

Ficha: Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Proporción, escala y jerarquía

Evidencia: Ficha 3: tabla de proporciones de formatos y tres miniaturas de jerarquía. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Ritmo, repetición y dirección

Evidencia: Ficha 4: continuación de ritmos y tres miniaturas con ritmo y dirección distintos. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Bocetos del tríptico

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: kit de piezas y seis miniaturas (dos por intención).

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Producción y crítica por pares

Evidencia: Ficha 6: revisión 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 análisis individual

Evidencia: Tríptico expuesto (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de una composición nueva y cambio de serena a tensa.

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 pintura, diseño y fotografía de distintas épocas y culturas (con presencia de mujeres artistas) y analiza su composición con vocabulario visual y respeto.	Fichas 1, 6 y 7 / rúbrica y observación
4.1	Reconoce los rasgos de la técnica de collage con papel y de la miniatura de boceto, compara procesos y resultados y los relaciona con la intención de cada panel.	Fichas 2, 3 y 4 (pruebas) / rúbrica y observación
5.1	Expresa serenidad, dinamismo y tensión experimentando con peso, dirección, escala y ritmo en las pruebas y en los tres paneles.	Fichas 4 y 5 y paneles del tríptico / rúbrica
5.2	Realiza el tríptico seleccionando piezas, colores y soporte adecuados, justifica el proceso en la plantilla y muestra iniciativa en la exposición comparada.	Plantilla (Anexo 4) y tríptico final / rúbrica y autoevaluación (Anexo 7)

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza una composición nueva con los cuatro pasos de lectura (peso, dirección, escala y ritmo) y reordena por escrito y con un boceto las mismas piezas de una composición serena para convertirla en tensa, nombrando los tres cambios que ha hecho.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Analiza composiciones nuevas con precisión (peso, equilibrio, dirección, escala y ritmo), relaciona los recursos con la sensación que producen y los apoya en evidencias visibles.	Reconoce el tipo de equilibrio y la dirección dominante y explica su efecto de forma adecuada.	Reconoce algunos recursos, 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 recorte, la colocación y el contraste de las piezas y elige con intención clara qué recurso usa en cada panel.	Usa correctamente el recorte, el collage y los recursos compositivos con un control suficiente.	El control del recorte, del pegado o de la colocación es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos compositivos básicos.
Creación / producto	Los tres paneles son personales y se distinguen con claridad: con las mismas piezas, cada uno provoca su sensación y el conjunto funciona como serie.	Los paneles cumplen el encargo con decisiones comprensibles y acabado suficiente.	Algún panel no se distingue de otro o no responde a su intención.	El tríptico está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Prueba piezas sueltas, hace miniaturas, registra decisiones, usa la crítica 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	Compara con claridad sus tres paneles ante la clase, cita las referencias y cuida materiales, recortes 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 color o cartulina de 120-170 g/m² (azul, amarillo, rojo, negro y blanco), papel kraft o rugoso para textura, tijeras de punta redonda y pegamento en barra.
- Tres soportes A5 (14,8 × 21 cm) de cartulina blanca de 200 g/m² por persona; regla y lápiz HB para el trazado.
- Visor de composición y tarjetas de retículas (Anexo 5, T3), rotuladores de punta fina y de punta gruesa.
- 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. Opcionalmente, un editor vectorial básico para la versión digital.

Taller seguro, derechos e imagen

Tijeras de punta redonda y uso sentado; el cúter solo lo maneja el docente (regla metálica y base de corte) para precortar piezas, y existe la alternativa de rasgar el papel. Mesas protegidas y limpieza del puesto con pegamento y recortes. Las obras se citan con autoría, título, fecha y lugar, y se proyectan desde fuentes oficiales; los trabajos se exponen con nombre de pila o iniciales y sin fotografías de personas.

Interdisciplinariedad: Matemáticas (proporción, simetría y progresiones) y Lengua Castellana y Literatura (describir y justificar con vocabulario preciso).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Retículas y esquemas de composición, elementos precortados, opción de composición digital, vocabulario visual con iconos.

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 cuarta composición deliberadamente ambigua y explicar por qué admite dos lecturas.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 1 · Componer con intención

ALUMNADO

Mirad estas tres palabras: sereno, dinámico, tenso. Ahora imaginad que tenéis que expresarlas con las mismas cinco piezas de papel: un círculo, un rectángulo, un triángulo y dos tiras. ¿Se puede? Sí, y ese es el truco de los diseñadores: no cambian los ingredientes, cambian la receta. El estudio Tramas y Tonos (ficticio) os encarga tres fondos para su campaña de otoño. Vuestro trabajo será encontrar dónde poner cada pieza para que una persona, sin leer nada, sienta calma, movimiento o inquietud.

> *¿Qué hace que una composición parezca equilibrada, dinámica o inestable?*

Vuestro reto

Crear un tríptico de tres composiciones (serena, dinámica y tensa) con las mismas piezas básicas, justificar con vocabulario visual cada decisión y demostrar que cambiar la organización cambia el mensaje.

Lo que vais a producir

Tríptico de composiciones con tres intenciones.

Seguridad. Tijeras de punta redonda y uso sentado; el cúter solo lo maneja el docente (regla metálica y base de corte) para precortar piezas, y existe la alternativa de rasgar el papel.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Leemos tres composiciones y descubrimos qué comunican.
2. Probamos el peso visual y buscamos el equilibrio.
3. Jugamos con la proporción, la escala y la jerarquía.
4. Diseñamos ritmos y direcciones.
5. Bocetamos los tres paneles del tríptico.
6. Producimos y mejoramos con la crítica de la pareja.
7. Exponemos, comparamos y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Reconocer el peso visual de los elementos (tamaño, color, posición, textura) y predecir si una composición está equilibrada o no.
- Aplicar simetría, asimetría compensada y direcciones dominantes (horizontal, diagonal, cruzadas) para provocar una sensación determinada.
- Controlar la escala, la proporción del formato y la jerarquía para dirigir la mirada hacia un protagonista.
- Diseñar ritmos (regular, alterno, creciente, con giro) y comparar soluciones en bocetos en miniatura.
- Crear una serie coherente de tres composiciones y justificar sus decisiones con vocabulario visual.

¿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 · Componer con intención

ALUMNADO

Referencias de pintura, diseño y fotografía, esquemas de peso, dirección, proporción y ritmo, un ejemplo resuelto del tríptico y las normas del taller.

F1 El encargo: tres fondos con las mismas piezas

ESTUDIO DE CASO

Para: equipo de 2.º ESO · **De:** estudio de diseño Tramas y Tonos (ficticio) · **Asunto:** campaña de otoño de una librería-cafetería de barrio

Necesitamos tres fondos para pantallas y carteles. Para que la campaña tenga identidad, los tres deben usar **las mismas cinco piezas**:

- un **círculo** de 5 cm de diámetro (amarillo);
- un **rectángulo** de 4 × 10 cm (azul);
- un **triángulo** de 6 cm de base y 5,5 cm de altura (rojo);
- **dos tiras** negras de 1 cm de ancho y 10 cm de largo.

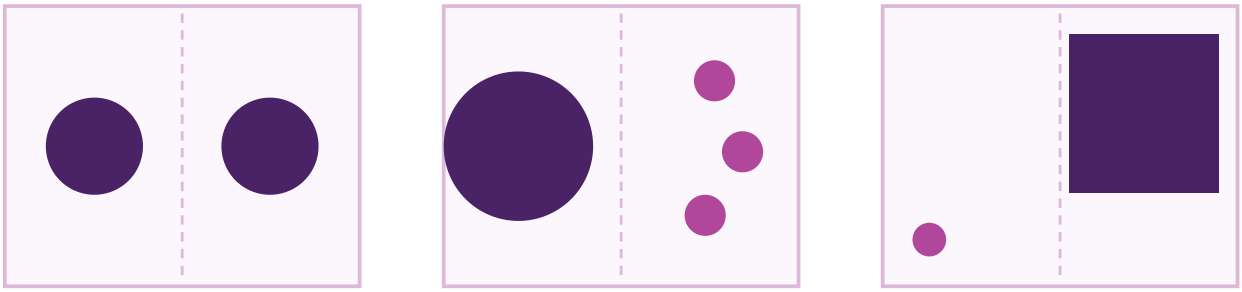
Cada fondo es un panel A5 (14,8 × 21 cm) y debe provocar una sensación distinta: **sereno** (lectura), **dinámico** (eventos) y **tenso** (novela negra). Se pueden girar y reordenar las piezas, pero no añadir ni quitar ninguna. Cada panel llevará al dorso una frase que explique su decisión principal.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula; el estudio y la librería no existen.

¿Qué sensación te parece más difícil de conseguir con solo cinco piezas? ¿Por qué?

F2 Peso visual y equilibrio

ESQUEMA



Simétrico
pesos iguales a cada lado del eje

Asimétrico compensado
una masa grande ≈ varias pequeñas

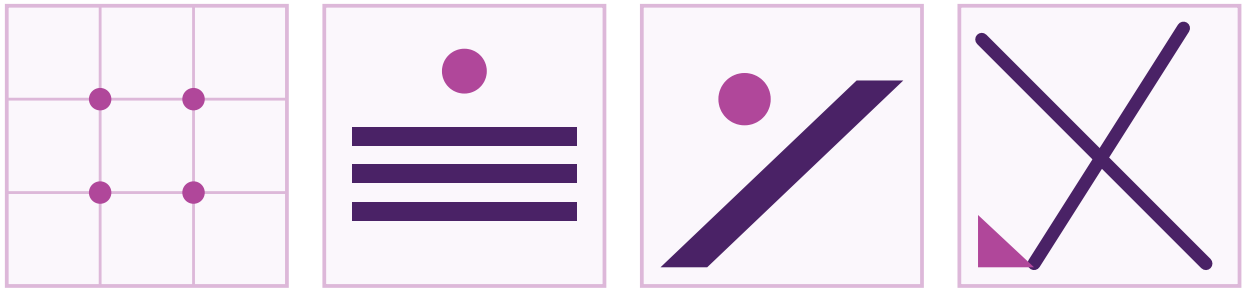
Desequilibrado
todo el peso en un lado: «cae»

El **peso visual** es la fuerza con que un elemento atrae la mirada. Aumenta con el **tamaño**, la **oscuridad o saturación** del color, la **lejanía del eje central**, el **detalle** o la textura y las formas irregulares. Una masa grande cerca del eje puede equilibrarse con varias pequeñas lejos de él, como en una balanza.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F3 Direcciones dominantes y retícula de tercios

ESQUEMA



Tercios
cuatro puntos fuertes

Horizontal
estabilidad, calma

Diagonal
movimiento, avance

Diagonales cruzadas
choque, tensión

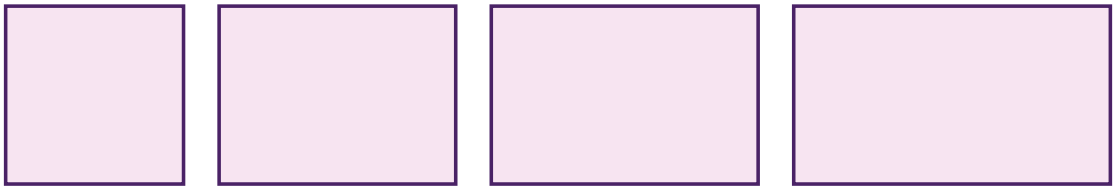
Los puntos rosas de los tercios son lugares donde el ojo se detiene: coloca ahí el elemento importante.

La **dirección dominante** es la línea imaginaria que sigue la mirada. La **retícula de tercios** divide el formato en tres franjas verticales y tres horizontales iguales; sus cuatro intersecciones son puntos fuertes.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

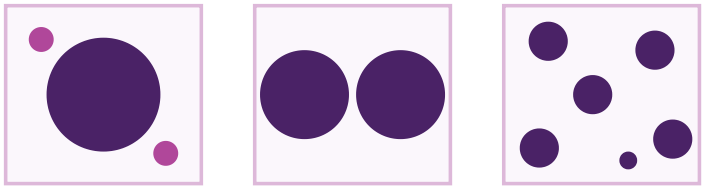
F4 Proporción, escala y jerarquía

ESQUEMA



1:1 **4:3** **3:2** **16:9**

Misma altura, distinta proporción (ancho : alto): el formato también comunica.



Jerarquía clara **Dos que compiten** **Sin jerarquía**

Escala y jerarquía

1.º protagonista: lo más grande, oscuro o contrastado.

2.º secundarios: más pequeños.

3.º fondo: lo que descansa.

La **proporción** de un formato es la relación entre sus lados. La **escala** compara el tamaño de un elemento con el formato o con otros elementos. La **jerarquía** ordena la importancia: la mirada debe saber por dónde empezar.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F5 Cuatro ritmos visuales

ESQUEMA



El **ritmo** nace de repetir elementos con un intervalo. Un ritmo regular transmite orden y calma; uno creciente da sensación de avance; romperlo de golpe (un elemento distinto, una pausa) crea sorpresa o tensión.

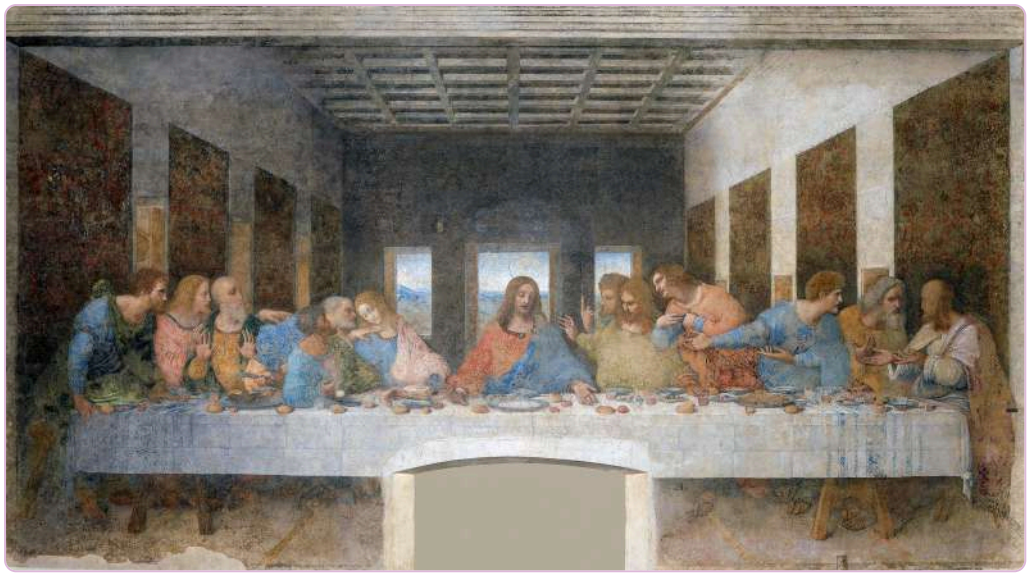
Fuente: Esquema de elaboración propia.

F6 Referencias: composición en pintura, diseño y fotografía

DATOS

Obra y autoría	Año	Técnica y lugar	Qué observar
La última cena, Leonardo da Vinci	h. 1495-1498	Pintura mural; refectorio de Santa Maria delle Grazie (Milán)	Simetría casi perfecta, figura central y líneas de la arquitectura que convergen en ella
La gran ola de Kanagawa, Katsushika Hokusai	h. 1831	Xilografía policromada; varias colecciones (por ejemplo, el Museo Metropolitano de Nueva York)	Diagonal curva de la ola, Fuji muy pequeño y lejano: escala y asimetría compensada
El grito, Edvard Munch	1893	Témpera y crayón sobre cartón; Nasjonalmuseet (Oslo)	Diagonal fuerte del puente y líneas ondulantes del cielo: tensión
Nighthawks, Edward Hopper	1942	Óleo sobre lienzo; Art Institute of Chicago	Horizontales, esquina del local y mucho vacío: quietud inquietante
Composición VIII, Vasili Kandinsky	1923	Óleo sobre lienzo; Museo Guggenheim (Nueva York)	Diagonales, círculos y triángulos: peso y tensión repartidos
Prismes électriques, Sonia Delaunay	1914	Óleo sobre lienzo; Centre Pompidou (París)	Discos concéntricos de color: ritmo y movimiento
Resurrection, Alma Thomas	1966	Acrílico sobre lienzo; Smithsonian American Art Museum (Washington)	Teselas de color en anillos: ritmo radial regular con pequeñas variaciones
Der Film, Josef Müller-Brockmann	1960	Cartel impreso; Museum für Gestaltung (Zúrich)	Retícula, jerarquía y poca información: diseño gráfico moderno
Detrás de la Gare Saint-Lazare, Henri Cartier-Bresson	1932	Fotografía en gelatina de plata; varias colecciones	Momento y encuadre: siluetas, reflejo y círculos del fondo

Mira cada obra de lejos, con los ojos entrecerrados: ¿cuál es la masa más pesada? ¿Hacia dónde te lleva la mirada? Después, acércate y descubre los detalles.

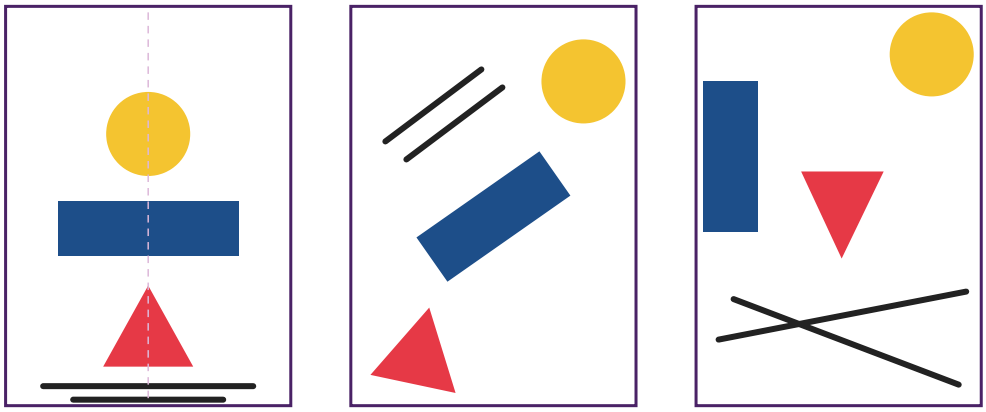


Leonardo da Vinci, *La Última Cena*, 1495-1498. Temple y óleo sobre yeso. Refectorio de Santa Maria delle Grazie (Milán). Dominio público. Las líneas del techo y de las paredes convergen en la figura central, y los apóstoles se agrupan de tres en tres: composición simétrica con jerarquía.

Fuente: Datos de las colecciones citadas. El docente proyecta las obras desde las webs oficiales de los museos y colecciones; no se reproducen en este cuaderno, salvo la imagen de dominio público que acompaña la tabla.

F7 Ejemplo resuelto: tres paneles con las mismas cinco piezas

ESQUEMA



SERENO	DINÁMICO	TENSO
eje central, horizontales, base ancha	diagonal dominante, ritmo ascendente	elementos al borde, líneas que se cruzan

Mismas cinco piezas (rectángulo, círculo, triángulo y dos tiras) en las tres.

Sereno: el rectángulo horizontal sirve de base, el círculo se sitúa sobre el eje y el triángulo lo cierra; todo es simétrico y las tiras descansan abajo. **Dinámico:** el rectángulo se inclina 35° y el círculo sube a la esquina; las tiras repiten la diagonal como un ritmo ascendente. **Tenso:** las piezas se pegan a los bordes, el triángulo apunta hacia abajo y las tiras se cruzan en un ángulo agudo.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia.

F8 Normas del taller: collage de papel

PROTOCOLO

Antes: mesa limpia y protegida, piezas del kit ya recortadas (el docente precorta con cúter y regla metálica, o las rasgáis), carpeta de pruebas preparada.

Procedimiento:

1. Coloca las piezas **sin pegar** y mira con el visor: ¿qué pesa más? ¿Hacia dónde va la mirada?
2. Haz una miniatura (5 × 7 cm) de la colocación antes de mover nada.
3. Pega con poco pegamento, de dentro hacia fuera, y apoya un libro encima un minuto.
4. Anota en la plantilla qué has cambiado respecto a los otros paneles.

Seguridad: tijeras de punta redonda y sentado; nada de cúter para el alumnado; recortes al contenedor de papel.

Cierre: guarda los restos útiles en un sobre y limpia tu puesto.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario visual

GLOSARIO

Composición	Organización de los elementos dentro del formato.
Peso visual	Fuerza con que un elemento atrae la mirada (tamaño, color, posición, detalle).
Equilibrio	Compensación del peso visual: simétrico, asimétrico compensado o desequilibrado.
Eje	Línea imaginaria, normalmente vertical, que divide la composición en dos mitades.
Proporción	Relación entre las medidas de un formato o de las partes de una figura.
Escala	Tamaño de un elemento comparado con el formato o con otros elementos.
Jerarquía	Orden de importancia de los elementos: protagonista, secundarios y fondo.
Ritmo	Repetición de elementos con un intervalo: regular, alterno, creciente o con giro.
Dirección dominante	Recorrido que sigue la mirada: horizontal, vertical, diagonal o cruzada.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 1 · Componer con intención

ALUMNADO

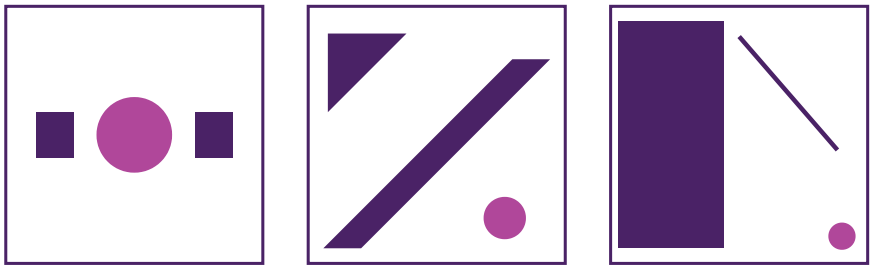
FICHA 1 Tres composiciones, tres sensaciones

SESIÓN 1

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

Las tres composiciones usan los mismos elementos: un círculo, un rectángulo y un triángulo.

1 **Observa las composiciones A, B y C y completa la tabla.**



A B C

Composición	Palabra que la describe (sereno, dinámico, tenso…)	Qué la hace así (peso, dirección, posición)
A		
B		
C		

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

Una composición con un eje central y piezas iguales a cada lado es…

◯ simétrica ◯ asimétrica ◯ rítmica creciente ◯ desequilibrada

Las diagonales suelen transmitir…

◯ silencio ◯ movimiento ◯ calma ◯ orden

Si un elemento es muy grande y oscuro, su peso visual es…

◯ mayor ◯ menor ◯ no cuenta ◯ igual

3 **¿Qué crees que hace que algo «pese» más en una imagen? Escribe dos factores.**

_____

_____

FICHA 2 Peso visual y equilibrio

SESIÓN 2

Con papel de color, haz las tres pruebas sobre un panel A5 sin pegar y anota qué ocurre. Usa F2.

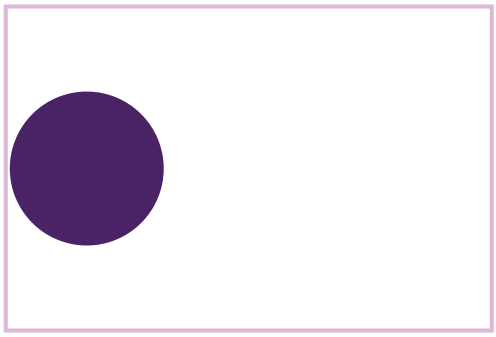
1 **Completa el registro de tus tres pruebas de equilibrio.**

Prueba	Piezas y posición (qué pone y dónde)	Qué pesa más	Sensación que produce
1 · Simétrica			
2 · Asimétrica compensada			
3 · Desequilibrada			

2 **En el primer recuadro, compensa el cuadrado grande sin usar simetría. En el segundo, rompe el equilibrio a propósito. Rotula qué has añadido.**



Equilibrio asimétrico: compensa a la derecha



Desequilibrio buscado: rompe el equilibrio

3 **Explica con F2 por qué una masa grande puede equilibrarse con varias pequeñas.**

FICHA 3 Proporción, escala y jerarquía

SESIÓN 3

Calcula la proporción dividiendo el lado mayor entre el menor (con dos decimales). Usa F4.

1 **Completa la tabla de formatos.**

Formato	Lado corto (cm)	Lado largo (cm)	Lado largo ÷ lado corto
Cuadrado	15	15	
Fotografía 10 × 15	10	15	
Panel A5 del tríptico	14,8	21	
Pantalla 16:9	9	16	

2 **Dibuja tres miniaturas con los mismos tres elementos (círculo, rectángulo, triángulo) y cambia solo la escala.**

1 · Jerarquía clara

2 · Dos que compiten

3 · Sin jerarquía

3 **En tu miniatura 1, ¿cuál es el protagonista y qué lo consigue (tamaño, color, posición)?**

FICHA 4 Ritmo, repetición y dirección

SESIÓN 4

1 **Relaciona cada ritmo con su descripción (F5).**

1 Regular	a Cambia la dirección en cada paso
2 Alterno	b Dos elementos se turnan
3 Creciente	c Los elementos aumentan de tamaño paso a paso
4 Con giro	d Mismo elemento y mismo intervalo

2 **Continúa cada secuencia con cuatro elementos más.**

Regular

Creciente

Alterno

3 **Dibuja tres miniaturas con los mismos elementos y un ritmo distinto en cada una.**

Ritmo calmado (horizontal) | Ritmo creciente (diagonal) | Ritmo que se rompe

FICHA 5 Bocetos del tríptico

SESIÓN 5

Usa las cinco piezas de F1 (círculo, rectángulo, triángulo y dos tiras). Haz dos propuestas para cada sensación y marca la elegida.

1 **Dibuja y rotula tus seis miniaturas. Anota debajo el recurso principal (eje, diagonal, borde, ritmo…).**

Sereno · opción A | Dinámico · opción A | Tenso · opción A

Sereno · opción B | Dinámico · opción B | Tenso · opción B

2 **Elige una propuesta para cada sensación y justifica tu elección con vocabulario visual.**

Sensación	Propuesta elegida (A o B)	Por qué funciona
Sereno		
Dinámico		
Tenso		

FICHA 6 Crítica por pares

SESIÓN 6

1 **Revisa los paneles de tu pareja y marca lo que cumplen.**

- [ ] Usa las cinco piezas en los tres paneles, sin añadir ni quitar ninguna.
- [ ] Cada panel se distingue claramente de los otros dos.
- [ ] En el panel sereno el equilibrio es claro.
- [ ] En el panel dinámico hay una dirección dominante.
- [ ] En el panel tenso la tensión tiene una causa visible (borde, cruce, desequilibrio).
- [ ] El recorte y el pegado están cuidados.

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

★ Primera cosa que funciona	★ Segunda cosa que funciona	Un deseo (mejora concreta)

3 **¿Qué cambiarás en tu segunda versión tras la crítica recibida?**

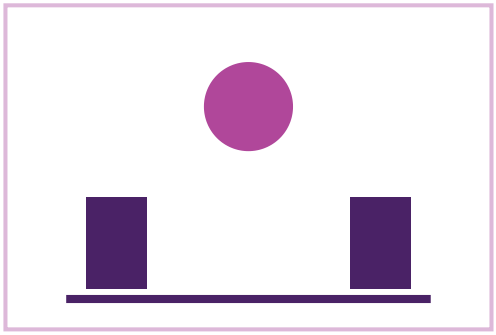
FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal)

SESIÓN 7

1 **Analiza esta composición con los cuatro pasos del Anexo 5 (T3): peso, dirección, escala y ritmo.**



2 **Reordena las piezas de la composición serena para que resulte tensa. Dibuja tu versión y nombra los tres cambios que has hecho.**



Original: serena

Tu versión: tensa (mismas piezas)

3 **Adaptación a otro formato: redibuja tu panel dinámico en un cartel horizontal 16:9 (la proporción cambia) y explica qué mantienes y qué debes mover.**

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 1 · Componer con intención

ALUMNADO

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

Hoja de proyecto del tríptico. Debe permitir a otra persona entender cómo has conseguido tres sensaciones con las mismas piezas.

Briefing

Encargo, público de la campaña y formato (tres paneles A5).

Kit de piezas y paleta

Las cinco piezas con sus medidas y los colores elegidos.

Boceto del panel sereno

Miniatura con eje, pesos y recurso principal.

Boceto del panel dinámico

Miniatura con dirección dominante y ritmo.

Boceto del panel tenso

Miniatura con bordes, cruces o desequilibrio.

Decisiones clave

Un recurso por panel: qué has cambiado y qué sensación produce.

Versión 1 → versión 2

Crítica recibida y cambios realizados.

Adaptación a otro formato

Cómo adaptarías el panel a un cartel horizontal 16:9.

Referencias y créditos

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

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 1 · Componer con intención

ALUMNADO

Glosario visual y miniguías para leer composiciones, bocetar y trabajar el papel.

T1 Recurso y sensación

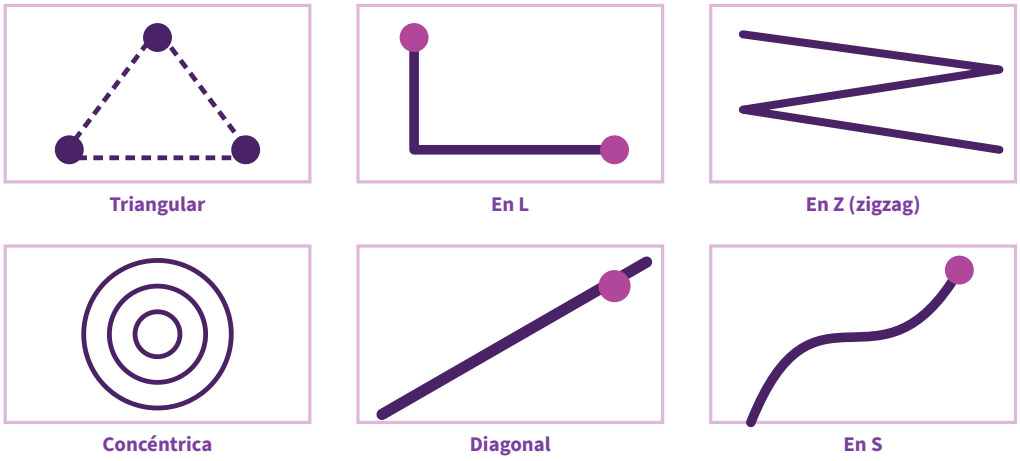
DATOS

Recurso	Sensación habitual	Cómo se consigue
Simetría con eje central	Orden, calma, solemnidad	Piezas iguales o parecidas a ambos lados
Asimetría compensada	Equilibrio vivo	Una masa grande lejos del eje frente a varias pequeñas
Horizontales y base ancha	Estabilidad, reposo	Piezas apoyadas abajo, líneas tumbadas
Diagonal dominante	Movimiento, avance	Piezas inclinadas o alineadas en diagonal
Elementos pegados al borde	Tensión, amenaza	Piezas casi cortadas o desplazadas a una esquina
Diagonales cruzadas	Choque, conflicto	Dos líneas que se cortan en ángulo agudo
Ritmo creciente	Avance, aceleración	Elementos que aumentan de tamaño o se acercan
Ruptura del ritmo	Sorpresa, inquietud	Un elemento distinto en una serie regular

Fuente: Elaboración propia.

T2 Seis esquemas de composición

ESQUEMA



Los esquemas guían la mirada: se pueden **superponer** a un boceto o a una obra para ver cómo está construida.

Fuente: Esquemas de elaboración propia.

T3 Leer una composición, visor y crítica «dos estrellas y un deseo»

PROTOCOLO

Leer una composición en cuatro pasos:

1. **Peso:** ¿qué elemento pesa más? ¿está equilibrada (simétrica, asimétrica o desequilibrada)?
2. **Dirección:** ¿hacia dónde te lleva la mirada? (horizontal, diagonal, cruzada)
3. **Escala y jerarquía:** ¿cuál es el protagonista? ¿Qué lo destaca?
4. **Ritmo:** ¿hay repetición, progresión o ruptura? Interpreta con una prueba: «Transmite tensión **porque** las diagonales se cruzan cerca del borde».

Visor de composición: recorta con tijeras dos piezas en forma de L de cartulina de 3 cm de ancho; al unirlas formas una ventana rectangular que se agranda o se achica para encuadrar.

Dos estrellas y un deseo: di dos aciertos (★) con vocabulario visual y propón una mejora concreta, sin juzgar a la persona.

Fuente: Elaboración propia.

T4 Técnicas y materiales del tríptico

DATOS

Técnica	Cómo usarla	Consejo
Papel recortado (collage)	Recorta piezas planas y colócalas sin pegar antes de decidir	Dibuja la forma por detrás y recorta despacio con tijeras de punta redonda
Papel rasgado	Rasga con la mano para bordes irregulares y texturas	Rasga hacia ti, siguiendo una regla doblada
Rotulador de punta fina	Tiras, líneas y retículas con trazo seguro	Usa regla para las diagonales
Editor vectorial (opcional)	Formas básicas, girar y alinear piezas	Duplica el panel antes de mover nada

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 1 · Componer con intención

ALUMNADO · DOCENTE

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

Rúbrica para valorar **Tríptico de composiciones con tres intenciones**. 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 composiciones nuevas con precisión (peso, equilibrio, dirección, escala y ritmo), relaciona los recursos con la sensación que producen y los apoya en evidencias visibles.	Reconoce el tipo de equilibrio y la dirección dominante y explica su efecto de forma adecuada.	Reconoce algunos recursos, 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 recorte, la colocación y el contraste de las piezas y elige con intención clara qué recurso usa en cada panel.	Usa correctamente el recorte, el collage y los recursos compositivos con un control suficiente.	El control del recorte, del pegado o de la colocación es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos compositivos básicos.	
Creación / producto	Los tres paneles son personales y se distinguen con claridad: con las mismas piezas, cada uno provoca su sensación y el conjunto funciona como serie.	Los paneles cumplen el encargo con decisiones comprensibles y acabado suficiente.	Algún panel no se distingue de otro o no responde a su intención.	El tríptico está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Prueba piezas sueltas, hace miniaturas, registra decisiones, usa la crítica 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	Compara con claridad sus tres paneles ante la clase, cita las referencias y cuida materiales, recortes 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 · Componer con intención

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo decir qué elemento pesa más en una composición y si está equilibrada.	○	○	○	○
Puedo cambiar la lectura de una composición moviendo las piezas sin cambiarlas.	○	○	○	○
Puedo justificar con vocabulario visual por qué mi panel es sereno, dinámico o tenso.	○	○	○	○
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 · Componer con intención

ALUMNADO

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

Apoyos visuales y pasos numerados para resolver el tríptico con menos variables: se trabaja con solo tres piezas y con recetas de apoyo. El criterio es el mismo: provocar sensaciones distintas con la organización.

Receta de las tres sensaciones

- **Sereno:** pon una pieza sobre el eje, el rectángulo tumbado y todo simétrico.
- **Dinámico:** inclina el rectángulo, sube el círculo a una esquina y repite una diagonal.
- **Tenso:** acerca las piezas al borde, gira el triángulo hacia abajo y cruza dos líneas.

Pasos numerados

1. Coloca las tres piezas sin pegar.
2. Mira con los ojos entrecerrados: ¿qué pesa más?
3. Mueve **una sola pieza** y vuelve a mirar.
4. Haz la miniatura y anota qué has cambiado.

1 **Con las tres piezas del recuadro (círculo, rectángulo y triángulo), dibuja una miniatura de cada sensación siguiendo la receta.**



piezas de tu kit: círculo, rectángulo, triángulo

Sereno	Dinámico	Tenso

2 **Completa: «Mi panel _____ transmite esa sensación porque he _____».**

ANEXO 9

Ampliación

SdA 1 · Componer con intención

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

La cuarta composición: dos lecturas

Algunas imágenes admiten **dos lecturas** a la vez: una pieza puede ser protagonista o fondo, la composición puede parecer serena o tensa según dónde mires. Crea una **cuarta composición deliberadamente ambigua** con las mismas piezas del tríptico.

Pasos

1. Escribe las dos lecturas que quieres provocar (por ejemplo, serena y tensa).
2. Prueba con piezas sueltas hasta que la composición mezcle recursos de las dos lecturas (un eje central con una pieza pegada al borde, un ritmo regular roto).
3. Haz la miniatura y pide a dos personas que digan qué sienten: ¿coinciden? ¿Ven las dos lecturas?
4. Haz el panel final en A5 con las mismas cinco piezas.

Entrega

Un cuarto panel A5 y un texto de 5-6 líneas que explique por qué admite dos lecturas, nombrando el recurso de cada una.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 1 · Componer con intención

DOCENTE

Ficha 1

1. Lectura orientativa: A, sereno (simétrica, eje central); B, dinámico (diagonal que sube, piezas en esquinas); C, tenso (masa pesada pegada al borde izquierdo, círculo en la esquina opuesta, línea oblicua).
2. Test: simétrica; movimiento; mayor.
3. Factores de peso: tamaño, color oscuro o saturado, lejanía del eje, textura o detalle, forma irregular.

Ficha 2

1. Respuestas abiertas; se valora que cada fila relacione piezas, posición y sensación (por ejemplo, «2 · cuadrado grande a la izquierda y tres círculos pequeños a la derecha · pesa más el cuadrado, pero lo compensan los círculos lejos del eje · equilibrio vivo»).
2. Compensar: tres elementos más pequeños (o uno oscuro) a la derecha, lejos del eje. Desequilibrar: añadir más peso en el mismo lado o dejar el otro vacío.
3. Un objeto grande cerca del eje pesa tanto como varios pequeños lejos del eje, igual que en una balanza (palanca).

Ficha 3

1. Cuadrado: 1,00; fotografía: 15 ÷ 10 = 1,50; A5: 21 ÷ 14,8 ≈ 1,42; pantalla 16:9: 16 ÷ 9 ≈ 1,78.
2. Miniaturas: protagonista claro, competencia y falta de jerarquía; se valora que solo cambie la escala.
3. Protagonista: el elemento más grande, más oscuro o más contrastado; se acepta cualquier combinación justificada.

Ficha 4

1. Regular: mismo elemento y mismo intervalo; alterno: dos elementos se turnan; creciente: aumentan de tamaño; con giro: cambia la dirección.
2. Continuaciones: regular, cuatro cuadrados iguales; creciente, círculos de radio 18, 22, 26 y 30 aproximadamente; alterno: rectángulo y círculo en orden.
3. Miniaturas: se valora que los tres ritmos sean distintos y que se vea el recurso (intervalo, tamaño, dirección).

Ficha 5

1. Se valora que haya seis propuestas distintas con recurso anotado y que la elección de cada sensación se justifique con vocabulario visual (por ejemplo, «sereno A: eje central y base ancha»).

Ficha 6

1. Crítica con vocabulario visual y mejora concreta, no personal; los cambios deben responder a la crítica.

Ficha 7

1. Análisis modelo: peso (el rectángulo oscuro abajo a la izquierda pesa más; el círculo rosa lo compensa en la esquina opuesta); dirección (las tres líneas horizontales y el triángulo crean una lectura de izquierda a derecha); escala (el rectángulo es el protagonista); ritmo (tres líneas de longitud decreciente: ritmo regular con ligera progresión).
2. Versión tensa: se aceptan cambios como llevar el círculo al borde, inclinar el rectángulo, quitar el eje central o cruzar las tiras; se exigen tres cambios nombrados.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Se aceptan tres miniaturas coherentes con la receta; frase modelo: «Mi panel sereno transmite esa sensación porque he colocado el círculo sobre el eje y el rectángulo tumbado».

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que el cuarto panel permita realmente dos lecturas y que el texto nombre un recurso para cada una (por ejemplo, simetría para la calma y borde para la tensión).

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: trabajo individual con parejas fijas de crítica; cada persona prepara un sobre con las cinco piezas. En la sesión 7 los trípticos se cuelgan en el panel del aula y se comparan por grupos.
- Temporalización (55 min): 10 min de observación o análisis, 30-35 min de taller con piezas, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. La ficha nunca sustituye al taller.
- Imágenes, derechos y seguridad: las obras de F6 se proyectan desde webs oficiales de museos y colecciones; no se reproducen (salvo *La Última Cena*, de dominio público) ni se copian. El cúter lo usa solo el docente para precortar; el alumnado usa tijeras de punta redonda o rasga el papel. Los trabajos llevan nombre de pila o iniciales y no se publican en redes.
- Diversidad: se puede trabajar con piezas ya precortadas, con una retícula impresa, con tres piezas (Anexo 8) o con un editor vectorial. Quien termine antes puede hacer el cuarto panel ambiguo del Anexo 9.

Errores frecuentes

- Confundir equilibrio con simetría: una composición asimétrica también puede estar equilibrada.
- Cambiar el color o añadir piezas en lugar de cambiar la organización, con lo que no se demuestra el aprendizaje.
- Pegar las piezas antes de probar varias colocaciones y de hacer miniaturas.
- Calcular mal la proporción al dividir el lado corto entre el largo.
- Justificar con «queda bonito» en lugar de nombrar el recurso (eje, diagonal, borde, ritmo).
- Colocar demasiadas piezas con el mismo peso y no dejar ningún protagonista.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier organización de las piezas si la sensación es reconocible y la justificación nombra un recurso visual coherente.
- En el análisis de la Ficha 7 se aceptan interpretaciones distintas si se apoyan en elementos visibles.
- La destreza de recorte se valora en la rúbrica, pero no debe penalizar una idea bien resuelta con un acabado sencillo.

02

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Geometría que diseña

PREGUNTA GUÍA

¿Cómo pasa un trazado geométrico de ejercicio técnico a convertirse en diseño?

CURSO 2.º ESO	**SESIONES** 7 sesiones	**BLOQUES DE SABERES** A · B · C
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CE4, CE5, CE7	**PRODUCTO FINAL** Sistema modular y objeto gráfico	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** 4.1, 5.2, 7.1

Contexto, reto y producto

La papelería **Trazo y Rayuela** (marca ficticia) quiere renovar su imagen para la campaña de vuelta al cole con un **patrón propio** que aparezca en cuadernos, bolsas y papel de regalo. Busca ideas en un instituto de la zona: encarga a 2.º ESO un **sistema modular**, es decir, un módulo geométrico que se pueda repetir, girar y reflejar para cubrir cualquier superficie sin que se note el truco.

El alumnado repasa el uso del compás y la escuadra, construye mediatrices, bisectrices, hexágonos y octógonos, estudia cómo se repiten los motivos en la Alhambra, en la catedral de León o en el diseño textil, y diseña un **módulo propio** con una retícula y tres transformaciones (traslación, simetría y giro). Después lo aplica a un **objeto gráfico** (cubierta de cuaderno, bolsa o papel) y lo presenta con la documentación de su construcción para que otra persona pueda reproducirlo. La evidencia final es individual: analizar un patrón nuevo y construir un módulo con regla y compás.

Reto

Diseñar un patrón modular a partir de trazados geométricos, aplicarlo a un objeto gráfico de la papelería y documentar su construcción para que otra persona pueda reproducirlo.

Producto final

Sistema modular y objeto gráfico.

Enfoque. Geometría · módulo · patrón.

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.

5.2 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
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.
C2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C3	Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

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

- Trazados básicos: mediatriz de un segmento, bisectriz de un ángulo, perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón, división de la circunferencia en seis partes (hexágono y triángulo equilátero) y en ocho (octógono).
- Polígonos regulares: ángulo central ($360° \div n$) e interior ($(n - 2) \cdot 180° \div n$); por qué teselan el triángulo, el cuadrado y el hexágono y no el pentágono ni el octógono.
- Del polígono al módulo: la rosa de seis pétalos, retículas cuadradas y triangulares, relleno y variación de color.
- Transformaciones en el plano: traslación, simetría axial y giro, y su combinación en patrones (molinillo, ajedrezado, cenefa). Ritmo regular, alterno y con giro.
- Patrimonio y diseño: alicatados y lacería de la Alhambra, rosetón de la catedral de León, banco del Parc Güell, la *Metamorfosis II* de Escher, el estampado *Strawberry Thief* de William Morris y los diseños para tapiz de Anni Albers.
- Proceso y técnica: lápiz fino y trazos auxiliares visibles, calco con papel vegetal, color plano con rotuladores o témperas, versión digital opcional (C2, C3).

Objetivos didácticos

- Ejecutar con precisión creciente trazados básicos con regla, escuadra, cartabón y compás (mediatriz, bisectriz, hexágono, octógono).
- Construir módulos a partir de polígonos regulares y circunferencias y explicar por qué unos polígonos teselan el plano y otros no.
- Aplicar traslaciones, simetrías axiales y giros para pasar de un módulo a un patrón y comparar su ritmo.
- Relacionar la geometría con el diseño, el patrimonio y el entorno (alicatados, rosetones, estampados).
- Presentar un patrón reproducible y documentar sus pasos de construcción y sus decisiones de color y escala.

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

Repaso instrumental y precisión

Evidencia: Ficha 1: relación de instrumentos con sus usos y cuadrado de control con medidas. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Construcciones geométricas seleccionadas

Evidencia: Ficha 2: mediatriz, bisectriz y hexágono construidos con compás y escuadra. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Del polígono al módulo

Evidencia: Ficha 3: tabla de ángulos de polígonos regulares y módulo con rosa de seis pétalos. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Repetición, simetría y variación

Evidencia: Ficha 4: traslación, simetría axial y giro de un motivo y tres variaciones del módulo. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Aplicación a un objeto gráfico

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: elección de objeto y módulo y dos bocetos del patrón.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Producción final y control de errores

Evidencia: Ficha 6: control de errores de la pareja y cambios de la segunda versión. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Muestra de patrones y reto individual

Evidencia: Patrón y objeto expuestos (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de un patrón nuevo y construcción del hexágono por giros.

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 de los trazados geométricos y de los patrones del patrimonio y del diseño (Alhambra, León, Morris, Escher), compara sus procesos de construcción y los relaciona con su contexto histórico y cultural.	Fichas 1, 2 y 3 (pruebas) / rúbrica y observación
5.2	Realiza el patrón y el objeto gráfico seleccionando la construcción, el módulo y el soporte adecuados, justifica el proceso en la plantilla y muestra iniciativa en la muestra.	Plantilla (Anexo 4) y producto final / rúbrica y autoevaluación (Anexo 7)
7.1	Desarrolla el proyecto completo (construcciones, módulo, bocetos, versión 2 y objeto) ajustándose al encargo de la papelería y empleando con iniciativa el compás, la escuadra y el color.	Fichas 4, 5 y 6 / rúbrica y observación

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza un patrón nuevo (módulo, transformaciones y ritmo), construye con regla y compás un triángulo equilátero de 5 cm y lo gira seis veces de 60° para obtener un hexágono, y explica cómo adaptaría su patrón a otro público.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Identifica con precisión el módulo, la retícula y las transformaciones de patrones nuevos (traslación, simetría axial y giro), los relaciona con ejemplos del patrimonio y explica el ritmo que producen.	Reconoce el módulo y las transformaciones principales y explica su efecto de forma adecuada.	Reconoce algún elemento del patrón, pero la explicación es parcial o no se apoya en la imagen.	Describe el patrón de forma imprecisa, sin vocabulario geométrico.
Técnica y lenguaje	Ejecuta las construcciones con precisión (arcos conservados, trazo limpio, medidas correctas) y elige con intención la transformación y el color.	Ejecuta correctamente las construcciones con un control suficiente del compás y la escuadra.	La precisión es irregular (arcos borrados, errores de medida) y necesita apoyo.	No aplica todavía los trazados básicos.
Creación / producto	El módulo es personal y su patrón se repite sin huecos ni solapes; el objeto gráfico es coherente con la papelería y está terminado con cuidado.	El patrón cumple el encargo con decisiones comprensibles y acabado suficiente.	El patrón tiene huecos, errores de encaje o no se adapta al objeto.	El patrón está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Proceso	Documenta la construcción paso a paso, detecta y corrige sus errores, usa la crítica 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 con claridad la construcción de su patrón para que otra persona pueda reproducirlo, cita las referencias y cuida compás, 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 el material y las normas.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Reglas de 30 cm, escuadras y cartabones, compases con mina de lápiz HB o 2H, goma y papel cuadriculado (5 mm) y papel de dibujo A4 de unos 130 g/m^2.
- Papel vegetal o de calco (unos 60 g/m^2) y cartulina de 200 g/m^2 para crear la plantilla del módulo.
- Rotuladores de punta fina y gruesa, lápices de colores o témperas para el color plano del patrón.
- Proyector para las referencias del dossier y, opcionalmente, un editor vectorial básico para duplicar y girar el módulo (versión digital).

Taller seguro, derechos e imagen

El compás se usa con cuidado: punta siempre hacia la mesa, guardado en su estuche y sin jugar con él. La plantilla del módulo se recorta con tijeras de punta redonda; el cúter solo lo maneja el docente con regla metálica y base de corte, y existe la alternativa de calcar. Ventilación y mesas protegidas si se usa témpera. Las obras y el patrimonio se citan con autoría, fecha y lugar; la marca de la papelería es ficticia, y no se copian logotipos ni diseños de marcas reales.

Interdisciplinariedad: Matemáticas (ángulos, polígonos regulares, simetrías y giros) y Tecnología (dibujo técnico, diseño y fabricación de un objeto).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Puntos guía, fichas paso a paso, plantillas transparentes y opción digital para dificultades grafomotoras.

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 variante del patrón con una transformación distinta y comparar su ritmo.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 2 · Geometría que diseña

ALUMNADO

Mirad el suelo de una iglesia, los azulejos de un patio andaluz o el papel de regalo de vuestros cumpleaños: todos esconden un módulo que se repite. Alguien lo diseñó con regla y compás. La papelería Trazo y Rayuela (ficticia) busca un patrón nuevo para sus cuadernos y bolsas, y os lo encarga a vosotros. Primero dominaréis el compás, después construiréis polígonos, más tarde inventaréis un módulo y, por último, lo repetiréis, lo giraréis y lo reflejaréis hasta convertirlo en un diseño con identidad.

> *¿Cómo pasa un trazado geométrico de ejercicio técnico a convertirse en diseño?*

Vuestro reto

Diseñar un patrón modular a partir de trazados geométricos, aplicarlo a un objeto gráfico de la papelería y documentar su construcción para que otra persona pueda reproducirlo.

Lo que vais a producir

Sistema modular y objeto gráfico.

Seguridad. El compás se usa con cuidado: punta siempre hacia la mesa, guardado en su estuche y sin jugar con él.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Repasamos instrumentos y medimos nuestra precisión.
2. Construimos mediatrices, bisectrices, hexágonos y octógonos.
3. Pasamos del polígono al módulo.
4. Repetimos, reflejamos y giramos para crear patrones.
5. Aplicamos el patrón a un objeto gráfico.
6. Producimos, corregimos errores y mejoramos con la pareja.
7. Exponemos los patrones y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Ejecutar con precisión creciente trazados básicos con regla, escuadra, cartabón y compás (mediatriz, bisectriz, hexágono, octógono).
- Construir módulos a partir de polígonos regulares y circunferencias y explicar por qué unos polígonos teselan el plano y otros no.
- Aplicar traslaciones, simetrías axiales y giros para pasar de un módulo a un patrón y comparar su ritmo.
- Relacionar la geometría con el diseño, el patrimonio y el entorno (alicatados, rosetones, estampados).
- Presentar un patrón reproducible y documentar sus pasos de construcción y sus decisiones de color y escala.

¿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 · Geometría que diseña

ALUMNADO

Trazados de apoyo paso a paso, patrones del patrimonio y del diseño, un ejemplo resuelto del módulo y el patrón y las normas del taller de dibujo.

F1 El encargo: un patrón para Trazo y Rayuela

ESTUDIO DE CASO

Para: equipo de 2.º ESO · **De:** Trazo y Rayuela, papelería (ficticia) · **Asunto:** patrón para la campaña de vuelta al cole

Queremos un patrón que se reconozca de lejos y que podamos imprimir en cuadernos, bolsas y papel de regalo. Os pedimos:

- un **módulo cuadrado de 10 × 10 cm** construido con **regla, escuadra y compás**, a partir de polígonos regulares y circunferencias;
- un **patrón** que lo repita con **al menos dos transformaciones** (traslación, simetría o giro) y **como máximo tres colores**;
- un **objeto gráfico** terminado: cubierta de cuaderno A5 (14,8 × 21 cm), bolsa de papel o papel de regalo;
- una **hoja de construcción** (Anexo 4) con los pasos, para que cualquier persona de la fábrica pueda reproducirlo.

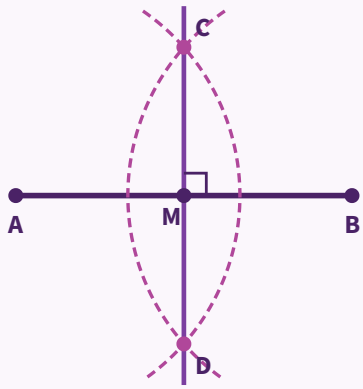
Fuente: Caso ficticio creado para el aula; la papelería no existe.

¿En qué objetos de tu casa has visto un patrón que se repite? ¿Qué módulo tiene?

F2 Mediatriz y bisectriz paso a paso

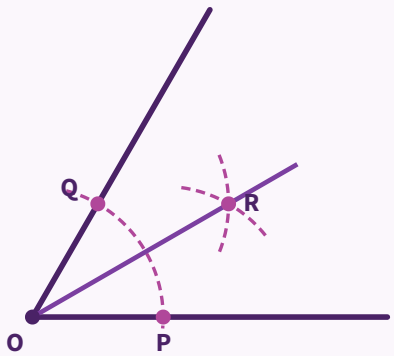
ESQUEMA

Mediatriz de AB



1. Abre el compás más de la mitad de AB.
2. Arcos desde A y B: se cortan en C y D. 3. Une C y D.

Bisectriz del ángulo O



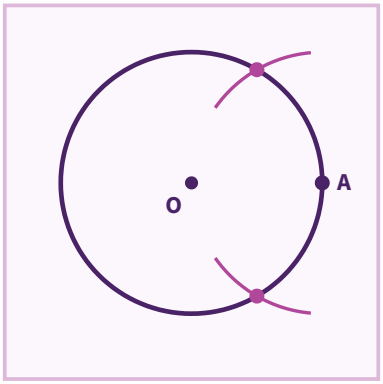
1. Arco desde O: corta los lados en P y Q.
2. Mismo radio desde P y Q: se cortan en R. 3. Une O y R.

La **mediatriz** de un segmento es la recta perpendicular que pasa por su punto medio: todos sus puntos están a la misma distancia de A y de B. La **bisectriz** de un ángulo lo divide en dos ángulos iguales. Se conservan los arcos auxiliares: son la prueba de que la construcción es correcta.

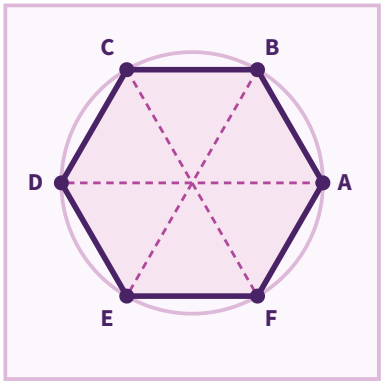
Fuente: Construcciones de elaboración propia; coordenadas calculadas.

F3 El hexágono regular y la rosa de seis pétalos

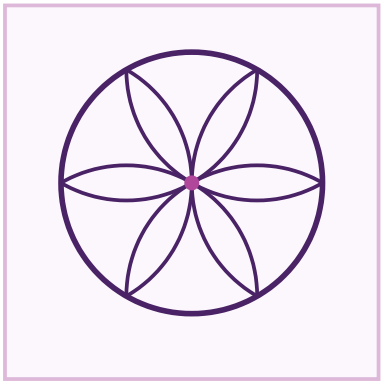
ESQUEMA



1. Circunferencia de radio r.
Abertura = r, centro en A.



2. Seis puntos, seis lados.
Lado del hexágono = radio. Une los puntos.



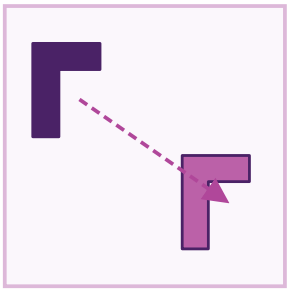
3. Rosa de seis pétalos.
Centro en cada vértice y radio r: arcos.

El **lado del hexágono regular inscrito es igual al radio** de la circunferencia (porque el triángulo central es equilátero). Uniendo los vértices de dos en dos se obtiene un triángulo equilátero. Para la rosa, se coloca la punta del compás en cada vértice con la misma abertura y se trazan los arcos que pasan por el centro.

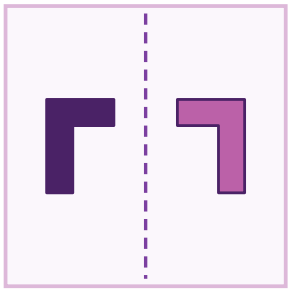
Fuente: Construcciones de elaboración propia; coordenadas calculadas.

F4 Transformaciones: traslación, simetría y giro

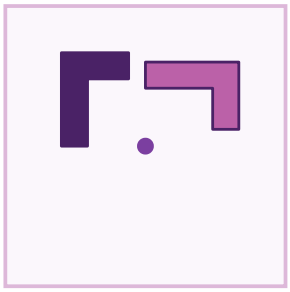
ESQUEMA



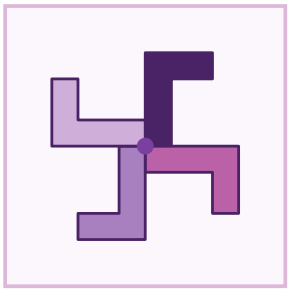
Traslación
mismo motivo, otra posición



Simetría axial
reflejo respecto a un eje



Giro de 90°
alrededor de un centro



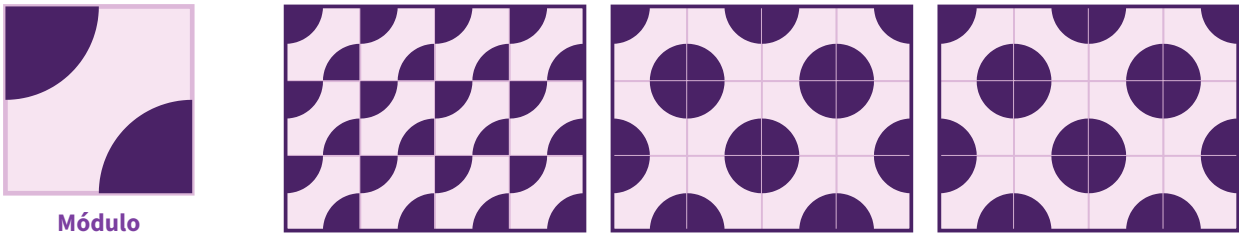
Giro repetido (4 × 90°)
forma un molinillo

Una **traslación** mueve el motivo sin girarlo ni reflejarlo. Una **simetría axial** lo refleja respecto a un eje: cada punto y su imagen están a la misma distancia del eje. Un **giro** lo hace rotar un ángulo alrededor de un centro; repetido, forma figuras con simetría de giro (molinillo).

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F5 Del módulo al patrón

ESQUEMA



Módulo
cuadrado con dos cuartos de círculo

Traslación
el módulo se repite igual

Giro alterno
90° en casillas alternas

Simetría
reflejos en filas y columnas

Con **el mismo módulo** se obtienen tres patrones muy distintos solo cambiando la transformación. El ritmo cambia: el primero es regular, el segundo alterna y el tercero crea círculos nuevos en las uniones.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F6 Referencias: patrones en el patrimonio y en el diseño

DATOS

Obra y autoría	Fecha	Técnica y lugar	Qué observar
Alicatados y lacería de la Alhambra, arte nazarí	siglo XIV	Cerámica vidriada en zócalos; Alhambra (Granada)	Estrellas de ocho y doce puntas y teselaciones con giros y simetrías
Arcos de la Mezquita-Catedral de Córdoba	siglos VIII-X	Dovelas alternas de ladrillo y piedra; Córdoba	Módulo de arco repetido con ritmo alterno rojo y blanco
Rosetón de la catedral de León	siglos XIII-XIV	Vidriera gótica con tracería de piedra; León	Simetría radial y división de la circunferencia en partes iguales
Banco ondulado del Parc Güell, Antoni Gaudí (con Josep Maria Jujol)	1900-1914	Mosaico de fragmentos de cerámica; Barcelona	Módulos irregulares: la geometría se rompe a propósito
Metamorfosis II, M. C. Escher	1939-1940	Xilografía en color; varias colecciones (por ejemplo, la National Gallery of Art de Washington)	Teselación que se transforma poco a poco en otras figuras
Strawberry Thief, William Morris	1883	Estampado textil sobre algodón; Victoria and Albert Museum (Londres)	Módulo que se repite con simetría y variación
Diseños para tapiz, Anni Albers (Bauhaus)	1926	Gouache y lápiz sobre papel; varias colecciones (entre ellas el MoMA de Nueva York)	Retícula, bandas de color y ritmo geométrico

Busca en cada obra el **módulo mínimo**: la parte más pequeña que, repetida, crea todo el patrón. ¿Qué transformaciones usan?

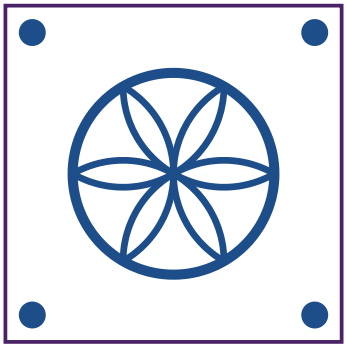


William Morris, *Strawberry Thief* (*El ladrón de fresas*), diseño de 1883. Algodón estampado. Ejemplar del Cleveland Museum of Art; imagen: Open Access (CC0). El módulo se repite por simetría especular y traslación: busca dónde empieza y dónde acaba.

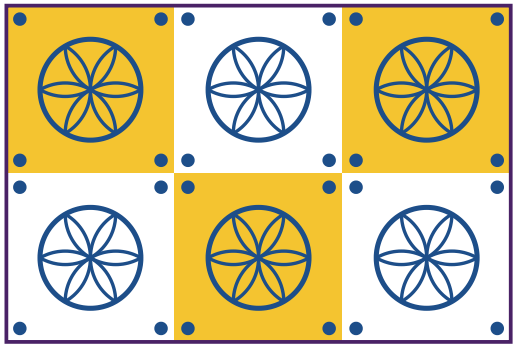
Fuente: Datos de las colecciones y monumentos citados. El docente proyecta las imágenes desde las webs oficiales de los museos y monumentos; no se reproducen en este cuaderno, salvo la imagen de dominio público que acompaña la tabla.

F7 Ejemplo resuelto: módulo y patrón

ESQUEMA



Módulo 100 × 100 mm
rosa de seis pétalos (r = 30 mm)



Patrón: traslación + variación de color alterna
uso: papel de regalo de la papelería (ficticia)

Módulo: un cuadrado de 100 mm con una rosa de seis pétalos de radio 30 mm, construida con compás (F3), y cuatro puntos en las esquinas. **Patrón:** el módulo se repite por **traslación** en filas y columnas y se **alterna el color de fondo** (amarillo y blanco) con el trazo siempre azul, en una variante tipo ajedrez: traslación más variación de color, con solo tres colores. **Objeto:** papel de regalo con el patrón a escala 1:1.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia.

F8 Normas del taller de dibujo y precisión

PROTOCOLO

Antes: mesa limpia, hojas sin arrugas, lápiz bien afilado y goma preparada. El compás se guarda en su estuche.

Procedimiento:

1. Traza primero con lápiz **fino y duro (2H o HB)** las líneas auxiliares; no las borres, son la prueba de tu construcción.
2. Mantén la **abertura del compás** fija mientras trazas arcos del mismo radio.
3. Marca los puntos con una **cruz fina**, no con un círculo.
4. Pasa a limpio solo las líneas del resultado y rotula los puntos (A, B, C…).
5. Comprueba con la regla: ¿miden lo mismo los lados que deben ser iguales?

Seguridad: compás con la punta hacia la mesa y sin agitarlo; tijeras de punta redonda; el cúter solo lo maneja el docente.

Cierre: recoge y limpia tu puesto; guarda la plantilla del módulo en la carpeta.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario visual

GLOSARIO

Mediatriz	Recta perpendicular a un segmento que pasa por su punto medio.
Bisectriz	Recta que divide un ángulo en dos ángulos iguales.
Polígono regular	Polígono con todos los lados y ángulos iguales.
Módulo	Unidad mínima que, repetida, forma un patrón.
Patrón	Diseño que cubre una superficie repitiendo un módulo.
Teselación	Recubrimiento del plano con figuras que encajan sin huecos ni solapes.
Traslación	Movimiento del motivo en línea recta sin girarlo.
Simetría axial	Reflejo del motivo respecto a un eje.
Giro	Rotación del motivo un ángulo alrededor de un centro.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 2 · Geometría que diseña

ALUMNADO

FICHA 1 Repaso instrumental y precisión

SESIÓN 1

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

1 **Relaciona cada instrumento con su uso principal.**

1 Regla	a Corregir sin dejar sombras
2 Escuadra y cartabón	b Trazar arcos y circunferencias
3 Compás	c Medir y trazar segmentos
4 Goma	d Trazar perpendiculares y paralelas

2 **Control de precisión. Dibuja con regla y escuadra un cuadrado de 6 cm de lado y completa la tabla con lo que mides.**

Dibuja aquí el cuadrado de 6 cm

Tus marcas: lados, diagonales y ángulos

Medida	Valor esperado	Mi resultado
Lado (cm)	6	
Diagonal 1 (cm)	8,5	
Diagonal 2 (cm)	8,5	
Ángulo entre lados (°)	90	

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

Con la abertura del compás igual al radio, ¿cuántas veces cabe en la circunferencia?

◯ 4 ◯ 5 ◯ 6 ◯ 8

La mediatriz de un segmento es…

◯ su doble ◯ su bisectriz ◯ paralela a él ◯ perpendicular por su punto medio

Un ángulo recto mide…

◯ 90° ◯ 60° ◯ 180° ◯ 45°

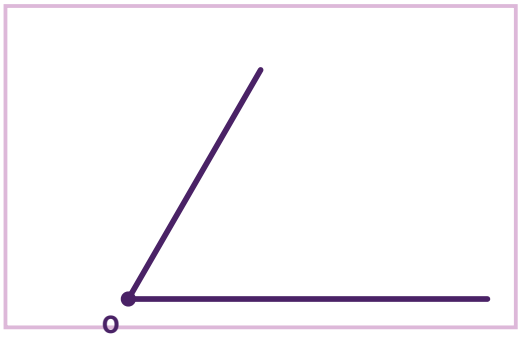
FICHA 2 **Construcciones geométricas** SESIÓN 2

Conserva todos los arcos auxiliares. Usa F2 y F3.

1 **Traza la mediatriz del segmento AB y la bisectriz del ángulo O.**



Traza la mediatriz de AB



Traza la bisectriz del ángulo O

2 **Construye un hexágono regular inscrito en una circunferencia de 3 cm de radio y marca sus vértices con letras.**

3 **Completa la frase.**

El lado del hexágono regular mide lo mismo que el _____ de la circunferencia; por eso el compás cabe _____ veces en ella.

FICHA 3 Del polígono al módulo

SESIÓN 3

Ángulo central = 360° ÷ n. Ángulo interior = (n − 2) · 180° ÷ n.

1 **Completa la tabla de polígonos regulares y decide si teselan solos (un polígono tesela si 360° es múltiplo exacto de su ángulo interior).**

Polígono	Ángulo central	Ángulo interior	¿Tesela solo?
Triángulo equilátero			
Cuadrado			
Pentágono			
Hexágono			
Octógono			

2 **Diseña un módulo propio dentro de un cuadrado de 8 cm usando un polígono o una rosa de pétalos.**

3 **¿Por qué pueden repetirse hexágonos sin dejar huecos y los pentágonos no? Responde con ángulos.**

FICHA 4 Repetición, simetría y variación

SESIÓN 4

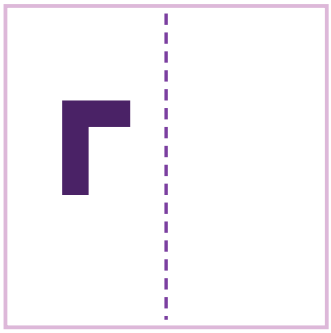
1 **Relaciona cada transformación con su descripción (F4).**

1	Traslación	a	Reflejo respecto a un eje
2	Simetría axial	b	Rotación alrededor de un centro
3	Giro	c	El motivo se mueve sin girar
4	Variación	d	Cambia el color, el tamaño o el giro del módulo

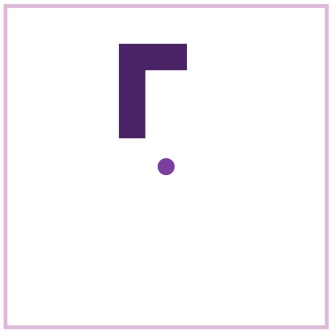
2 **Aplica a cada motivo la transformación indicada.**



Traslación: 5 cm a la derecha y 3 abajo



Simetría axial respecto al eje



Giro de 90° (horario) alrededor del punto

3 **Dibuja tres variaciones de tu módulo y rotula qué has cambiado.**

Variación de color

Variación de giro

Variación de escala

FICHA 5 Aplicación a un objeto gráfico

SESIÓN 5

Piensa en el objeto antes de dibujar el patrón: la forma y el tamaño del soporte influyen en el módulo.

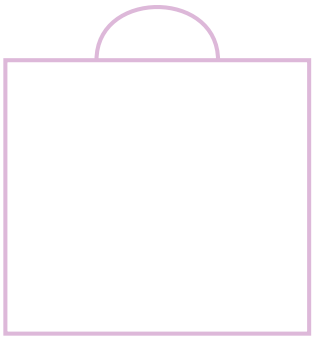
1 **Define tu proyecto.**

Decisión	Mi elección	Por qué
Objeto (cubierta, bolsa, papel)		
Tamaño del módulo (cm)		
Transformaciones (mínimo dos)		
Paleta (máximo tres colores)		

2 **Dibuja dos bocetos del patrón sobre el objeto elegido.**



Cubierta de cuaderno A5



Bolsa de papel

3 **Elige uno de los dos bocetos y explica por qué encaja mejor en el soporte.**

FICHA 6 Producción final y control de errores

SESIÓN 6

1 **Revisa el patrón de tu pareja y marca lo que cumple.**

- ☐ Se ven los arcos y las líneas auxiliares de la construcción.
- ☐ Los lados que deben ser iguales miden lo mismo (±1 mm).
- ☐ El patrón se repite sin huecos ni solapes.
- ☐ Hay al menos dos transformaciones y como máximo tres colores.
- ☐ El patrón se adapta al objeto elegido.

2 **Anota tres errores detectados y cómo los corregirías.**

Error detectado	Dónde	Cómo lo corrijo

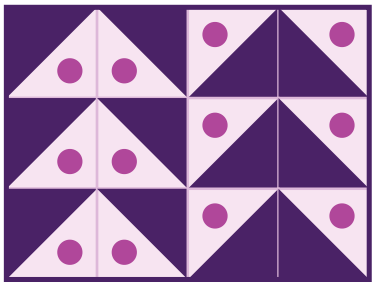
3 **Dos estrellas y un deseo para tu pareja.**

★ Primera cosa que funciona	★ Segunda cosa que funciona	Un deseo (mejora concreta)

4 **¿Qué cambiarás en tu segunda versión?**

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

1 **Analiza este patrón: ¿cuál es el módulo? ¿Qué transformación se aplica entre una casilla y la siguiente? ¿Qué ritmo produce?**



2 **Construye con regla y compás un triángulo equilátero de 5 cm de lado y gíralo seis veces 60° alrededor de un vértice para formar un hexágono.**

Triángulo equilátero (5 cm) y su giro

Hexágono formado por seis giros de 60°

3 **Adaptación: ¿qué cambiarías de color y de escala de tu patrón para un público infantil y para un público adulto? Explica en tres líneas.**

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 2 · Geometría que diseña

ALUMNADO

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

Hoja de construcción del patrón. Debe permitir a otra persona reproducirlo sin preguntarte nada.

Briefing

Encargo, objeto elegido y formato (cubierta A5, bolsa o papel).

Paleta y materiales

Máximo tres colores y la técnica (rotulador, témpera, digital).

Construcción del módulo

Módulo de 10 × 10 cm con las líneas auxiliares y las medidas.

Pasos de construcción

Numera 5-7 pasos (qué instrumento, qué medida).

Retícula y transformaciones

Qué transformaciones aplicas y cómo se encajan.

Patrón sobre el objeto

Boceto del patrón aplicado al soporte.

Versión 1 → versión 2

Errores detectados y cambios.

Referencias y créditos

Patrimonio o diseño que te ha inspirado (autoría, obra, año).

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 2 · Geometría que diseña

ALUMNADO

Instrumentos, construcciones y control de precisión para dibujar con exactitud.

T1 Instrumentos de dibujo y trucos de uso

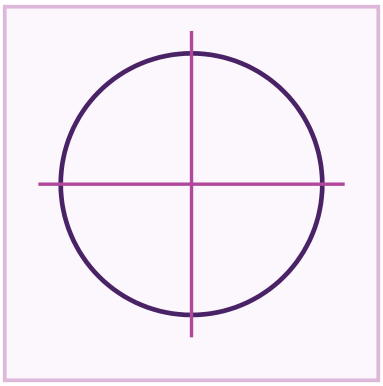
DATOS

Instrumento	Para qué sirve	Truco
Regla	Medir y unir puntos	Mira la regla desde arriba para no medir mal por paralaje
Escuadra y cartabón	Perpendiculares y paralelas, ángulos de 90°, 60°, 45° y 30°	Apoya la escuadra en la regla y desliza solo una
Compás	Arcos, circunferencias y transporte de medidas	Sujétalo por la cabeza y gira con dos dedos
Lápiz 2H o HB	Líneas auxiliares finas	Punta larga y trazo suave: se ve, pero no mancha
Papel vegetal	Calcar el módulo y probar giros	Fíjalo con cinta de pintor y usa un punto de referencia

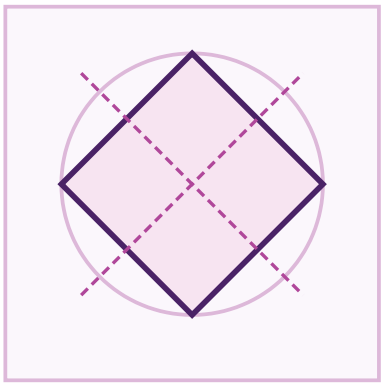
Fuente: Elaboración propia.

T2 Del cuadrado al octógono

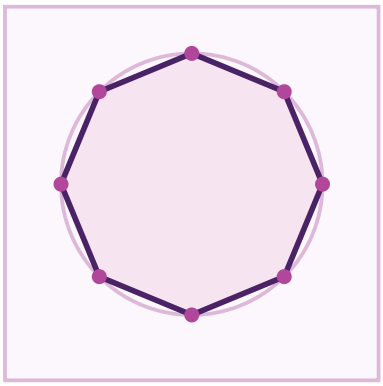
ESQUEMA



1. Circunferencia y dos diámetros perpendiculares (con escuadra).



2. Cuadrado y bisectrices las bisectrices cortan la circunferencia.



3. Octógono regular une los ocho puntos consecutivos.

El octógono se obtiene dividiendo la circunferencia en ocho partes: primero los cuatro vértices del cuadrado inscrito y luego los cuatro puntos donde las bisectrices de los cuatro ángulos rectos cortan la circunferencia.

Fuente: Construcciones de elaboración propia; coordenadas calculadas.

T3 Cómo pasar a limpio y documentar la construcción

PROTOCOLO

Documentar: numera cada paso en la hoja (1. Traza la circunferencia de radio 30 mm; 2. Marca A con una cruz; 3. Con la abertura = radio…) e indica el instrumento y la medida.

Pasar a limpio:

1. Calca el módulo con papel vegetal.
2. Refuerza solo el resultado con rotulador fino.
3. Deja visibles las líneas auxiliares más importantes con trazo muy fino.

Plantilla del módulo: calca el módulo en cartulina y recórtalo (con tijeras de punta redonda) para repetirlo en el patrón con precisión.

Fuente: Elaboración propia.

T4 Errores de precisión y cómo corregirlos

DATOS

Error frecuente	Causa	Cómo evitarlo
El compás «patina» y la circunferencia no cierra	Punta poco clavada o abertura floja	Aprieta el tornillo y gira despacio con la punta bien apoyada
Los lados de un polígono no miden igual	Se cambió la abertura del compás	No toques el compás entre marcas; comprueba con la regla
Las líneas se ven gruesas y poco precisas	Lápiz blando o sin afilar	Usa 2H o HB con punta fina
El patrón deja huecos	El módulo no encaja en la retícula	Dibuja primero la retícula y comprueba que el módulo mide lo mismo en todos los lados

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 2 · Geometría que diseña

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Sistema modular y objeto gráfico**. 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 el módulo, la retícula y las transformaciones de patrones nuevos (traslación, simetría axial y giro), los relaciona con ejemplos del patrimonio y explica el ritmo que producen.	Reconoce el módulo y las transformaciones principales y explica su efecto de forma adecuada.	Reconoce algún elemento del patrón, pero la explicación es parcial o no se apoya en la imagen.	Describe el patrón de forma imprecisa, sin vocabulario geométrico.	
Técnica y lenguaje	Ejecuta las construcciones con precisión (arcos conservados, trazo limpio, medidas correctas) y elige con intención la transformación y el color.	Ejecuta correctamente las construcciones con un control suficiente del compás y la escuadra.	La precisión es irregular (arcos borrados, errores de medida) y necesita apoyo.	No aplica todavía los trazados básicos.	
Creación / producto	El módulo es personal y su patrón se repite sin huecos ni solapes; el objeto gráfico es coherente con la papelería y está terminado con cuidado.	El patrón cumple el encargo con decisiones comprensibles y acabado suficiente.	El patrón tiene huecos, errores de encaje o no se adapta al objeto.	El patrón está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Documenta la construcción paso a paso, detecta y corrige sus errores, usa la crítica 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 con claridad la construcción de su patrón para que otra persona pueda reproducirlo, cita las referencias y cuida compás, 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 el material y las normas.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 2 · Geometría que diseña

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo construir una mediatriz, una bisectriz y un hexágono con regla y compás, y comprobar mi precisión.	○	○	○	○
Puedo explicar qué transformaciones han generado un patrón a partir de un módulo.	○	○	○	○
Puedo documentar los pasos de mi construcción para que otra persona la reproduzca.	○	○	○	○
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 · Geometría que diseña

ALUMNADO

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

Plantillas, puntos guía y pasos numerados para construir y repetir un módulo con menos variables. El criterio es el mismo: usar trazados geométricos para generar un patrón.

Construye el hexágono en 5 pasos

1. Traza una circunferencia de 3 cm de radio y marca el centro O.
2. Marca un punto A cualquiera sobre la circunferencia.
3. Sin cambiar la abertura, apoya la punta en A y marca B.
4. Repite desde B, C, D y E hasta cerrar seis puntos.
5. Une los puntos con la regla.

Un patrón con una sola transformación

- Elige **solo la traslación**.
- Usa un módulo ya dibujado (el del recuadro) o calca el tuyo.
- Repítelo en una retícula de 4 × 3 casillas sin girarlo.

1 **Repite el módulo en la retícula de 4 × 3 casillas por traslación y colorea con dos colores.**



Tu módulo



Retícula de 4 × 3 casillas

2 **Completa: «Mi patrón se repite por _____ y he usado los colores _____».**

_____

_____

ANEXO 9

Ampliación

SdA 2 · Geometría que diseña

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Una variante con otra transformación

Los diseñadores prueban **variantes** del mismo módulo para encontrar la mejor. Diseña una **variante de tu patrón** cambiando solo la transformación (por ejemplo, pasa de traslación a giro o a simetría) y compara el ritmo de las dos.

Pasos

1. Escribe qué transformación usa tu patrón actual y cuál vas a probar.
2. Dibuja la retícula de 4 × 3 casillas con el módulo y aplica la nueva transformación.
3. Colorea las dos versiones con la misma paleta.
4. Compara el ritmo: ¿cuál es más regular, cuál más dinámico? ¿Qué sensación da cada una?

Entrega

La variante del patrón (4 × 3 casillas) y un texto de 5-6 líneas que compare el ritmo con vocabulario geométrico.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 2 · Geometría que diseña

DOCENTE

Ficha 1

1. Relación: regla → medir y trazar segmentos; escuadra y cartabón → perpendiculares y paralelas; compás → arcos y circunferencias; goma → corregir sin dejar sombras.
2. Control del cuadrado: lado 6 cm; diagonales ≈ 8,5 cm (6 · √2 = 8,49 cm); ángulos de 90°. Se acepta ±1 mm.
3. Test: 6; perpendicular por su punto medio; 90°.

Ficha 2

1. Mediatriz: arcos del mismo radio (mayor que la mitad de AB) desde A y B, y recta por sus dos cortes. Bisectriz: arco desde O, arcos del mismo radio desde P y Q y recta por O y R.
2. Hexágono: se conservan los arcos y los seis lados miden 3 cm (±1 mm).
3. Huecos: radio; seis veces.

Ficha 3

1. Triángulo equilátero: 120°, 60°, sí. Cuadrado: 90°, 90°, sí. Pentágono: 72°, 108°, no (360 ÷ 108 = 3,33). Hexágono: 60°, 120°, sí. Octógono: 45°, 135°, no (360 ÷ 135 = 2,67).
2. Módulo: se acepta cualquier diseño con precisión razonable; se valora que se vean las construcciones.
3. Explicación modelo: «En un vértice de un hexágono caben tres ángulos de 120° (360°) y encajan; con pentágonos de 108° quedaría un hueco de 36°».

Ficha 4

1. Traslación → el motivo se mueve sin girar; simetría axial → reflejo respecto a un eje; giro → rotación alrededor de un centro; variación → cambio de color, tamaño o giro del módulo.
2. Se valora la fidelidad de las copias: en la simetría, cada punto y su imagen a igual distancia del eje; en el giro, el motivo gira 90° en sentido horario alrededor del punto.
3. Variaciones: tres cambios distintos y rotulados.

Ficha 5

1. Se valora que el módulo sea coherente con el soporte, que haya dos transformaciones y no más de tres colores, y que los bocetos sean distintos.

Ficha 6

1. Control de errores concreto y corregible (por ejemplo, «lados desiguales en el hexágono · fila 2 · repito con la abertura fija»); crítica con vocabulario geométrico.

Ficha 7

1. Análisis modelo: el módulo es un cuadrado con un triángulo oscuro y un punto rosa; entre una casilla y la siguiente hay un giro de 90°; en vertical se repite por traslación; el ritmo es de giro regular que forma un molinillo.
2. Construcción: triángulo equilátero de 5 cm con compás (arcos desde los extremos); seis giros de 60° alrededor de un vértice dan un hexágono regular de 5 cm de lado.
3. Adaptación: se acepta cualquier cambio de color y escala justificado (infantil: colores vivos y módulo grande; adulto: paleta sobria y módulo pequeño).

Refuerzo (Anexo 8)

1. El módulo se repite en las doce casillas sin giro ni reflejo y con dos colores; frase modelo: «Mi patrón se repite por traslación y he usado los colores morado y amarillo».

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que la variante use realmente otra transformación y que la comparación nombre el ritmo (regular, alterno, giro) y la sensación que produce.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: trabajo individual con parejas fijas de revisión; cada persona dispone de un estuche con regla, escuadra, cartabón, compás, lápiz 2H o HB y goma. En la sesión 7 los patrones se exponen en la pared y los visitantes buscan el módulo.
- Temporalización (55 min): 10 min de explicación o análisis, 30-35 min de taller de dibujo, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. El compás exige tiempo: no encadenar más de dos construcciones nuevas por sesión.
- Imágenes, derechos y seguridad: las obras de F6 se proyectan desde las webs oficiales de museos y monumentos. No se copian logotipos ni diseños de marcas reales. El cúter lo usa solo el docente; el alumnado usa tijeras de punta redonda o calca. Compás: punta hacia la mesa y guardado en el estuche.
- Diversidad: se puede usar papel cuadriculado, puntos guía y plantillas transparentes, un módulo ya construido (Anexo 8) o un editor vectorial para duplicar y girar. Quien termine antes puede hacer la variante del Anexo 9.

Errores frecuentes

- Cambiar la abertura del compás entre marcas y obtener lados desiguales.
- Borrar los arcos auxiliares y no poder demostrar la construcción.
- Confundir el ángulo central con el ángulo interior de un polígono regular.
- Pensar que cualquier polígono tesela el plano (pentágonos u octógonos solos dejan huecos).
- Cambiar de transformación en cada casilla y perder la lógica del patrón.
- Superar los tres colores o desajustar el módulo al soporte.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier módulo cuya construcción sea reproducible (pasos y medidas anotados) y cuyo patrón encaje sin huecos.
- En el análisis de la Ficha 7 se aceptan descripciones distintas del módulo si se apoyan en el patrón y nombran la transformación.
- La precisión se valora con tolerancia de ±1 mm; no debe penalizar una idea sencilla bien construida.

03

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

De lo real a lo imaginado

PREGUNTA GUÍA

¿Cuánto de una imagen viene de lo que vemos y cuánto de lo que imaginamos?

CURSO 2.º ESO	**SESIONES** 7 sesiones	**BLOQUES DE SABERES** B · C
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CE2, CE3, CE5	**PRODUCTO FINAL** Díptico realidad / imaginario	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** 2.1, 2.2, 3.2, 5.1, 5.2

Contexto, reto y producto

El IES Los Almendros (centro ficticio) prepara la exposición **«Dos miradas»** para la semana cultural. La idea es sencilla y atrevida: cada persona elige un **objeto cotidiano o un rincón real** del centro o de su casa y lo muestra dos veces, una junto a otra. A la izquierda, **lo que ve** (un dibujo de observación); a la derecha, **lo que imagina** (una versión transformada por una idea o una emoción). La exposición quiere desmontar un mito: «dibujar bien» no significa copiar igual que una fotografía, sino decidir qué mirar, qué conservar y qué cambiar.

El alumnado aprende a **observar** con un visor y a dibujar por formas grandes y proporciones, estudia el color, el valor y la textura, aplica **cuatro operaciones** (reproducir, aislar, transformar y asociar) y experimenta con técnicas secas (grafito y carboncillo) y húmedas (acuarela y témpera). Lleva un **diario de proceso** (realidad, imaginario y producción) y presenta un **díptico** en el que explica qué decisiones separan una imagen de la otra. Al final, de forma individual, analiza una imagen nueva y comenta con argumentos una obra que le haya gustado.

Reto

Crear un díptico realidad / imaginario a partir de un objeto o rincón real, con una versión de observación y otra transformada, y explicar con vocabulario visual qué decisiones llevan de una a otra.

Producto final

Díptico realidad / imaginario.

Enfoque. Observación · imaginario · 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.
- **CE3** Analizar propuestas plásticas, visuales y audiovisuales con respeto y capacidad de observación, enriqueciendo la cultura artística personal y el imaginario.
- **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)

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.

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.

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.
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

- Observación y encuadre: elegir un objeto o rincón, usar el visor de cartulina y decidir el formato (horizontal, vertical, cuadrado); mirar «lo que veo» frente a «lo que sé». Referencia: Dürer, *Liebre joven*.
- Dibujo descriptivo: formas grandes antes que detalles, eje, caja de proporciones y medición con una unidad (por ejemplo, el ancho de la boca de una jarra); la proporción como relación alto ÷ ancho.
- Color, valor y textura de observación: escala de cinco valores, mezclas (secundarios, complementarios para neutros, color más agua) y texturas gráficas (liso, rayado, punteado, reticulado y ondulado).
- Operaciones plásticas: reproducir, aislar (un detalle), transformar (forma, color, escala) y asociar (juntar con otra idea). Referencias: Van Gogh, *La habitación en Arlés*; Picasso, *El toro*; Magritte, *La traición de las imágenes*; Miró.
- Técnicas bidimensionales: grafito y carboncillo (secas) y acuarela y témpera (húmedas), con sus características expresivas (C4).
- Imaginario y recepción: las ideas y emociones como motor de la transformación; comentario personal argumentado de una obra (O'Keeffe, Maruja Mallo, Miró) con «veo, pienso, siento».

Objetivos didácticos

- Observar forma, proporción, luz, color y textura de un objeto real sin buscar el realismo fotográfico.
- Diferenciar la intención descriptiva (representar lo que se ve) de la intención expresiva (comunicar una idea o emoción).
- Aplicar las operaciones de reproducir, aislar, transformar y asociar para pasar de la imagen observada a la imaginada.
- Experimentar con técnicas secas (grafito, carboncillo) y húmedas (acuarela, témpera) y elegir la más adecuada a cada versión.
- Explicar con vocabulario visual las decisiones que separan la imagen observada de la imaginada y comentar obras con argumentos personales.

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

Observación guiada y encuadre

Evidencia: Ficha 1: dibujo de memoria frente a dibujo observado, tabla de diferencias y tres encuadres del objeto elegido.

Ficha: Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Dibujo descriptivo por formas grandes

Evidencia: Ficha 2: tabla de medidas y proporciones y dibujo del objeto por formas grandes.

Ficha: Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Color y textura de observación

Evidencia: Ficha 3: escala de cinco valores, tres mezclas de color y cuatro texturas del objeto.

Ficha: Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Operaciones de transformación

Evidencia: Ficha 4: cuatro miniaturas (reproducir, aislar, transformar y asociar) y elección de la idea o emoción.

Ficha: Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Boceto imaginado y pruebas técnicas

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: boceto imaginado y tres pruebas técnicas.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Díptico final y revisión

Evidencia: Ficha 6: diario realidad-imaginario-producción, crítica de la pareja y segunda versión.

Ficha: Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Comparación crítica y evidencia individual

Evidencia: Díptico expuesto (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: comparación de una pareja de imágenes nuevas, decisión técnica y comentario de una obra.

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 de forma razonada el recorrido entre realidad, imaginario y producción en su díptico, con ejemplos de las decisiones tomadas, evitando estereotipos y respetando otras miradas.	Ficha 6 (diario) y plantilla (Anexo 4) / rúbrica y observación
2.2	Analiza con vocabulario visual obras de distintas épocas y culturas, su propio díptico y los de sus iguales, comparando observación y transformación y respetando la diversidad de expresiones.	Fichas 4, 6 y 7 (coevaluación) / rúbrica y autoevaluación (Anexo 7)
3.2	Argumenta con respeto el disfrute que le produce una obra del dossier y comparte impresiones y emociones con una opinión personal fundamentada («veo, pienso, siento»).	Ficha 7, tarea 3 (comentario personal) / rúbrica y observación
5.1	Expresa una idea o emoción experimentando con técnicas secas y húmedas, formas, colores y texturas en las pruebas y en la versión imaginada.	Fichas 3, 4 y 5 y versión imaginada del díptico / rúbrica
5.2	Realiza el díptico seleccionando técnicas y soportes adecuados a cada versión, justifica el proceso y muestra iniciativa y autoconfianza al presentarlo.	Plantilla (Anexo 4) y díptico final / rúbrica

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona compara una pareja de imágenes nuevas (observada y transformada), nombra tres decisiones que las separan, razona qué técnica elegiría para expresar «inquietud» con un boceto breve y comenta de forma argumentada una obra del dossier que le haya gustado.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Compara con precisión imágenes de observación y transformadas, nombra las decisiones de forma, color, textura y escala que las separan y las relaciona con la idea expresada.	Reconoce las decisiones principales que separan las dos imágenes y las explica de forma adecuada.	Reconoce alguna diferencia, pero la explicación es parcial o no se apoya en la imagen.	Describe las imágenes de forma imprecisa, sin vocabulario visual.
Técnica y lenguaje	Controla proporciones, valores y color en la versión observada y usa con intención técnicas secas y húmedas para expresar la idea en la imaginada.	Usa correctamente las técnicas y los recursos esperados en las dos versiones.	El control de la proporción, del color o de la técnica es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos necesarios.
Creación / producto	El díptico muestra una transformación clara, personal y coherente con la idea elegida; las dos imágenes se reconocen como la misma realidad vista de dos formas.	El díptico cumple el reto con decisiones comprensibles y acabado suficiente.	La transformación es poco evidente o la imagen imaginada no responde a la idea.	El díptico está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Registra el recorrido realidad-imaginario-producción, prueba técnicas, usa la crítica 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 con claridad su díptico y comenta con respeto y argumentos una obra ajena, cita las referencias y cuida materiales, agua 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

- Objetos cotidianos o rincones del centro (jarras, tazas, zapatillas, plantas, ventanas, estanterías), colocados sobre un fondo neutro con luz lateral.
- Papel de dibujo A4 de unos 130 g/m² y papel de acuarela de 200-250 g/m² cortado en dos mitades A5 (o A4 para el díptico), lápices HB y 2B, carboncillo y goma moldeable.
- Acuarelas o témperas, pinceles redondos de números 4 y 10, botes de agua y paleta de plástico; visor de cartulina y plantilla de proporciones (Anexo 5, T2).
- Opcional: fotografía propia del objeto (sin personas) como apoyo, impresa en pequeño, sin calcar; proyector para las obras del dossier.

Taller seguro, derechos e imagen

Carboncillo y témpera con mesas protegidas y batas, ventilación y manos lavadas al terminar; nada de fijativos ni aerosoles en el aula (se separan las hojas con papel de seda). Pinceles lavados en el puesto y botes de agua tapados o en bandeja. Fotografía solo de objetos y rincones, nunca de personas identificables; las obras se citan con autoría, título, fecha y museo, y los trabajos se exponen con nombre de pila o iniciales.

Interdisciplinariedad: Lengua Castellana y Literatura (descripción y expresión de emociones) y Tutoría (emociones, identidad y respeto a otras miradas).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Objetos simples y encuadres acotados, dibujo por formas básicas, uso de fotografía propia como apoyo sin calcar, alternativas de collage.

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 tercera versión que transforme únicamente color y textura manteniendo la forma.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 3 · De lo real a lo imaginado

ALUMNADO

¿Qué ves cuando miras una jarra? ¿Y qué verías si esa jarra fuera una nube, una ola o un recuerdo? El dibujo no es copiar: es decidir qué mirar y qué cambiar. El IES Los Almendros (ficticio) prepara la exposición «Dos miradas» y os invita a mostrar un objeto o un rincón de vuestro entorno dos veces: una vez como lo veis y otra como lo imagináis. Estudiaréis la forma, la luz y el color, aprenderéis a transformar una imagen y explicaréis qué decisiones hay entre una y otra.

> *«¿Cuánto de una imagen viene de lo que vemos y cuánto de lo que imaginamos?»*

Vuestro reto

Crear un díptico realidad / imaginario a partir de un objeto o rincón real, con una versión de observación y otra transformada, y explicar con vocabulario visual qué decisiones llevan de una a otra.

Lo que vais a producir

Díptico realidad / imaginario.

Seguridad. Carboncillo y témpera con mesas protegidas y batas, ventilación y manos lavadas al terminar; nada de fijativos ni aerosoles en el aula (se separan las hojas con papel de seda).

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Elegimos un objeto o rincón y aprendemos a encuadrarlo.
2. Lo dibujamos por formas grandes y proporciones.
3. Estudiamos su color, sus valores y sus texturas.
4. Probamos cuatro operaciones de transformación.
5. Bocetamos la versión imaginada y probamos técnicas.
6. Producimos el díptico y mejoramos con la crítica de la pareja.
7. Exponemos, comparamos y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Observar forma, proporción, luz, color y textura de un objeto real sin buscar el realismo fotográfico.
- Diferenciar la intención descriptiva (representar lo que se ve) de la intención expresiva (comunicar una idea o emoción).
- Aplicar las operaciones de reproducir, aislar, transformar y asociar para pasar de la imagen observada a la imaginada.
- Experimentar con técnicas secas (grafito, carboncillo) y húmedas (acuarela, témpera) y elegir la más adecuada a cada versión.
- Explicar con vocabulario visual las decisiones que separan la imagen observada de la imaginada y comentar obras con argumentos personales.

¿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 · De lo real a lo imaginado

ALUMNADO

El encargo de la exposición, esquemas de formas, color y transformación, obras de observación e imaginación, un ejemplo resuelto del díptico y las normas del taller.

F1 El encargo: la exposición «Dos miradas»

ESTUDIO DE CASO

Para: alumnado de 2.º ESO · **De:** comisión de la semana cultural del IES Los Almendros (ficticio) · **Asunto:** exposición «Dos miradas»

Queremos una exposición en la que cada persona muestre **un mismo objeto o rincón visto de dos maneras**. Os pedimos:

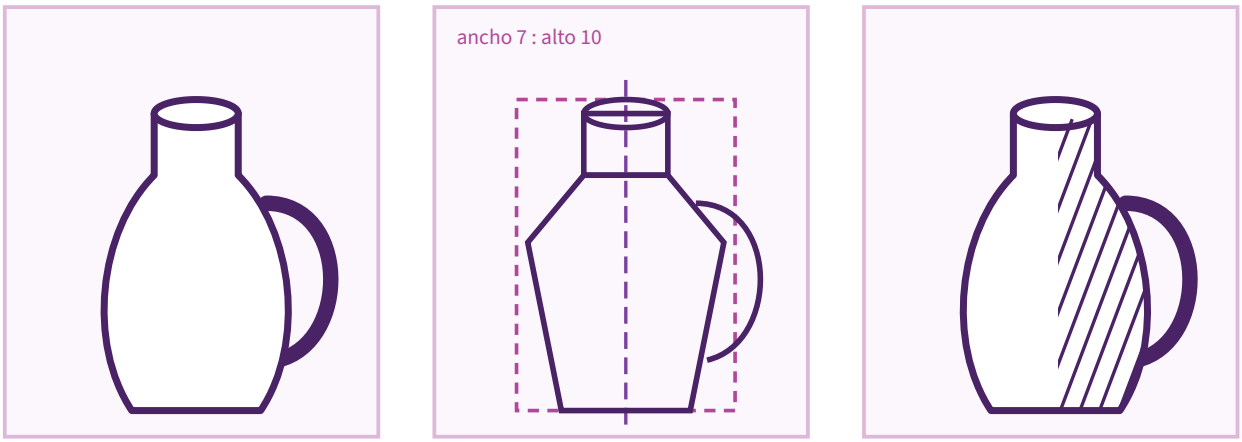
- elegir un **objeto cotidiano o un rincón** (de clase o de casa); no se aceptan personas identificables;
- un **dibujo de observación** (versión A) en grafito o carboncillo, con las proporciones y la luz bien observadas;
- una **versión imaginada** (versión B) en acuarela o témpera, transformada por una **idea o emoción** (por ejemplo, desbordarse, calma, inquietud, nostalgia);
- un **díptico** de dos paneles A5 pegados sobre una cartulina, con una **cartela** de tres frases (qué conservo, qué transformo, por qué);
- un **diario de proceso** con la ruta realidad, imaginario y producción.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula; el centro y la exposición no existen.

¿Qué objeto de tu entorno te gustaría mirar de dos maneras? ¿Qué idea le darías?

F2 Del objeto a las formas grandes

ESQUEMA



1. El objeto
lo que veo, no lo que sé

2. Formas grandes
cilindro, trapecio y arco; eje y caja

3. Luz y sombra
la sombra se agrupa en un lado

Antes de dibujar detalles, busca **formas grandes** (cilindro, trapecio, arco), un **eje** que ayude a la simetría y una **caja** que encierre el objeto. Aquí la caja mide 7 de ancho por 10 de alto, así que la proporción alto ÷ ancho es **1,43**. En el tercer recuadro, la sombra se agrupa en un lado para dar volumen.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F3 Valores, mezclas y texturas

ESQUEMA

Escala de valores (lápiz o carboncillo)



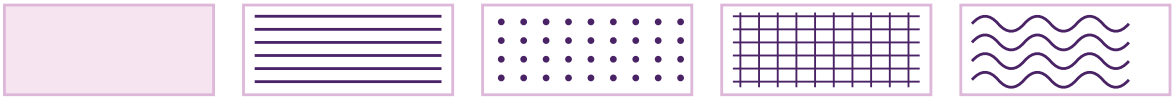
1 · muy claro | 2 · claro | 3 · medio | 4 · oscuro | 5 · muy oscuro

Mezclas de color (témpera o acuarela)



amarillo + rojo = naranja | complementarios = tono neutro | rojo + agua = rojo claro

Texturas gráficas



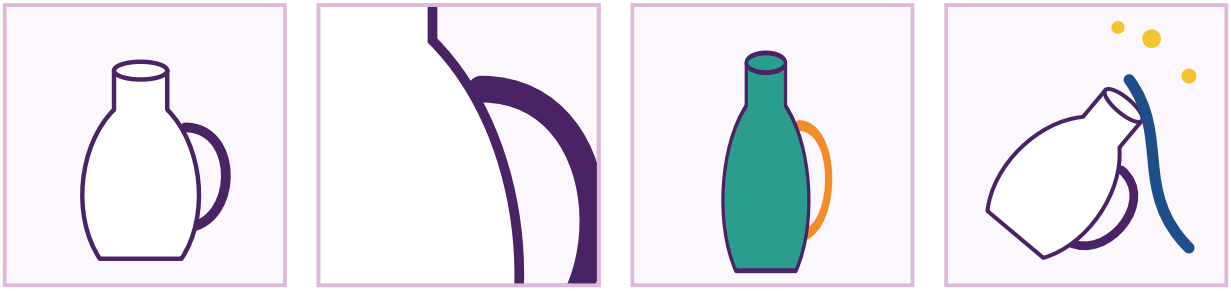
liso | rayado | punteado | reticulado | ondulado

El **valor** es lo claro u oscuro de un color. Para oscurecer un color sin ensuciarlo, mézclalo con su **complementario** (el azul con el naranja da un tono neutro) o con un poco de otro color más oscuro; para aclararlo, añade **agua** en acuarela o blanco en témpera. Las **texturas gráficas** se pueden dibujar con líneas, puntos, retículas u ondas.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F4 Cuatro operaciones para transformar una imagen

ESQUEMA



Reproducir
tal como lo veo

Aislar
solo un detalle, encuadre

Transformar
forma, color y escala

Asociar
con otra idea: agua, luna…

Reproducir es mostrar lo que veo. **Aislar** es elegir un detalle y quedarse solo con él. **Transformar** es cambiar la forma, el color o la escala. **Asociar** es unir el objeto con otra idea (agua, luna, viento). Se pueden combinar.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F5 Referencias: observar e imaginar

DATOS

Obra y autoría	Año	Técnica y lugar	Qué observar
Liebre joven, Albrecht Dürer	1502	Acuarela y gouache; Albertina (Viena)	Observación minuciosa: pelo, luz y volumen; el detalle como estudio
La habitación en Arlés, Vincent van Gogh	1888	Óleo sobre lienzo; Museo Van Gogh (Ámsterdam)	Lo real (su cuarto) transformado: perspectiva forzada y colores planos
El toro (once estados), Pablo Picasso	1945	Litografía; MoMA (Nueva York) y otras colecciones	Simplificación progresiva: del toro realista a pocas líneas

Obra y autoría	Año	Técnica y lugar	Qué observar
Black Iris III, Georgia O'Keeffe	1926	Óleo sobre lienzo; Museo Metropolitano (Nueva York)	Aislar y ampliar un detalle de la flor hasta casi abstraerlo
La verbena, Maruja Mallo	1927	Óleo sobre lienzo; Museo Reina Sofía (Madrid)	Realidad popular transformada con color y ritmo
La traición de las imágenes, René Magritte	h. 1929	Óleo sobre lienzo; LACMA (Los Ángeles)	Una pipa pintada con la frase «esto no es una pipa»: imagen y realidad
Paisaje catalán (El cazador), Joan Miró	1923-1924	Óleo sobre lienzo; MoMA (Nueva York)	Un paisaje convertido en signos: asociar y transformar

Pregunta a cada obra: ¿qué parte viene de **lo que se ve** y cuál de **lo que se imagina**? ¿Qué operación (reproducir, aislar, transformar, asociar) ha usado la persona que la hizo?



Alberto Durero, *Liebre joven*, 1502. Acuarela y aguada sobre papel. Albertina (Viena). Dominio público. Observación minuciosa, pelo a pelo; en el ojo se refleja una ventana.

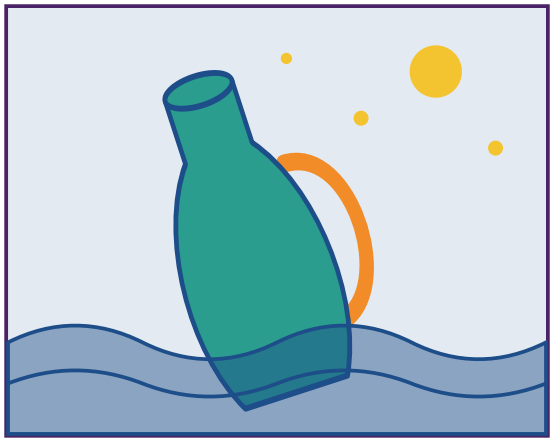
Fuente: Datos de las colecciones de los museos citados. El docente proyecta las obras desde las webs oficiales de los museos; no se reproducen en este cuaderno, salvo la imagen de dominio público que acompaña la tabla.

F6 Ejemplo resuelto: díptico «desbordarse»

ESQUEMA



REALIDAD
grafito: formas grandes, proporción y sombra



IMAGINARIO · «desbordarse»
témpera: cuello alargado, olas, luna y tonos fríos

Qué conservo: la jarra, su asa y su cuello. **Qué transformo:** la forma (inclinada y alargada), el color (verdes y azules fríos) y la escala (la jarra ocupa casi todo el formato). **Qué asocio:** olas, luna y estrellas, porque la idea es «desbordarse»: la emoción que ya no cabe. **Técnicas:** grafito (versión A) y témpera (versión B).

Fuente: Ejemplo de elaboración propia.

F7 Diario de proceso y comentario de una obra

TEXTO

Diario de proceso: tres preguntas en cada sesión

1. **Realidad:** ¿qué he observado hoy? (formas, proporciones, luz, color, textura).
2. **Imaginario:** ¿qué quiero cambiar y por qué? (idea o emoción, operación elegida).
3. **Producción:** ¿cómo lo he hecho? (técnica, material, dificultad y solución).

Comentar una obra con «veo, pienso, siento»

1. **Veo:** describo lo que hay (formas, colores, texturas, composición).
2. **Pienso:** interpreto con pruebas: «Creo que significa ___ **porque** ___».
3. **Siento:** cuento qué emoción me produce y por qué la disfruto o no, con respeto hacia otras opiniones.

«Me gusta» no basta: añade siempre un **porque** apoyado en lo que se ve.

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

F8 Normas del taller: técnicas secas y húmedas

PROTOCOLO

Antes: mesa protegida con papel, bata, botes de agua con poca agua, objeto colocado con luz lateral y hojas de prueba preparadas.

Procedimiento seco (grafito y carboncillo):

1. Dibuja suave con HB y refuerza las sombras con 2B o carboncillo.
2. Difumina con un trozo de papel, no con los dedos sucios.
3. Separa las hojas con papel de seda; **no se usan fijativos en aerosol**.

Procedimiento húmedo (acuarela y témpera):

1. Prueba el color en una hoja aparte antes de pintar.
2. Pinta de lo claro a lo oscuro en acuarela y de lo oscuro a lo claro en témpera.
3. Deja secar antes de superponer; no sopletees las manchas.

Seguridad y cierre: ventilación mientras haya carboncillo; manos lavadas al terminar; pinceles lavados en el puesto; botes tapados; guarda las pruebas en la carpeta.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario visual

GLOSARIO

Observación	Mirar con atención para descubrir formas, proporciones, luz y color.
Encuadre	Parte de la realidad que se elige mostrar dentro del formato.
Proporción	Relación entre las medidas de un objeto o de sus partes.
Valor	Grado de claridad u oscuridad de un color o de un gris.
Textura	Aspecto de una superficie: liso, rugoso, rayado, punteado…
Imaginario	Conjunto de ideas, emociones e imágenes que cada persona crea.
Transformar	Cambiar la forma, el color o la escala de una imagen.
Asociar	Unir dos ideas o imágenes distintas en una sola.
Díptico	Obra formada por dos paneles que se leen juntos.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 3 · De lo real a lo imaginado

ALUMNADO

FICHA 1 Observación guiada y encuadre

SESIÓN 1

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

Elige un objeto cotidiano o un rincón (no personas). Haz esta ficha con tu objeto delante.

1 **Dibuja tu objeto primero de memoria (2 minutos) y después observándolo (5 minutos).**

De memoria (2 minutos)

Observando el objeto (5 minutos)

2 **Compara los dos dibujos y completa la tabla.**

Aspecto	De memoria	Observando
Proporciones		
Detalles		
Luz y sombra		

3 **Con el visor, prueba tres encuadres de tu objeto y haz una miniatura de cada uno. ¿Cuál eliges y por qué?**

Horizontal

Vertical

Cuadrado

_____

_____

FICHA 2 Dibujo descriptivo por formas grandes

SESIÓN 2

Mide con una unidad (por ejemplo, el ancho de la boca) y usa F2 y el Anexo 5 (T2).

1 **Mide tu objeto con la regla y completa la tabla de proporciones.**

Medida	Objeto real (cm)	Mi dibujo (cm)
Alto total		
Ancho máximo		
Ancho de la boca o de la parte más estrecha		
Alto ÷ ancho (2 decimales)		

2 **Dibuja el esquema de formas grandes con eje y caja y después el dibujo descriptivo.**

Esquema de formas, eje y caja

Dibujo descriptivo con lápiz (HB y 2B)

3 **Marca verdadero o falso.**

	V	F
Hay que empezar dibujando los detalles pequeños.	☐	☐
El eje y la caja ayudan a controlar la proporción.	☐	☐
Dibujar bien significa que se parezca a una fotografía.	☐	☐

FICHA 3 Color y textura de observación

SESIÓN 3

1 **Rellena cinco valores de grafito o carboncillo, del más claro al más oscuro.**

1 2 3 4 5

1 = muy claro · 5 = muy oscuro

2 Anota tres mezclas que necesites para tu objeto.

Mezcla (colores y proporción)	Resultado	Para qué parte del objeto

3 Dibuja cuatro texturas de tu objeto o de su fondo y rotula cada una.

Textura 1 | Textura 2 | Textura 3 | Textura 4

FICHA 4 Operaciones de transformación

SESIÓN 4

1 Relaciona cada operación con su descripción (F4).

1	Reproducir	a	Mostrar lo que veo
2	Aislar	b	Cambiar la forma, el color o la escala
3	Transformar	c	Quedarse con un solo detalle
4	Asociar	d	Unir el objeto con otra idea

2 Dibuja cuatro miniaturas de tu objeto, una por operación.

Reproducir igual que lo veo | **Aislar** un detalle | **Transformar** forma, color, escala | **Asociar** con otra idea

3 Elige la idea o emoción de tu díptico y decide qué cambiarás.

Idea o emoción	Operación principal	Qué cambio (forma, color, textura, escala)

FICHA 5 Boceto imaginado y pruebas técnicas

SESIÓN 5

Prueba cada técnica sobre papel del mismo tipo que usarás en el díptico.

1 **Dibuja tu boceto imaginado y haz tres pruebas de técnica o de color.**

Boceto imaginado (idea: _____)

Prueba 1

Prueba 2

Prueba 3

2 **Registra tus pruebas.**

Prueba	Técnica y soporte	Qué funciona	Qué cambio
1			
2			
3			

3 **¿Con qué técnica harás la versión imaginada? Justifícalo con vocabulario visual.**

FICHA 6 Díptico final y revisión

SESIÓN 6

1 **Completa tu diario de proceso con las tres rutas.**

Realidad (qué observé)	Imaginario (qué transformé y por qué)	Producción (cómo lo hice)

2 **Revisa el díptico de tu pareja y marca lo que cumple.**

- ☐ Se reconoce el mismo objeto o rincón en las dos versiones.
- ☐ La versión de observación tiene buenas proporciones y valores.
- ☐ La versión imaginada transforma forma, color o escala con intención.
- ☐ La idea o emoción se entiende en la versión imaginada.
- ☐ La técnica está cuidada y la cartela explica tres decisiones.

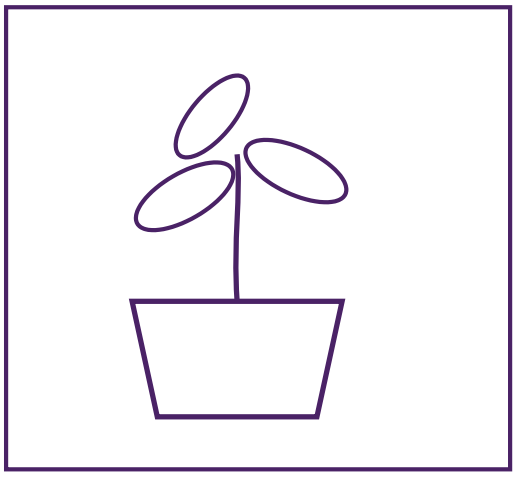
3 Dos estrellas y un deseo para tu pareja.

★ Primera cosa que funciona	★ Segunda cosa que funciona	Un deseo (mejora concreta)

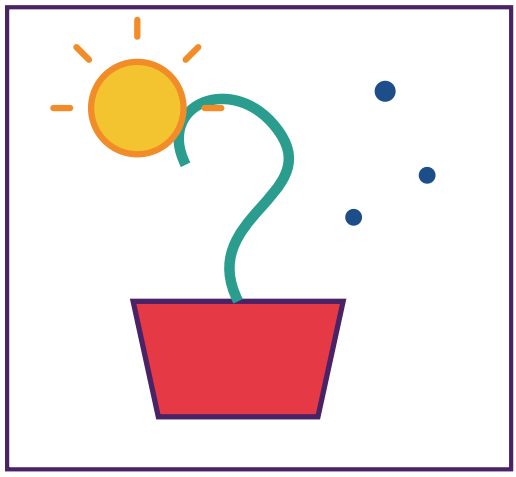
4 ¿Qué cambiarás en tu segunda versión tras la crítica recibida?

FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal) SESIÓN 7

1 Compara estas dos imágenes de una misma maceta. Nombra tres decisiones que las separan (forma, color, textura, escala) y la idea que crees que expresa la segunda.



Observación



Transformada

2 **Quieres expresar «inquietud» con un objeto cotidiano. Elige una técnica seca o húmeda, haz un boceto breve y justifica tu elección.**

Seca (grafito, carboncillo)

Húmeda (acuarela, témpera)

3 **Elige una obra del dossier (F5) y coméntala con «veo, pienso, siento». Explica por qué la disfrutas o por qué te cuesta.**

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 3 · De lo real a lo imaginado

ALUMNADO

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

Hoja de proyecto del díptico realidad / imaginario. Debe permitir a otra persona entender qué decisiones llevan de una imagen a otra.

Briefing

Encargo de «Dos miradas», objeto o rincón elegido y formato (dos paneles A5).

Idea o emoción

Qué quieres expresar en la versión imaginada y por qué.

Versión A: observación

Boceto del encuadre con eje y caja de proporciones.

Versión B: imaginario

Boceto de la transformación con colores y texturas.

Qué conservo / qué transformo

Tres decisiones (forma, color, escala…) y la operación usada.

Técnicas y materiales

Técnica de cada versión y por qué.

Diario realidad → imaginario → producción

Resumen del recorrido en tres líneas.

Versión 1 → versión 2

Crítica recibida y cambios.

Cartela y créditos

Tres frases para la exposición y las obras que te han inspirado.

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 3 · De lo real a lo imaginado

ALUMNADO

Técnicas, proporción y operaciones de transformación para observar, imaginar y producir.

T1 Técnicas secas y húmedas

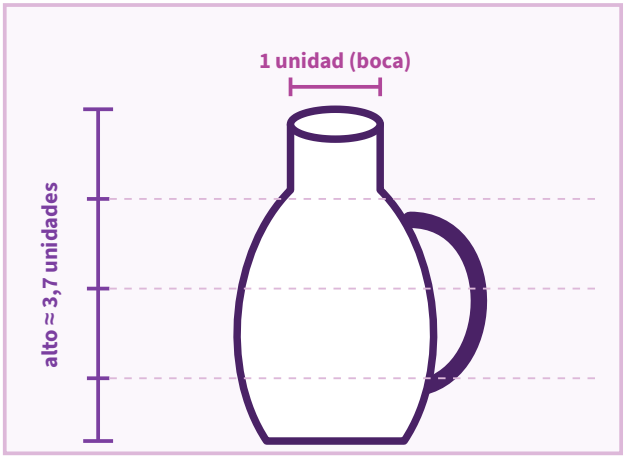
DATOS

Técnica	Cómo usarla	Consejo
Grafito (HB, 2B)	Presión suave para líneas claras y fuerte para zonas oscuras	Empieza con HB y reserva el 2B para las sombras
Carboncillo	Trazo ancho y manchas que se difuminan	Usa goma moldeable para sacar luces; sin fijativo, separa las hojas con papel de seda
Acuarela	Capas transparentes de claro a oscuro con mucha agua	Reserva el blanco del papel y deja secar entre capas
Témpera	Color opaco que se cubre y se mezcla	Pinta de oscuro a claro y limpia el pincel entre colores

Fuente: Elaboración propia.

T2 Medir las proporciones con una unidad

ESQUEMA



Medir sin regla: la unidad

1. Elige una parte fácil de ver (aquí, la boca).
2. Comprueba cuántas veces cabe en el alto y en el ancho del objeto.
3. Traslada esas relaciones al papel: ancho ≈ 2,6 unidades, alto ≈ 3,7.
4. Con el lápiz extendido, cierra un ojo y compara; no calques: observa.

Después coloca el eje y la caja (F2) y dibuja las formas grandes.

La **unidad** puede ser cualquier parte del objeto; lo importante es **comparar**. Así se evita dibujar «lo que sé» y se dibuja lo que se ve.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T3 Operaciones de transformación y ejemplos

DATOS

Operación	Qué haces	Ejemplo con una jarra
Reproducir	Muestras lo que ves	La jarra tal cual, con sus proporciones
Aislar	Eliges un detalle	Solo el asa, enorme, ocupando todo el formato
Transformar	Cambias forma, color o escala	Jarra alargada, verde y casi tan alta como el panel
Asociar	Unes dos ideas	La jarra que se derrama convertida en olas
Exagerar	Llevas una cualidad al extremo	Un cuello tan alto que roza el borde del papel

Fuente: Elaboración propia.

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

PROTOCOLO

Visor de encuadre: recorta con tijeras de punta redonda una ventana rectangular de 6 × 8 cm en una cartulina. Míralo con un solo ojo y acércalo o aléjalo del objeto para decidir el encuadre.

Cómo contar tu díptico (cartela de tres frases):

1. «Conservo ___ (por ejemplo, la forma de la jarra).»
2. «Transformo ___ (el color, la escala, la textura…).»
3. «Lo hago porque quiero expresar ___.»

Dos estrellas y un deseo: di dos aciertos (★) con vocabulario visual y propón una mejora concreta, sin juzgar a la persona.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 3 · De lo real a lo imaginado

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Díptico realidad / imaginario**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Compara con precisión imágenes de observación y transformadas, nombra las decisiones de forma, color, textura y escala que las separan y las relaciona con la idea expresada.	Reconoce las decisiones principales que separan las dos imágenes y las explica de forma adecuada.	Reconoce alguna diferencia, pero la explicación es parcial o no se apoya en la imagen.	Describe las imágenes de forma imprecisa, sin vocabulario visual.	
Técnica y lenguaje	Controla proporciones, valores y color en la versión observada y usa con intención técnicas secas y húmedas para expresar la idea en la imaginada.	Usa correctamente las técnicas y los recursos esperados en las dos versiones.	El control de la proporción, del color o de la técnica es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos necesarios.	
Creación / producto	El díptico muestra una transformación clara, personal y coherente con la idea elegida; las dos imágenes se reconocen como la misma realidad vista de dos formas.	El díptico cumple el reto con decisiones comprensibles y acabado suficiente.	La transformación es poco evidente o la imagen imaginada no responde a la idea.	El díptico está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Registra el recorrido realidad-imaginario-producción, prueba técnicas, usa la crítica 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 con claridad su díptico y comenta con respeto y argumentos una obra ajena, cita las referencias y cuida materiales, agua 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 3 · De lo real a lo imaginado

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo observar un objeto y dibujarlo por formas grandes con buena proporción.	○	○	○	○
Puedo transformar una imagen aplicando una operación (aislar, transformar o asociar) para expresar una idea.	○	○	○	○
Puedo explicar qué decisiones separan mi imagen observada de la imaginada.	○	○	○	○
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 · De lo real a lo imaginado

ALUMNADO

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

Objetos simples, encuadres acotados y pasos numerados para llegar al díptico con menos variables. El criterio es el mismo: pasar de lo que se ve a lo que se imagina.

Objeto y encuadre sencillos

- Elige un objeto de **forma simple** (una taza, una botella, una manzana de plástico).
- Colócalo de frente y con **luz lateral** y usa el visor para dejar el objeto centrado.
- Dibuja primero **solo la silueta** con tres o cuatro formas grandes.

Dos transformaciones fáciles

1. Cambia el **color**: pinta el objeto con tres colores que expresen tu idea.
2. Cambia la **escala**: dibújalo tan grande que se salga del formato o muy pequeño en un papel vacío.
3. Si quieres, añade una cosa asociada (agua, luna, nube).

1 **Dibuja tu objeto sencillo en el primer recuadro (versión A, con lápiz) y una transformación de color y escala en el segundo (versión B).**



Realidad: jarra

Imaginario: tu transformación

2 **Completa: «Conservo _____ y transformo _____ porque quiero expresar _____».**

_____

_____

ANEXO 9

Ampliación

SdA 3 · De lo real a lo imaginado

ALUMNADO

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

Una tercera versión: solo color y textura

A veces cambiar una sola cosa basta para cambiar lo que dice una imagen. Crea una **tercera versión** de tu objeto que **mantenga exactamente la forma** y transforme **únicamente el color y la textura**.

Pasos

1. Calca la silueta de tu versión A con papel vegetal (la forma no cambia) y pásala a un papel de acuarela o de témpera.
2. Elige una paleta que exprese otra emoción distinta de la de tu versión B.
3. Aplica texturas gráficas (rayado, punteado, ondulado…) o de pincel que refuercen la emoción.
4. Compara las tres versiones: ¿qué cambia al transformar solo color y textura? ¿Qué sigue igual?

Entrega

La tercera versión en A5 y un texto de 5-6 líneas que compare las tres imágenes con vocabulario visual.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 3 · De lo real a lo imaginado

DOCENTE

Ficha 1

1. Tabla orientativa: de memoria, el objeto es más simple, simétrico y esquemático y con proporciones inventadas; observando, aparecen proporciones reales, asimetrías, detalles y sombras. Se valora que se nombre al menos una diferencia por fila.
2. Encuadres: horizontal, vertical y cuadrado con el mismo objeto; se valora que la elección se razone (por ejemplo, «vertical porque la botella es alta y no hay vacío arriba»).

Ficha 2

1. Medidas reales de cada objeto; en el dibujo, las medidas deben mantener la misma proporción (alto ÷ ancho). Ejemplo: jarra de 20 × 14 cm da 1,43; el dibujo de 10 × 7 cm da 1,43 (misma proporción a otra escala).
2. Verdadero o falso: falso (empezar por formas grandes), verdadero, falso (dibujar bien no es parecerse a una fotografía).

Ficha 3

1. Escala de valores: cinco pasos con cambio gradual y regular; se valora que el primero sea casi el color del papel y el quinto el más oscuro posible.
2. Mezclas: se acepta cualquier mezcla coherente (por ejemplo, amarillo + rojo = naranja para una taza; azul + naranja = tono neutro para una sombra).
3. Texturas: cuatro texturas distintas, rotuladas (rayado, punteado, reticulado, ondulado, liso…).

Ficha 4

1. Reproducir → mostrar lo que veo; aislar → quedarse con un detalle; transformar → cambiar forma, color o escala; asociar → unir con otra idea.
2. Miniaturas: se valora que las cuatro sean distintas y reconocibles como el mismo objeto; la tabla enlaza idea, operación y cambio concreto (por ejemplo, «calma · transformar · color frío y forma alargada»).

Ficha 5

1. Se valora que el boceto imaginado responda a la idea y que las tres pruebas comparen técnica o color; la justificación debe nombrar una característica expresiva (por ejemplo, «acuarela porque su transparencia da ligereza»).

Ficha 6

1. Diario modelo: realidad «la jarra es más ancha abajo, la luz viene de la izquierda»; imaginario «la alargo y la inclino porque quiero expresar desbordarse»; producción «grafito, difuminado con papel; témpera sobre papel de 250 g/m^2».
2. Crítica con vocabulario visual y una mejora concreta, sin juicios personales; los cambios deben responder a la crítica.

Ficha 7

1. Comparación modelo: forma (la planta pasa de tres hojas a un tallo curvo que termina en un sol), color (maceta roja, tallo verde, sol amarillo frente al blanco y negro del dibujo), escala (el sol es mayor que las hojas) y asociación (el sol y los puntos azules); idea posible: «esperanza» o «crecer hacia la luz».
2. Decisión técnica «inquietud»: se aceptan, por ejemplo, carboncillo con contrastes fuertes y encuadre cortado, o témpera con colores disonantes; la justificación debe nombrar una característica de la técnica.
3. Comentario: «Veo una flor negra muy ampliada; pienso que la artista quiere que miremos un detalle como si fuera un paisaje porque ocupa todo el formato; siento calma y curiosidad». Se aceptan opiniones distintas si se apoyan en lo que se ve.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Se aceptan un objeto simple dibujado en lápiz y una transformación de solo color y escala; frase modelo: «Conservo la forma de la taza y transformo el color y el tamaño porque quiero expresar alegría».

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que la forma sea idéntica a la versión A y que solo cambien color y textura; la comparación debe nombrar qué cambia (la emoción) y qué se mantiene (la silueta).

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: trabajo individual con parejas de crítica fijas; cada persona dispone de su objeto o rincón elegido y de su carpeta de procesos. En la sesión 7 los dípticos se cuelgan en una sala y el grupo recorre la exposición comentando con «veo, pienso, siento».
- 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 las sesiones 5 y 6, preparar la mesa con papel y bandejas para el agua; la ficha nunca sustituye al taller.
- Imágenes, derechos y seguridad: las obras de F5 se proyectan desde las webs oficiales de los museos. Fotografía solo de objetos y rincones, sin personas identificables; la foto propia sirve de apoyo, no de calco. Carboncillo con ventilación y sin fijativos aerosol; témpera y acuarela con mesas protegidas y manos lavadas.
- Diversidad: se pueden usar objetos simples y encuadres acotados, dibujo por formas básicas, fotografía propia como apoyo sin calcar y collage en lugar de pintura húmeda; quien termine antes puede hacer la tercera versión del Anexo 9.

Errores frecuentes

- Dibujar «lo que se sabe» (símbolos, objetos simétricos) en lugar de lo que se ve, con proporciones inventadas.
- Empezar por los detalles y no por las formas grandes y la caja de proporciones.
- Transformar sin una idea: cambios aleatorios que no expresan ninguna emoción.
- Cambiar tanto la imagen que ya no se reconoce el objeto de partida.
- Usar demasiada agua en acuarela o mezclar sin probar y ensuciar los colores.
- Justificar con «me gusta» sin explicar con vocabulario visual (forma, color, textura, escala).

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier objeto o rincón (sin personas) y cualquier idea o emoción si la transformación es visible y está justificada.
- En la Ficha 7 se aceptan interpretaciones distintas de la imagen transformada si se apoyan en decisiones visibles.
- El comentario de recepción se valora por el argumento («porque…»), no por la opinión; no debe penalizar el gusto personal.

04

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Técnicas que se mezclan

PREGUNTA GUÍA

¿Qué ocurre cuando una idea obliga a combinar materiales que normalmente usamos por separado?

CURSO
2.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
B · C

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE4, CE5, CE7

PRODUCTO FINAL
Obra de técnica mixta con ficha de experimentación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
4.1, 5.1, 5.2, 7.1

Contexto, reto y producto

El Laboratorio de Arte Las Almendras (centro de arte ficticio del barrio) prepara su muestra «Capas». Busca obras de jóvenes de 2.º de ESO que **no se parezcan a ninguna otra** porque combinan materiales que casi nunca van juntos: una técnica **seca** (grafito, cera, lápiz de color o rotulador), una técnica **húmeda** (aguada, témpera o tinta) y un material de **collage** (papel de revista, de seda, de envolver o de periódico). Cada obra irá acompañada de una **ficha de experimentación** que explique qué se probó, qué falló y por qué se decidió así.

Antes de empezar la obra, el alumnado construye una **matriz de pruebas**: combina las técnicas de dos en dos y comprueba qué se lleva bien (la cera repele el agua), qué se estropea (el rotulador soluble se corre bajo la aguada) y en qué **orden de capas** conviene aplicarlas. Con esa información, cada persona boceta, produce su obra de técnica mixta de 20 × 30 cm, la mejora con el feedback de una pareja y la presenta. Al final resuelve de forma individual un caso nuevo en el que debe decidir el orden de las capas y justificarlo.

Reto

Crear una obra de técnica mixta de 20 × 30 cm que combine al menos una técnica seca, una húmeda y un material de collage, con una ficha de experimentación que justifique el orden de las capas y las decisiones técnicas.

Producto final

Obra de técnica mixta con ficha de experimentación.

Enfoque. Técnicas 2D · mixtas · proceso.

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
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

- Técnicas secas: grafito (HB a 6B), cera blanda, lápiz de color y rotulador; presión, superposición, frotage y huella sobre papel de distinto grano.
- Técnicas húmedas: aguada plana y degradada, trabajo en húmedo y en seco, témpera opaca y tinta diluida; tiempos de secado y ondulación del papel.
- Reserva y resistencia: la cera y la cinta de carrocero protegen zonas del papel; el agua y la grasa no se mezclan.
- Collage: papeles rasgados y cortados, transparencia del papel de seda, adhesión con cola vinílica diluida y alisado sin arrugas.
- Orden de capas (soporte, reserva, húmedas, collage, secas, detalles) y forma, color y textura como recursos expresivos.
- Referentes de la técnica mixta: Picasso (1912), Hannah Höch (1919-1920), Kurt Schwitters (1921), Matisse (1952), Rauschenberg (1955) y Faith Ringgold (1988).

Objetivos didácticos

- Distinguir las características y las huellas de las técnicas secas (grafito, cera, lápiz de color, rotulador) y húmedas (aguada, témpera, tinta).
- Probar superposición, reserva, mancha, línea y collage, y registrar el resultado en una matriz de compatibilidades.
- Elegir cada técnica por la intención de la obra y no por comodidad, y anticipar problemas materiales (secado, ondulación, manchas).
- Planificar el orden de capas con bocetos y un diario de proceso, y corregir con el feedback de una pareja.
- Construir y presentar una obra de técnica mixta coherente, citando las referencias artísticas que la inspiran.

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

Mesa de técnicas: diagnóstico y observación de materiales secos, húmedos y de collage

Evidencia: Ficha 1: clasificación de materiales, test diagnóstico y primera lectura de una obra mixta. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Técnicas secas: grafito, cera, lápiz de color y rotulador

Evidencia: Ficha 2: banco de seis pruebas secas con presión, superposición y efecto anotados. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Técnicas húmedas: aguada, témpera y tinta; trabajo en húmedo, en seco y reserva

Evidencia: Ficha 3: cinco pruebas de aguada, registro de tiempos de secado y verdadero o falso sobre el comportamiento del agua.

Ficha: Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Collage y capas: adhesión, reserva y orden de aplicación

Evidencia: Ficha 4: pruebas de adhesión, orden de capas ordenado y boceto en miniatura con capas.

Ficha: Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Matriz de pruebas y bocetos de la obra

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: matriz de seis combinaciones y tres bocetos con orden de capas.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Obra final y control de proceso con feedback entre parejas

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

Ficha: Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Exposición técnica «Capas», reflexión y evidencia individual

Evidencia: Obra expuesta con su ficha de experimentación (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de una obra nueva y decisión técnica.

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	Distingue las técnicas secas, húmedas y de collage, compara cómo las usaron Picasso, Höch, Schwitters, Matisse, Rauschenberg o Ringgold y explica qué resultado produce cada proceso.	Fichas 1, 2, 3 y 7 / observación y rúbrica
5.1	Expresa una idea o emoción propia combinando secas, húmedas y collage, y explica cómo la forma, el color y la textura la comunican.	Ficha 3, matriz de pruebas y obra final / rúbrica y observación
5.2	Realiza la obra de 20 × 30 cm seleccionando técnicas y soportes adecuados a su intención y justifica en la ficha de experimentación el orden de las capas.	Plantilla (Anexo 4) y obra final / rúbrica
7.1	Desarrolla el proyecto completo (pruebas, matriz, bocetos, diario de capas, feedback y versión final) anticipando problemas materiales y ajustándose al reto.	Fichas 4, 5 y 6 / rúbrica y autoevaluación (Anexo 7)

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza una pequeña obra de técnica mixta nueva deduciendo el orden de sus capas, resuelve un caso técnico (un rotulador que se corre bajo la aguada) y explica su decisión con vocabulario de técnicas.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Identifica con precisión las técnicas secas, húmedas y de collage de una obra nueva, deduce el orden de sus capas y relaciona el procedimiento con el efecto expresivo.	Reconoce las técnicas principales de una obra y explica su efecto con vocabulario adecuado.	Reconoce algunas técnicas, pero no deduce el orden de las capas o la explicación es parcial.	Describe la obra sin distinguir los materiales ni las técnicas.
Técnica y lenguaje	Controla la presión, el agua, la reserva y el pegado, y combina las capas con un orden correcto sin que se mezclen ni se estropeen.	Aplica correctamente las técnicas y respeta el orden de capas con un control suficiente.	El control del agua, la cola o la presión es irregular y necesita apoyo; hay capas que se corren o arrugan.	No aplica todavía los recursos básicos de las técnicas seca, húmeda y de collage.
Creación / producto	La obra mixta es coherente, personal y legible; cada material aporta algo y el conjunto responde con claridad a la intención y al reto.	La obra cumple el reto con las tres familias de materiales, decisiones comprensibles y acabado suficiente.	La obra usa los materiales, pero alguno no aporta nada o falta una de las tres familias.	La obra está incompleta o no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Completa la matriz, boceta con orden de capas, anota incidencias y soluciones en el diario, usa el feedback y explica qué mejoró en la segunda versión.	Registra pruebas y bocetos, participa y revisa su trabajo.	El registro del proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta pruebas ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Presenta la obra y la ficha con claridad, cita sus referencias, respeta derechos de imagen y deja el taller recogido y los materiales bien conservados.	Explica con claridad suficiente, cita alguna referencia y respeta las normas del taller.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su trabajo, no cita fuentes o descuida materiales y normas.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Papel de acuarela o de dibujo grueso de 200 g/m² (A4 para pruebas y 20 × 30 cm para la obra), papel de borrador de 120 g/m² y cinta de carrocero para tensar.
- Secos: lápices HB y 6B, ceras blandas, lápices de color y rotuladores de punta fina; húmedos: acuarelas escolares o témperas, tinta china diluida, pinceles redondos nº 6 y 10 y vasos de agua.
- Collage: revistas, papel de seda, papel de envolver y periódico reciclados; cola vinílica blanca diluida con agua (2 partes de cola por 1 de agua) y pincel plano.
- Tijeras de punta redonda, paños, bata o babero, papel de periódico para proteger mesas y una zona de secado con cuerda o bandejas.
- 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

Pinturas y colas con etiqueta de conformidad para uso escolar; mesas protegidas, bata, agua en recipientes estables y paños para secar derrames. No se usan aerosoles, disolventes ni cúter: se corta con tijeras de punta redonda o se rasga el papel. Del collage se recortan colores, texturas y letras, sin rostros identificables, y las obras no se publican en redes; las referencias se citan con autoría, título, año y museo.

Interdisciplinariedad: Física y Química (disoluciones, evaporación y secado, por qué el agua y la grasa no se mezclan) y Lengua (redactar la ficha de experimentación).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Elección entre materiales equivalentes, tiempos de secado previstos, tarjetas de orden de capas y apoyo de herramientas de mayor agarre.

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 pequeña muestra donde el error material se convierta deliberadamente en recurso.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 4 · Técnicas que se mezclan

ALUMNADO

¿Qué pasa si pintas con acuarela encima de una cera? ¿Y si pegas papel de revista sobre una mancha todavía húmeda? Los artistas llevan más de cien años mezclando materiales que «no deberían» ir juntos, y de esas mezclas han salido algunas de las obras más originales del siglo XX. El Laboratorio de Arte Las Almendras os reta a producir una obra con una técnica seca, una húmeda y un collage. Pero antes tendréis que investigar como científicas y científicos del arte: probar, anotar lo que falla y decidir el orden de las capas. Vuestra ficha de experimentación será tan importante como la obra.

> *«¿Qué ocurre cuando una idea obliga a combinar materiales que normalmente usamos por separado?»*

Vuestro reto

Crear una obra de técnica mixta de 20 × 30 cm que combine al menos una técnica seca, una húmeda y un material de collage, con una ficha de experimentación que justifique el orden de las capas y las decisiones técnicas.

Lo que vais a producir

Obra de técnica mixta con ficha de experimentación.

Seguridad. Pinturas y colas con etiqueta de conformidad para uso escolar; mesas protegidas, bata, agua en recipientes estables y paños para secar derrames.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Exploramos la mesa de técnicas y hacemos un diagnóstico.
2. Probamos las técnicas secas: grafito, cera, lápiz y rotulador.
3. Probamos las húmedas: aguada, témpera y tinta, con reserva.
4. Pegamos y superponemos: collage y orden de capas.
5. Construimos la matriz de pruebas y bocetamos la obra.
6. Producimos la obra, llevamos el diario de capas y mejoramos con feedback.
7. Exponemos «Capas», explicamos el proceso y resolvemos un caso individual.

Al terminar seré capaz de…

- Distinguir las características y las huellas de las técnicas secas (grafito, cera, lápiz de color, rotulador) y húmedas (aguada, témpera, tinta).
- Probar superposición, reserva, mancha, línea y collage, y registrar el resultado en una matriz de compatibilidades.
- Elegir cada técnica por la intención de la obra y no por comodidad, y anticipar problemas materiales (secado, ondulación, manchas).
- Planificar el orden de capas con bocetos y un diario de proceso, y corregir con el feedback de una pareja.
- Construir y presentar una obra de técnica mixta coherente, citando las referencias artísticas que la inspiran.

¿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 · Técnicas que se mezclan

ALUMNADO

El encargo del laboratorio, esquemas de huellas, capas y aguadas, una matriz de compatibilidades, referencias de técnica mixta, un ejemplo resuelto y las normas del taller.

F1 El encargo: la muestra «Capas»

ESTUDIO DE CASO

Para: clases de 2.º ESO · **De:** Laboratorio de Arte Las Almendras (ficticio) · **Asunto:** convocatoria de la muestra «Capas»

Buscamos obras de técnica mixta que cuenten una idea propia (un lugar, una emoción, un recuerdo, una noche, un barrio). Cada obra debe:

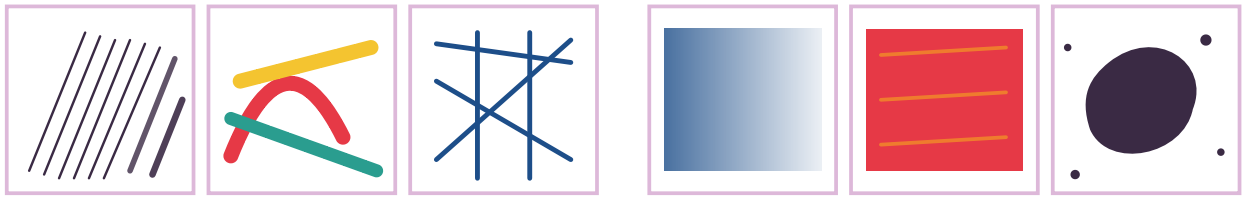
- medir **20 × 30 cm**, en vertical u horizontal;
- combinar al menos **una técnica seca, una húmeda y un material de collage**;
- usar el material de collage como **parte de la idea**, no como adorno;
- ir acompañada de una **ficha de experimentación** con la matriz de pruebas, el orden de las capas y los problemas que surgieron;
- no incluir rostros reconocibles ni imágenes de marcas, y citar las referencias que inspiren la obra.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula; el Laboratorio de Arte Las Almendras no existe.

¿Qué idea tuya cambiaría si en vez de usar solo lápices tuvieras que mezclar tres familias de materiales?

F2 Huellas de las técnicas secas y húmedas

ESQUEMA



Técnicas secas			Técnicas húmedas		
Grafito	**Cera blanda**	**Rotulador**	**Aguada**	**Témpera**	**Tinta china**
se difumina y se borra gris de claro a oscuro	grano, color intenso, repele el agua	trazo limpio, no se borra; ojo: se corre si es soluble	transparente: deja ver el papel	opaca: tapa lo que hay debajo	muy oscura; manchas, salpicaduras y finos si se diluye

Las técnicas **secas** se aplican sin agua y dejan una huella de grano o de línea. Las **húmedas** se aplican con agua y dependen del tiempo de secado y de cuánta agua lleve el pincel.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F3 Matriz de compatibilidades (qué va encima de qué)

DATOS

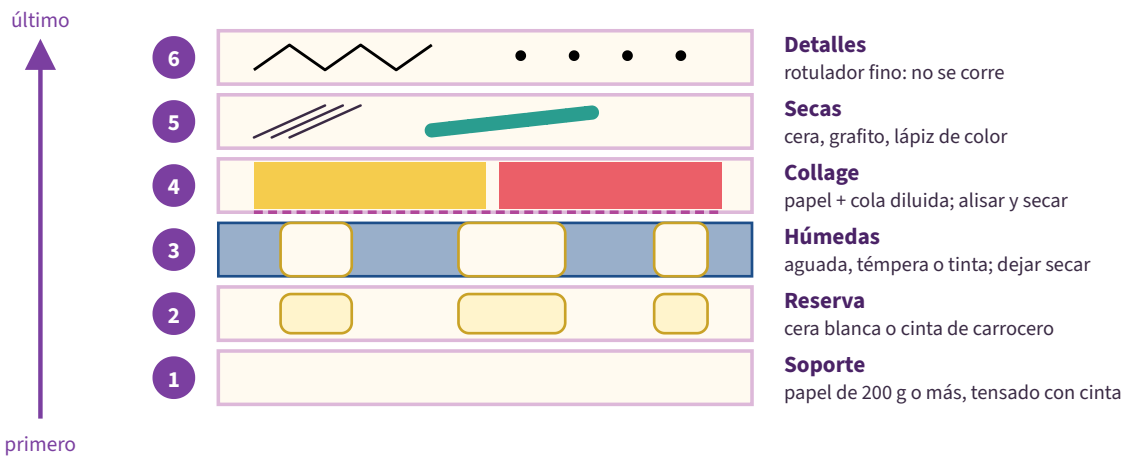
Primera capa (debajo)	Segunda capa (encima)	¿Compatible?	Qué ocurre y qué hacer
Cera blanda	Aguada o acuarela	Sí, es una reserva	La cera repele el agua: queda el color de la cera o del papel. Úsala para dibujar en blanco.
Aguada seca	Cera o lápiz de color	Sí	La cera cubre bien sobre papel seco; el color de abajo se transparenta.
Grafito	Aguada	Sí, con cuidado	El grafito no se disuelve, pero se puede emborronar si frotas con el pincel mojado.
Rotulador soluble en agua	Aguada	No	El rotulador se corre y mancha. Pinta el rotulador al final o usa el no soluble.
Aguada seca	Collage con cola diluida	Sí	Pega con poca cola y alisa de dentro afuera. Con la aguada húmeda el papel se rompe.
Collage seco	Aguada fina	Con cuidado	El papel de revista puede soltar tinta o ondularse. Prueba antes; el papel de seda se transparenta.
Collage seco	Cera, lápiz o grafito	Sí	El papel liso admite bien las secas. Si está rugoso, la huella sale más gruesa.
Témpera seca	Cera o rotulador	Sí	La témpera espesa tapa; dibuja encima cuando esté completamente seca.
Cola vinílica	Témpera o aguada	Con cuidado	La cola seca forma una capa que repele el agua y deja brillos: úsala solo donde quieras ese efecto.

Una prueba vale más que una norma: la matriz de la Ficha 5 te permite comprobar estas combinaciones con tus propios materiales.

Fuente: Tabla de elaboración propia a partir de pruebas habituales de taller; compruébala con tus materiales.

F4 Orden de capas en una obra de técnica mixta

ESQUEMA



Regla de partida: **primero lo que protege (reserva), luego lo mojado, después lo pegado y, al final, lo seco y los detalles**. Se puede cambiar, pero solo después de comprobarlo en la matriz.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F5 Cinco formas de trabajar la aguada

ESQUEMA



1 · Plana
mismo tono en toda la zona

2 · Degradada
de oscuro a claro añadiendo agua

3 · En húmedo
sobre papel mojado: bordes difusos

4 · En seco
sobre capa seca: bordes nítidos

5 · Con reserva
la cera deja el papel sin pintar (blanco)

Más agua en el pincel = color más claro y más tiempo de secado.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F6 Referencias: la técnica mixta en la historia del arte

DATOS

Obra y autoría	Año	Técnica y dónde está	Qué observar
Naturaleza muerta con silla de rejilla, Pablo Picasso	1912	Óleo y hule sobre lienzo, con cuerda; Musée Picasso, París	Considerado el primer collage cubista: un trozo de hule impreso pegado al lienzo y una cuerda como marco
Corte con el cuchillo de cocina Dada a través de la última época cultural de la barriga cervecera de Weimar, Hannah Höch	1919-1920	Collage de papeles impresos; Nationalgalerie, Staatliche Museen zu Berlin	Recortes de revistas combinados como crítica social; Höch fue una de las pioneras del fotomontaje dadaísta
Merzbild 32A (El cuadro de la cereza), Kurt Schwitters	1921	Collage y óleo sobre cartón; Museum of Modern Art, Nueva York	Billetes, papeles y objetos encontrados integrados con pintura; el desecho como material artístico
La tristeza del rey, Henri Matisse	1952	Gouache sobre papel recortado y pegado sobre lienzo; Centre Pompidou, París	Papel pintado y recortado con tijeras («dibujar con tijeras»): la mancha de color como forma
Bed, Robert Rauschenberg	1955	Óleo y lápiz sobre almohada, colcha y sábana, sobre soporte de madera; MoMA, Nueva York	Mezcla de pintura, dibujo y objeto: un material de la vida cotidiana convertido en soporte
Tar Beach, Faith Ringgold	1988	Acrílico sobre lienzo, tela estampada, teñida y cosida; Museo Guggenheim, Nueva York	Pintura y tela cosida como un cobertor narrativo: combinar materiales para contar una historia

Cronología: 1912 (collage cubista), 1919-1921 (dadaísmo, Höch y Schwitters), 1952 (Matisse recorta), 1955 (Rauschenberg y los «combine»), 1988 (Ringgold y los *story quilts*). Fíjate en cómo cada artista decide qué material **va debajo** y qué material **va encima**.

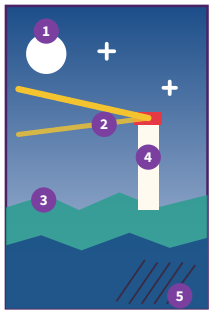


Mary Delany, *Parnassia palustris*, hacia 1772-1782. Collage de papel coloreado sobre fondo negro (serie *Flora Delanica*). British Museum (Londres). Dominio público. A los 72 años, Delany empezó a «pintar» flores con cientos de recortes de papel.

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

F7 Ejemplo resuelto: «Faro en la noche» (20 × 30 cm)

ESQUEMA



1 · Reserva con cera blanca
luna y estrellas: se pintan antes de la aguada

2 · Cera de color (seca)
haz de luz sobre la aguada ya seca

3 · Aguada degradada + collage
papel de revista azul y verde rasgado como olas

4 · Collage del faro
tira de papel de envolver blanco y rojo, pegada

5 · Grafito 6B
trama de líneas para la roca, al final

Justificación: la cera blanca protege la luna y las estrellas antes de la aguada, que se hace degradada para dar profundidad. Las olas son papel de revista rasgado (el borde irregular imita la espuma) y se pegan con cola diluida cuando el fondo ya está seco. La cera amarilla del haz de luz se aplica encima del color, y el grafito de la roca va al final porque se emborronaría con agua. **Problema anotado en la ficha:** la primera aguada ondulaba el papel de 120 g, así que se cambió a papel de 200 g y se tensó con cinta.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia.

F8 Protocolo de taller: técnica mixta paso a paso

PROTOCOLO

Antes: protege la mesa con periódico, ponte la bata, prepara dos vasos de agua (uno para lavar, otro limpio) y una zona de secado con espacio para tu obra.

Procedimiento:

1. Tensa el papel pegándolo a la tabla con cinta de carrocero por los cuatro bordes.
2. Dibuja con grafito suave el boceto de las zonas y marca con cera o cinta lo que quieras que quede en blanco (reserva).
3. Aplica la aguada con poca agua al principio; deja secar al menos 15 minutos antes de seguir.
4. Pega el collage con la cola diluida: cola sobre el soporte, papel encima, alisa de dentro hacia fuera con un paño limpio y deja secar.
5. Añade las técnicas secas (cera, lápiz) y, al final, los detalles de rotulador.
6. Anota en el diario de capas cada paso, el tiempo de secado y cualquier incidencia.

Seguridad: nada de aerosoles ni disolventes; no se usan cúteres (se rasga o se corta con tijeras de punta redonda); tapa los botes y lava los pinceles en el puesto; limpia los derrames al momento.

Cierre: deja secar la obra en la zona asignada, recoge el material y guarda las pruebas en la carpeta.

Fuente: Pauta de elaboración propia.

F9 Glosario de técnica mixta

GLOSARIO

Técnica seca	Técnica que no usa agua: grafito, cera, lápiz de color, rotulador.
Técnica húmeda	Técnica que se aplica con agua o líquido: aguada, témpera, tinta.
Aguada	Pintura transparente muy diluida (acuarela o tinta) que deja ver el papel.
Reserva	Zona que se protege (con cera o cinta) para que no reciba el color.
Collage	Técnica que consiste en pegar sobre un soporte papeles u otros materiales.
Capa	Cada aplicación de un material sobre el soporte o sobre otra capa.
Técnica mixta	Obra realizada con dos o más técnicas o materiales distintos.
Compatibilidad	Capacidad de dos materiales de superponerse sin estropearse.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 4 · Técnicas que se mezclan

ALUMNADO

FICHA 1 Mesa de técnicas

SESIÓN 1

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

1 **Observa la mesa de técnicas del aula y clasifica cada material.**

Material	Familia (seca, húmeda o collage)	Qué huella crees que deja
Grafito		
Cera blanda		
Acuarela		
Papel de revista		
Tinta china		
Rotulador		

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

Si pintas con acuarela encima de una línea de cera blanca, la acuarela…

◯ se mezcla con la cera ◯ no se agarra sobre la cera ◯ oscurece la cera ◯ disuelve la cera

Una técnica húmeda es…

◯ la cera ◯ el lápiz de color ◯ la aguada ◯ el grafito

¿Qué suele ir primero en una obra de técnica mixta?

◯ el barniz ◯ la reserva y las capas húmedas ◯ los detalles de rotulador ◯ el grafito oscuro

3 **El docente proyecta la obra de Picasso de F6. Anota qué materiales distintos reconoces y qué crees que aporta cada uno.**

FICHA 2 Banco de pruebas secas

SESIÓN 2

Haz cada prueba en un recuadro de 5 × 5 cm sobre papel de dibujo y pégalo en tu carpeta. Anota aquí lo que observas.

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

Prueba	Qué has hecho (presión, capas…)	¿Se borra, se mancha o resiste?	Efecto expresivo
1 · Grafito HB, de suave a fuerte			
2 · Grafito 6B, degradado			
3 · Cera blanda sobre papel			
4 · Lápiz de color superpuesto (dos colores)			
5 · Rotulador: líneas cruzadas			
6 · Frotage de una textura			

2 **Prueba mixta: dibuja una línea de cera y otra de grafito que se crucen, en los dos órdenes. ¿Qué diferencia ves según cuál va debajo?**

3 **¿Cuál es la técnica seca que mejor expresaría una idea tranquila? ¿Y una tensa? Justifica con vocabulario de técnicas.**

FICHA 3 Banco de pruebas húmedas

SESIÓN 3

Pinta las pruebas en un papel de 200 g o más, en recuadros de 6 × 4 cm. Consulta F5 (Anexo 2) y el Anexo 5, T1.

1 **Pinta cada aguada del esquema y escribe la técnica que has usado.**

1 · Plana	2 · Degradada	3 · En húmedo	4 · En seco	5 · Con reserva
material:	material:	material:	material:	material:

2 **Registra el comportamiento del agua y del papel.**

Prueba	Cantidad de agua (poca, media, mucha)	Tiempo hasta secar	Qué ha pasado con el papel
Aguada fina			
Témpera espesa			
Tinta diluida			

3 **Marca verdadero o falso.**

	V	F
La cera repele la aguada y sirve como reserva.	☐	☐
Si pintas sobre papel todavía mojado, los bordes quedan nítidos.	☐	☐
La témpera tapa más que la acuarela.	☐	☐
Un papel de 120 g se ondula menos que uno de 300 g.	☐	☐

FICHA 4 Collage y capas

SESIÓN 4

Haz cuatro pruebas de pegado de 5 × 5 cm. Consulta la matriz F3 y el orden de capas F4 del Anexo 2.

1 **Anota el resultado de cada prueba de adhesión.**

Papel y forma de cortarlo	Adhesivo	Resultado (arrugas, transparencia, se despega…)
Revista, cortado con tijeras	barra de pegamento	
Revista, rasgado	cola diluida	
Papel de seda	cola diluida	
Periódico	cola diluida	

2 **Completa el orden de capas recomendado en F4.**

Primero va el _____ tensado con cinta; después la _____ (cera o cinta); luego las capas _____ (aguada); a continuación el _____ con cola diluida; y al final las técnicas _____ y los detalles de _____.

3 **Boceto en miniatura de una idea con capas. Anota debajo qué material va en cada capa.**

FICHA 5 Matriz de pruebas y bocetos

SESIÓN 5

Prueba cada combinación en un recuadro de 4 × 4 cm antes de decidir tu obra. Primero escribe tu predicción.

1 **Completa la matriz de compatibilidades con tus propios materiales.**

Combinación (debajo → encima)	Predicción	Resultado real	¿Compatible? (sí, con cuidado, no)
Cera → aguada			
Aguada seca → cola y papel			
Collage → aguada fina			
Cola → témpera			
Grafito → collage			
Témpera seca → cera			

2 **Dibuja tres bocetos de tu obra (formato 2 : 3) y anota debajo el orden de las capas de cada uno.**

Boceto A
capas: 1 ___ 2 ___ 3 ___

Boceto B
capas: 1 ___ 2 ___ 3 ___

Boceto C
capas: 1 ___ 2 ___ 3 ___

3 **Elige un boceto y explica por qué. ¿Qué problema material prevés y cómo lo evitarás?**

FICHA 6 Obra final y control de proceso

SESIÓN 6

1 **Diario de capas: anota cada capa de tu obra, cuánto tardó en secar y qué incidencia hubo.**

Capa	Material y técnica	Secado / tiempo	Incidencia y solución

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

- ☐ Usa al menos una técnica seca, una húmeda y un collage.
- ☐ Cada material aporta algo a la idea (no es solo decoración).
- ☐ Las capas están en un orden que funciona: nada se corre ni se despega.
- ☐ El papel está limpio, alisado y sin arrugas por exceso de agua.
- ☐ La obra se entiende de lejos y recompensa mirar de cerca.

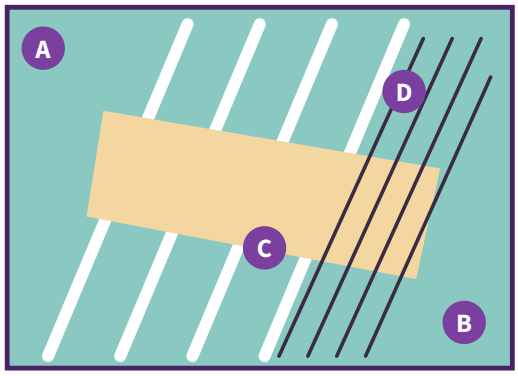
3 Dos estrellas y un deseo para tu pareja.

★ Estrella 1	★ Estrella 2	Un deseo (mejora)

4 Qué cambiarás en tu segunda versión tras el feedback y por qué.

FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal) SESIÓN 7

1 Analiza esta obra de técnica mixta. Identifica una capa seca, una húmeda y una de collage (A, B, C, D) y deduce su orden de aplicación razonándolo.



Letra	Qué es (cera, aguada, collage o grafito)	Orden (1.º a 4.º) y pista visual
A · fondo verde azulado		
B · líneas blancas		
C · tira crema		
D · rayas oscuras finas		

2 Decisión técnica. Quieres añadir contornos de rotulador soluble en agua a tu obra, pero también una aguada de fondo. ¿Qué orden usarías y por qué?

3 Explica en tres líneas a un compañero de 1.º cómo se hace una reserva con cera y por qué funciona.

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 4 · Técnicas que se mezclan

ALUMNADO

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

Ficha de experimentación y plantilla de la obra de técnica mixta. Debe permitir a otra persona repetir tu proceso y entender tus decisiones.

Briefing

Encargo (muestra «Capas»), formato 20 × 30 cm, tema o idea.

Intención

Idea o emoción en una frase y por qué necesitas una técnica seca, una húmeda y un collage.

Matriz de pruebas

Combinaciones probadas (debajo → encima), resultado y si son compatibles.

Orden de capas y materiales

Capa 1 a 6: material, técnica y tiempo de secado.

Boceto final

Composición y zonas de cada técnica.

Problemas y soluciones

Qué falló (ondulación, mancha, despegado…) y qué hiciste.

Versión 1 → versión 2

Feedback recibido y cambios realizados.

Público y exposición

Cómo se verá en la muestra y qué explicarás en 1 minuto.

Referencias y créditos

Obras que te han inspirado (autoría, título, año) y origen de los papeles reciclados.

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 4 · Técnicas que se mezclan

ALUMNADO

Miniguías para elegir, probar y combinar técnicas secas, húmedas y de collage.

T1 Miniguía de técnicas: cómo usarlas y qué cuidar

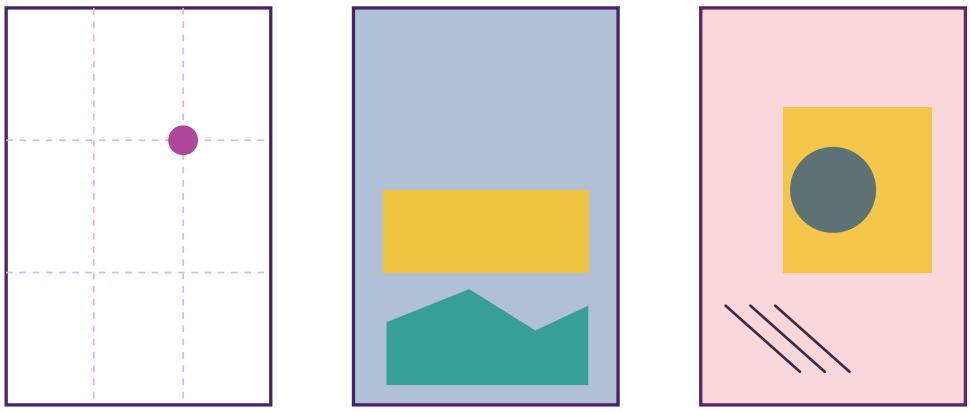
DATOS

Técnica	Cómo usarla	Efecto	Cuidado
Grafito (HB a 6B)	Presión suave a fuerte, trama de líneas	Gris de claro a oscuro, textura fina	Se emborrona; va debajo de aguada o al final
Cera blanda	Apretar para color intenso; aplanar para reservar	Grano, color vivo, repele el agua	No se puede borrar; no pintar cera sobre cola húmeda
Lápiz de color	Capas finas superpuestas	Mezcla óptica de colores	Sobre papel liso y seco
Aguada	Pincel con mucha agua y poco pigmento	Transparencia, degradados	Papel de 200 g o más; esperar a que seque
Témpera	Poca agua, capa uniforme	Color opaco y plano	Tapa lo de debajo; secar antes de pegar
Collage	Rasgar o cortar, cola diluida, alisar	Textura, color y contraste de materiales	Poca cola; presionar con paño limpio

Fuente: Elaboración propia.

T2 Esquema de composición en capas (formato 20 × 30)

ESQUEMA



Retícula de tercios **Tres franjas** **Foco y contraste**

Coloca el foco cerca de un punto de tercios y deja zonas de calma para que el ojo descanse.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T3 Cómo rellenar la ficha de experimentación

PROTOCOLO

Para cada prueba anota cinco datos:

1. **Materiales** en orden (debajo → encima).
2. **Cantidad de agua o de cola** (poca, media, mucha).
3. **Tiempo de secado** antes de seguir.
4. **Resultado**: qué se ve, qué se ha corrido, ondulado o despegado.
5. **Decisión**: lo uso, lo cambio o lo descarto, y por qué.

Frases útiles: «La cera repele la aguada, por eso…»; «El rotulador soluble se corrió, así que lo pasé al final»; «Con el papel de 120 g se ondulaba, así que usé 200 g».

Fuente: Elaboración propia.

T4 Glosario visual de texturas y efectos

GLOSARIO

Frotage	Textura obtenida frotando un lápiz o cera sobre un papel colocado encima de una superficie con relieve.
Veladura	Capa transparente de color que modifica el tono de lo que hay debajo.
Empaste	Capa gruesa de pintura que deja relieve (témpera espesa).
Difuminado	Paso suave de un tono a otro, sin borde marcado.
Rasgado	Borde irregular de un papel arrancado con la mano, a diferencia del corte limpio de las tijeras.
Contraste	Diferencia marcada entre dos materiales, tonos o texturas.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 4 · Técnicas que se mezclan

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Obra de técnica mixta con ficha de experimentación**. 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 técnicas secas, húmedas y de collage de una obra nueva, deduce el orden de sus capas y relaciona el procedimiento con el efecto expresivo.	Reconoce las técnicas principales de una obra y explica su efecto con vocabulario adecuado.	Reconoce algunas técnicas, pero no deduce el orden de las capas o la explicación es parcial.	Describe la obra sin distinguir los materiales ni las técnicas.	
Técnica y lenguaje	Controla la presión, el agua, la reserva y el pegado, y combina las capas con un orden correcto sin que se mezclen ni se estropeen.	Aplica correctamente las técnicas y respeta el orden de capas con un control suficiente.	El control del agua, la cola o la presión es irregular y necesita apoyo; hay capas que se corren o arrugan.	No aplica todavía los recursos básicos de las técnicas seca, húmeda y de collage.	
Creación / producto	La obra mixta es coherente, personal y legible; cada material aporta algo y el conjunto responde con claridad a la intención y al reto.	La obra cumple el reto con las tres familias de materiales, decisiones comprensibles y acabado suficiente.	La obra usa los materiales, pero alguno no aporta nada o falta una de las tres familias.	La obra está incompleta o no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Completa la matriz, boceta con orden de capas, anota incidencias y soluciones en el diario, usa el feedback y explica qué mejoró en la segunda versión.	Registra pruebas y bocetos, participa y revisa su trabajo.	El registro del proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta pruebas ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Presenta la obra y la ficha con claridad, cita sus referencias, respeta derechos de imagen y deja el taller recogido y los materiales bien conservados.	Explica con claridad suficiente, cita alguna referencia y respeta las normas del taller.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su trabajo, no cita fuentes o descuida materiales y normas.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 4 · Técnicas que se mezclan

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo distinguir técnicas secas, húmedas y de collage y decir qué huella deja cada una.	○	○	○	○
Puedo elegir el orden de las capas de una obra mixta y justificarlo con una prueba.	○	○	○	○
Puedo anotar un problema material (se corre, se ondula, se despega) y explicar cómo lo resolví.	○	○	○	○
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 · Técnicas que se mezclan

ALUMNADO

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

Apoyos visuales y pasos numerados para realizar la obra con menos variables. El criterio es el mismo: combinar una técnica seca, una húmeda y un collage con un orden de capas justificado.

Receta mínima en cinco pasos (tarjeta de orden de capas)

1. **Soporte:** papel de 200 g tensado con cinta.
2. **Reserva:** una forma sencilla con cera blanca.
3. **Húmeda:** una sola aguada plana encima. Deja secar.
4. **Collage:** una tira de papel rasgado con cola diluida. Deja secar.
5. **Seca:** líneas de lápiz de color o grafito al final.

Ejemplo parcial para completar

Idea: «Lluvia en la ciudad». *Reserva:* gotas de cera blanca. *Húmeda:* aguada azul gris. *Collage:* tiras de periódico como edificios. *Seca:* líneas de grafito para la lluvia. Falta: elegir tu propia idea y cambiar los materiales.

1 **Ordena las cinco capas de la receta (escribe del 1 al 5) y di qué ocurriría si cambiaras la 3 por la 5.**

Capa	Orden (1 a 5)	Qué pasaría si va antes de lo que toca
Aguada plana		
Reserva con cera		
Líneas de lápiz de color		
Tira de collage		
Soporte tensado		

2 **Dibuja un boceto de tu obra con solo tres zonas (reserva, aguada y collage) y rotula cada una.**

formato 2 : 3 · reserva, aguada y collage

3 **Completa: «Primero pongo _____ porque _____; después _____ porque _____».**

ANEXO 9

Ampliación

SdA 4 · Técnicas que se mezclan

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Cuando el error se convierte en recurso

Muchos hallazgos de la técnica mixta nacieron de un accidente: un color que se corre, una cera que repele, un papel que se arruga. Crea una pequeña muestra de 15 × 15 cm en la que un **error material** se convierta **a propósito** en parte del diseño.

Pasos

1. Elige un error habitual: rotulador soluble que se corre, papel que se ondula, cola que deja brillo, cera que repele la aguada o papel de revista que suelta tinta.
2. Provócalo a propósito en una prueba pequeña y anota las condiciones (cantidad de agua, tiempo, orden).
3. Diseña la muestra de forma que el error sea el protagonista: la mancha como cielo, el arruga como relieve, la cera como dibujo oculto.
4. Añade una técnica seca y un collage para que la muestra sea mixta.
5. Rotula debajo qué error era, cómo lo provocaste y qué efecto expresivo obtuviste.

1 **Escribe tu «receta del error» para que otra persona pueda repetirlo.**

Entrega

Muestra de 15 × 15 cm y la receta del error (qué, cómo y qué efecto), con una frase que explique por qué el efecto funciona mejor así que de forma «perfecta».

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 4 · Técnicas que se mezclan

DOCENTE

Ficha 1

1. Tabla: grafito, seca (gris, difuminado); cera blanda, seca (grano, color intenso); acuarela, húmeda (transparente); papel de revista, collage (color y textura impresa); tinta china, húmeda (negro intenso, mancha); rotulador, seca (trazo limpio y uniforme).
2. Test: no se agarra sobre la cera; la aguada; la reserva y las capas húmedas.
3. Picasso (F6): hule impreso (collage, imita la trama de una silla), óleo (pintura húmeda), cuerda (marco de objeto real). Se acepta cualquier descripción razonada de lo que aporta cada material.

Ficha 2

1. Respuestas abiertas; se valora que se relacione la acción con el efecto (por ejemplo, «Grafito 6B degradado: se mancha un poco, pasa del gris claro al negro»; «Rotulador: no se borra y no se corre al secar, pero sí si es soluble»).
2. Cera y grafito: la cera repele parcialmente el grafito, que no se agarra bien; el grafito sobre cera deja menos huella. Si la cera va encima, cubre la línea de grafito. Se acepta lo observado.
3. Modelo: «Una idea tranquila: grafito suave con líneas horizontales; una idea tensa: rotulador con líneas quebradas y cruzadas».

Ficha 3

1. Se valora que cada recuadro corresponda a su técnica (plana, degradada, en húmedo con bordes difusos, en seco con bordes nítidos, con reserva de cera con blancos) y que el material esté escrito.
2. Tabla: la aguada fina seca antes (unos 10-20 min) y ondula el papel si es de poca gramatura; la témpera espesa tarda más y puede agrietarse; la tinta diluida se comporta como aguada. Se aceptan tiempos reales anotados.
3. VF: V; F (en húmedo los bordes se difuminan); V; F (un papel de 120 g ondula más).

Ficha 4

1. Adhesión: el papel de seda se arruga y se transparenta con mucha cola; el papel rasgado tiene bordes más suaves que el cortado; el periódico con cola puede ondular o soltar tinta. Se aceptan observaciones reales.
2. Huecos: soporte; reserva; húmedas; collage; secas; rotulador.
3. Boceto: se valora que cada capa indique su material y que el orden sea coherente con F4.

Ficha 5

1. Matriz modelo: cera → aguada: sí (reserva); aguada seca → cola y papel: sí; collage → aguada fina: con cuidado (se ondula o suelta tinta); cola → témpera: con cuidado (repele y brilla); grafito → collage: sí; témpera seca → cera: sí. Se aceptan resultados distintos si los materiales reales los justifican.
2. Los tres bocetos deben ser distintos y llevar anotado el orden de capas. Problema típico a prever: ondulación del papel, rotulador soluble, exceso de cola.

Ficha 6

1. El diario debe indicar al menos cinco capas con material, secado e incidencia; ejemplo: «3 · Aguada azul · 20 min · se ondulaba → cinta y menos agua».
2. Feedback con vocabulario de técnicas y una mejora concreta («pegaría el collage más abajo para que no tape la reserva»); los cambios deben responder al feedback.

Ficha 7

1. A: aguada (verde azulada, transparente); B: líneas de cera (blancas, repelen la aguada); C: collage (tira crema); D: grafito (rayas oscuras finas).
2. Orden deducible: 1.º cera (B), 2.º aguada (A), 3.º collage (C), 4.º grafito (D). Pistas: las líneas blancas desaparecen bajo la tira, que por tanto va después; la aguada no cubre la tira; el grafito atraviesa la tira y el fondo, así que va al final.
3. Decisión técnica: primero la aguada (y que seque) y el rotulador soluble al final, porque el agua lo correría; alternativa: usar rotulador no soluble. Se acepta cualquier decisión que explique el motivo del orden.
4. Explicación modelo: «Dibujas con cera blanca; la cera es grasa y el agua no se mezcla con ella, así que al pintar encima la aguada resbala y queda el blanco del papel».

Refuerzo (Anexo 8)

1. Orden: soporte 1; reserva 2; aguada plana 3; collage 4; lápiz de color 5. Si la aguada (3) va después del lápiz (5), el lápiz de color se emborrona o la cera lo repele; si va antes del collage, no hay problema, pero con el collage húmedo se rompe el papel.
2. Boceto y frase: se aceptan respuestas coherentes con la receta (por ejemplo, «Primero pongo la cera porque protege el blanco; después la aguada porque se debe pintar sobre papel seco»).

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que el error sea reconocible y deliberado, que la receta sea reproducible y que la explicación diga por qué el efecto funciona (por ejemplo, «el rotulador soluble corrido crea un cielo difuso que no logra el pincel»).

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: trabajo individual con parejas de feedback fijas. Prepara una zona de secado (cuerda con pinzas o bandejas) y rotula el papel de cada persona con sus iniciales. Las obras se exponen en horizontal en la sesión 7.
- Temporalización (55 min): 10 min de observación o análisis, 30-35 min de taller, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. Planifica los tiempos de secado: aguada y collage en sesiones distintas o con secador de aire frío bajo supervisión.
- Imágenes, derechos y seguridad: las obras de F6 se proyectan desde las webs oficiales de los museos. Los recortes de revistas se usan solo como color y textura, sin rostros identificables, y las obras no se publican en redes. Nada de aerosoles, disolventes ni cúteres; mesas protegidas, bata y ventilación.
- Diversidad: se puede trabajar con papel de dibujo grueso y témpera si no hay acuarela, usar la receta mínima del Anexo 8, o elegir cera y rotulador en lugar de grafito. Quien termine antes puede hacer la muestra del error del Anexo 9.

Errores frecuentes

- Pintar la aguada sobre papel fino (120 g) sin tensar: el papel se ondula y la obra queda deformada.
- Usar rotulador soluble antes de la aguada: se corre y mancha la obra.
- Pegar el collage con exceso de cola o sobre aguada húmeda: el papel se arruga o se rompe.
- Aplicar cera sobre cola húmeda o pintar encima de la cola ya seca y esperar que agarre.
- Tratar el collage como adorno final en lugar de pensarlo desde el boceto.
- No registrar las pruebas: sin matriz ni diario no se puede justificar el orden de capas.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier orden de capas que funcione y esté justificado con una prueba de la matriz, aunque no coincida con la regla de partida de F4.
- En el análisis de la Ficha 7 se aceptan interpretaciones distintas si se apoyan en pistas visibles (bordes, solapes, transparencia).
- El acabado y la destreza se valoran en la rúbrica, pero no deben penalizar una idea bien resuelta con un trazo sencillo ni un error material bien documentado.

05

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Escultura de bolsillo

PREGUNTA GUÍA

¿Cómo cambia una idea cuando deja de ser plana y ocupa espacio real?

CURSO 2.º ESO	**SESIONES** 7 sesiones	**BLOQUES DE SABERES** B · C
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CE4, CE5, CE7, CE8	**PRODUCTO FINAL** Escultura pequeña con materiales reutilizados	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** 4.1, 5.1, 5.2, 7.1, 8.3

Contexto, reto y producto

El centro de arte ficticio «Taller Mirador» prepara la exposición «Mini-Monumentos»: una colección de **esculturas de bolsillo** (como máximo 20 × 20 × 20 cm) hechas con **materiales reutilizados** (cartón, tubos, tapones, envases limpios, cordel, papel de periódico). Se expondrán en una mesa central, sin cristal, para que el público pueda **rodearlas** y verlas desde todos los lados. Por eso cada pieza debe ser **estable**, tener **un vacío intencionado** y resultar interesante desde, al menos, cuatro puntos de vista.

El alumnado empieza mirando objetos y esculturas desde todos los lados, descubre la diferencia entre masa y vacío, prueba el equilibrio con el centro de gravedad, experimenta con uniones y texturas seguras y construye una maqueta antes de la pieza final. En la sesión 6 se somete cada escultura a una **prueba de estabilidad** y se corrige con el feedback de una pareja. En la sesión 7 se expone el trabajo en una vuelta de 360º y cada persona resuelve de forma individual un caso nuevo.

Reto

Construir una escultura de bolsillo (máximo 20 × 20 × 20 cm) con materiales reutilizados, estable, con un vacío intencionado y atractiva desde cuatro puntos de vista, y explicar sus decisiones y su proceso en una exposición de 360º.

Producto final

Escultura pequeña con materiales reutilizados.

Enfoque. Volumen · espacio · materiales.

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)

4.1 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.

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
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.
C2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
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

- De la forma plana al volumen: cubo, esfera y pirámide a partir de cuadrado, círculo y triángulo; papel y cartulina doblados, enrollados y encajados.
- Masa, vacío y silueta: Chillida, Hepworth y Bourgeois como referencias del espacio vacío como parte de la obra.
- Equilibrio y centro de gravedad: polígono de apoyo, contrapeso y base; pruebas de empuje, inclinación y giro.
- Estructuras y uniones: triángulo rígido, columna, arco y voladizo; encaje con ranuras, cola blanca, cinta de papel y atado con cordel.
- Textura y material: cartón corrugado, tubos, tapones y alambre blando de aluminio como lenguaje; ensamblaje y reutilización en Picasso, Nevelson y Calder.
- Proceso: bocetos desde varios puntos de vista (alzado, perfil y planta), maqueta de papel o cartón y versión final con registro de cambios.

Objetivos didácticos

- Distinguir forma bidimensional y volumen tridimensional y representar un objeto desde varias vistas (alzado, perfil y planta).
- Explorar masa, vacío, silueta y textura como recursos expresivos de la escultura.
- Comprobar con pruebas el equilibrio y el centro de gravedad, y corregir una estructura inestable.
- Seleccionar uniones y materiales reutilizados de forma segura y justificada.
- Construir, probar y explicar una escultura estable con intención, reconociendo errores y mejoras.

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

Objetos 3D: mirar desde todos los lados

Evidencia: Ficha 1: test diagnóstico, tres vistas de un objeto y primer análisis de un volumen.

Ficha: Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Volumen, vacío y silueta con papel y cartulina

Evidencia: Ficha 2: cuatro pruebas de papel en volumen con la silueta anotada y lectura del vacío en una obra de referencia.

Ficha: Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Equilibrio y centro de gravedad mediante pruebas

Evidencia: Ficha 3: cuatro pruebas de equilibrio, cálculo de la vertical del centro de gravedad y verdadero o falso.

Ficha: Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Uniones y texturas con materiales seguros

Evidencia: Ficha 4: cinco pruebas de uniones, cuatro texturas y relación de cada unión con su material.

Ficha: Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Bocetos desde varios puntos de vista y maqueta

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: tres ideas, tres vistas de la idea elegida y maqueta.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Construcción y prueba de estabilidad con feedback

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

Ficha: Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Exposición 360º y evidencia individual

Evidencia: Escultura expuesta (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de una escultura nueva, corrección técnica y adaptación para público infantil.

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	Compara cómo usan la masa, el vacío y los materiales Picasso, Calder, Hepworth, Chillida, Bourgeois y Nevelson, y relaciona cada técnica (ensamblaje, talla, modelado, móvil) con su resultado.	Fichas 1, 2 y 7 / observación y rúbrica
5.1	Expresa una idea o emoción en las pruebas de volumen, vacío y textura y la comunica desde varios puntos de vista de la escultura.	Fichas 2 y 4 y escultura / rúbrica y observación
5.2	Construye la escultura seleccionando materiales y uniones adecuados, justificando sus decisiones de equilibrio y vacío en la plantilla.	Plantilla (Anexo 4) y escultura / rúbrica
7.1	Desarrolla el proyecto completo (pruebas, bocetos desde varias vistas, maqueta, prueba de estabilidad y versión final) ajustándose a las medidas del encargo.	Fichas 3, 5 y 6 / rúbrica y observación
8.3	Expone el proceso y el resultado en la vuelta de 360º, reconoce los errores (por ejemplo, un vuelco en la prueba) y explica las soluciones adoptadas.	Ficha 6, exposición y Anexo 7 / rúbrica y auto/coevaluación

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza una escultura nueva dada en dibujo (masa, vacío, centro de gravedad y estabilidad), propone una corrección técnica y adapta la idea de su pieza para que pueda tocarse con seguridad por un público infantil.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Analiza con precisión masa, vacío, centro de gravedad y estabilidad de esculturas nuevas desde varias vistas, relacionándolos con la intención y el material.	Reconoce masa, vacío y equilibrio de una escultura y explica su efecto con vocabulario adecuado.	Reconoce algunos elementos del volumen, pero no localiza bien el vacío o el equilibrio.	Describe la escultura como una imagen plana, sin vocabulario de volumen.
Técnica y lenguaje	Elige y combina uniones y materiales reutilizados con precisión; la pieza queda estable sin ayuda y con un vacío intencionado.	Usa correctamente las uniones y los materiales y la pieza se sostiene con ajustes menores.	Las uniones o el equilibrio son irregulares y la pieza necesita apoyo para sostenerse.	No aplica todavía los recursos básicos: la pieza no se sostiene o no hay vacío.
Creación / producto	La escultura es coherente, personal, estable y atractiva desde cuatro puntos de vista, con masa y vacío al servicio de la idea.	La escultura cumple el encargo con decisiones comprensibles, cabe en las medidas y es estable.	Solo funciona desde un punto de vista o algunas decisiones no responden a la idea.	La escultura está incompleta o no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Boceta desde varias vistas, hace maqueta, registra la prueba de estabilidad, usa el feedback y explica con claridad qué cambió y por qué.	Boceta, hace una maqueta, participa y revisa su trabajo tras la prueba.	El registro de pruebas y bocetos es irregular o solo corrige con ayuda.	No documenta pruebas ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Presenta la pieza con claridad en la vuelta de 360º, cita referencias, explica errores y mejoras, y cuida materiales, seguridad y reciclaje.	Explica con claridad suficiente, cita alguna referencia y respeta las normas del taller.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su trabajo o ignora normas de seguridad y de recogida.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Cartón corrugado de cajas (grosor de unos 3 mm), cartulina de 200 g/m² para la maqueta, tubos de cartón de papel de cocina, tapones, vasos y envases limpios y secos, cordel de 1 mm y papel de periódico.
- Cola blanca vinílica, cinta de papel o de carrocero, pinzas de la ropa, plastilina o arena para contrapesos y, si el centro lo permite, alambre blando de aluminio de 2 mm cortado por el docente.
- Tijeras de punta redonda, reglas de 30 cm, lápices, escuadra, bandejas para organizar piezas y una balanza de cocina (opcional) para comparar pesos.
- Una mesa central con fondo neutro y papel de 50 × 50 cm bajo cada pieza para la exposición de 360º; proyector para las referencias del dossier.

Taller seguro, derechos e imagen

Corte con tijeras de punta redonda o rasgado; nada de cúter ni de pistola termofusible por parte del alumnado (si se usa, solo el docente). El alambre se corta únicamente por el docente con alicate, con gafas y guantes, y las puntas se rematan con un tapón o se doblan; los envases se lavan antes de usarlos y no se usan latas con filo ni cristal. Los materiales sobrantes se recogen y reciclan; las referencias se citan con autoría, título, año y museo, y las fotografías de las piezas no incluyen personas identificables.

Interdisciplinariedad: Tecnología (estructuras, uniones y maquetas) y Física (centro de gravedad, equilibrio y peso).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Piezas ligeras, plantillas de estructuras, posibilidad de escultura modular sin corte fino y roles compartidos en manipulación.

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 site-specific de la pieza para un lugar concreto del centro.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 5 · Escultura de bolsillo

ALUMNADO

¿Cómo hace una pieza de cartón y tapones para no caerse? ¿Por qué una escultura tiene huecos, si lo importante parece lo que se ve? Los escultores pasan años aprendiendo a mirar alrededor de las cosas. El Taller Mirador os propone una exposición muy especial: «Mini-Monumentos», esculturas que caben en un bolsillo grande, hechas con lo que otros tirarían. Pero tendrán que sostenerse solas, tener un vacío con sentido y verse bien desde cuatro lados. Antes de construirla, probaréis, os equivocaréis y comprobaréis qué es lo que hace que algo se mantenga en pie.

> *¿Cómo cambia una idea cuando deja de ser plana y ocupa espacio real?*

Vuestro reto

Construir una escultura de bolsillo (máximo 20 × 20 × 20 cm) con materiales reutilizados, estable, con un vacío intencionado y atractiva desde cuatro puntos de vista, y explicar sus decisiones y su proceso en una exposición de 360º.

Lo que vais a producir

Escultura pequeña con materiales reutilizados.

Seguridad. Corte con tijeras de punta redonda o rasgado; nada de cúter ni de pistola termofusible por parte del alumnado (si se usa, solo el docente).

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Miramos objetos y esculturas desde todos los lados.
2. Exploramos el volumen, el vacío y la silueta con papel.
3. Probamos el equilibrio y el centro de gravedad.
4. Probamos uniones y texturas con materiales seguros.
5. Bocetamos desde varias vistas y hacemos una maqueta.
6. Construimos la pieza y pasamos la prueba de estabilidad.
7. Exponemos en 360º y resolvemos un caso individual.

Al terminar seré capaz de…

- Distinguir forma bidimensional y volumen tridimensional y representar un objeto desde varias vistas (alzado, perfil y planta).
- Explorar masa, vacío, silueta y textura como recursos expresivos de la escultura.
- Comprobar con pruebas el equilibrio y el centro de gravedad, y corregir una estructura inestable.
- Seleccionar uniones y materiales reutilizados de forma segura y justificada.
- Construir, probar y explicar una escultura estable con intención, reconociendo errores y mejoras.

¿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 · Escultura de bolsillo

ALUMNADO

El encargo del taller, esquemas de volumen, equilibrio y vistas, materiales y uniones, referencias de escultura, un ejemplo resuelto y las normas de seguridad.

F1 El encargo: Mini-Monumentos

ESTUDIO DE CASO

Para: clases de 2.º ESO · **De:** Taller Mirador (ficticio) · **Asunto:** exposición «Mini-Monumentos»

Buscamos **esculturas de bolsillo** que el público pueda rodear. Cada pieza debe:

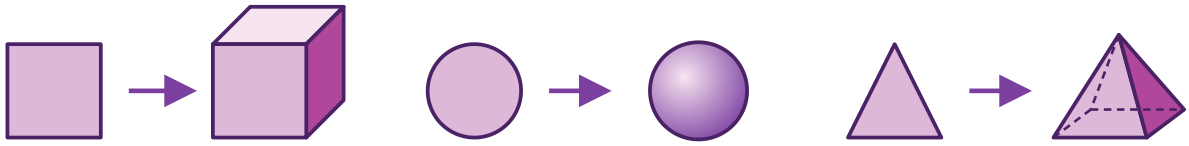
- caber en un cubo de **20 × 20 × 20 cm** y tener **base propia**;
- estar hecha con **materiales reutilizados, limpios y secos**;
- tener **un vacío intencionado** (un hueco, un arco o un espacio entre masas);
- mantenerse estable al **empuje suave** y al **giro** de la mesa;
- ser interesante desde **cuatro puntos de vista** (frente, derecha, atrás e izquierda);
- ir con una ficha que cite sus referencias y explique el vacío y el equilibrio.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula; el Taller Mirador no existe.

¿Qué objeto reutilizado tuyo sería una buena base para una escultura, y por qué?

F2 Del plano al volumen, y de la masa al vacío

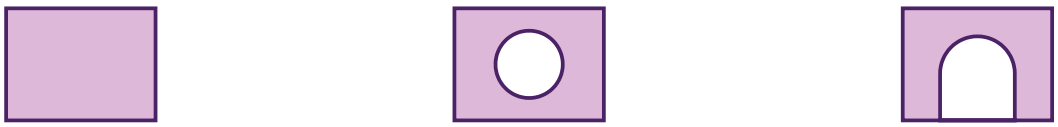
ESQUEMA



Cuadrado → cubo
un plano gana profundidad

Círculo → esfera
sin aristas: una sola cara curva

Triángulo → pirámide
caras triangulares



Masa
todo bloque: pesa y tapa

Masa con hueco
el vacío atraviesa la pieza

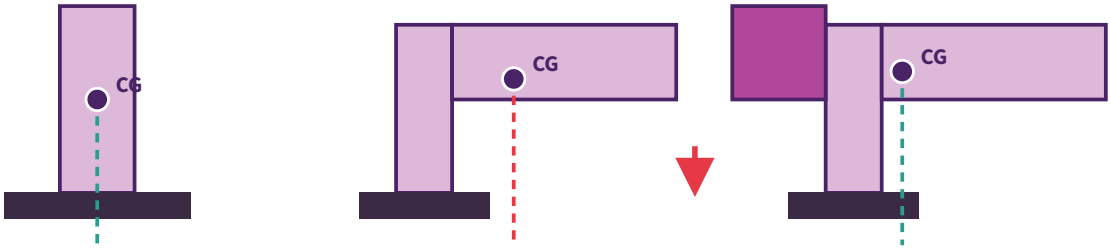
Masa con arco
el vacío dibuja un paso

Una escultura no es solo la **masa** que ocupa: el **vacío** que deja (el hueco, el arco, el espacio entre dos formas) también forma parte de la obra. Y cambia según desde dónde se mire.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F3 Centro de gravedad: cuándo una pieza se mantiene en pie

ESQUEMA



dentro de la base
Estable
la vertical cae sobre la base

fuera de la base
Inestable: vuelca
demasiado peso a un lado

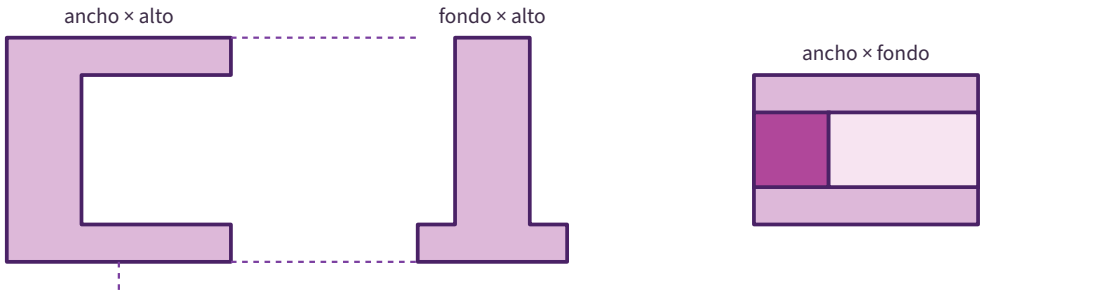
dentro de la base
Estable con contrapeso
el bloque lleva el CG a la base

El **centro de gravedad (CG)** es el punto donde se concentra el peso. Una pieza se mantiene en pie si la **vertical que baja desde el CG cae dentro de la base de apoyo**. Si cae fuera, la pieza vuelca; para evitarlo se ensancha la base o se añade un **contrapeso** al otro lado.

Fuente: Esquema de elaboración propia; las posiciones del centro de gravedad se han calculado como promedio ponderado de las áreas.

F4 Tres vistas de una pieza sencilla: alzado, perfil y planta

ESQUEMA



Alzado (frente)

Perfil (lado)

Planta (desde arriba)
columna: cuadrado oscuro · brazo: rectángulo claro

La pieza tiene una **base** de 60 × 40, una **columna** de 20 × 20 y un **brazo** que sale hacia la derecha a 60 de altura. Cada vista oculta algo que otra enseña: en el perfil no se ve que el brazo sobresale, y en la planta no se ve la altura.

Fuente: Esquema de elaboración propia; medidas en milímetros de la pieza de ejemplo: base 60 × 40, altura total 60.

F5 Materiales reutilizados y uniones seguras

DATOS

Material	Qué aporta	Unión recomendada	Cuidado
Cartón corrugado	Planos rígidos y ligeros; se encaja con ranuras	Encaje, cola blanca, cinta de papel	Pierde fuerza si se moja; corta con tijeras o rasga
Tubos de cartón	Columnas y formas curvas huecas	Cola blanca y cinta; encaje en una base con ranura	Apriétalos hasta que seque la cola
Tapones y tapas de plástico	Pequeños volúmenes de color; peso ligero	Cola blanca (se agarra mejor sobre superficie rascada) o atados con cordel	Que estén limpios y secos
Papel de periódico	Masa ligera; se arruga, enrolla o se trenza	Cola diluida y cinta de papel	Deja secar por completo
Cordel	Líneas, tensores y amarres	Nudos y vueltas apretadas	Sin pasarlo por el cuello ni por el rostro
Alambre blando de aluminio (solo si el centro lo permite)	Espirales y líneas de vacío	Doblado a mano; remate de puntas con un tapón	Lo corta solo el docente; gafas y guantes; sin puntas expuestas

Regla de partida: **la unión debe ser tan fuerte como el peso que soporta**. Prueba siempre una unión pequeña antes de decidir.

Fuente: Tabla de elaboración propia a partir de pruebas habituales de taller.

F6 Referencias: escultura, ensamblaje y vacío

DATOS



Umberto Boccioni, *Formas únicas de continuidad en el espacio*, 1913 (fundición en bronce de 1950). The Metropolitan Museum of Art (Nueva York). Imagen: The Met, Open Access (CC0). El volumen se abre y se estira para sugerir velocidad: el vacío también forma parte de la escultura.

Obra y autoría	Año	Técnica y dónde está	Qué observar
Cabeza de toro, Pablo Picasso	1942	Sillín y manillar de bicicleta; bronce; Musée Picasso, París	Dos objetos reutilizados, unidos, forman una cabeza animal: un ensamblaje que cambia el sentido de los objetos
Lobster Trap and Fish Tail, Alexander Calder	1939	Móvil de alambre de acero y chapa de aluminio pintados; MoMA, Nueva York	Equilibrio con contrapesos: cada elemento compensa a otro y la pieza se mueve con el aire
Pelagos, Barbara Hepworth	1946	Madera con color y cuerdas; Tate St Ives (Cornualles)	Una forma curva abierta; el vacío del interior y las cuerdas tensadas son parte de la escultura
Peine del viento XV, Eduardo Chillida	1977	Acero; San Sebastián (Donostia)	Masas de acero que abrazan el vacío; la pieza se ve distinta desde cada punto de vista

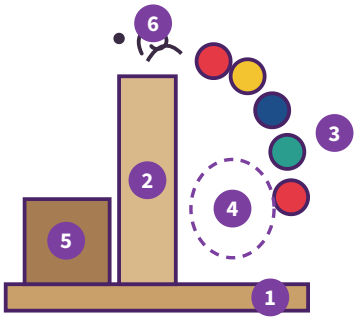
Obra y autoría	Año	Técnica y dónde está	Qué observar
Sky Cathedral, Louise Nevelson	1958	Ensamblaje de madera pintada de negro; MoMA, Nueva York	Cajones y restos de madera ensamblados en un muro: texturas y vacíos que se mueven con la luz
Maman, Louise Bourgeois	1999	Bronce, acero inoxidable y mármol; ejemplar en el Museo Guggenheim de Bilbao	Una araña monumental: patas finas que sostienen una gran masa y dejan pasar a las personas por debajo

Fíjate en que ninguna de estas esculturas es «un bloque»: todas **organizan el vacío**. Hepworth, Nevelson y Bourgeois son tres escultoras clave del siglo XX.

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

F7 Ejemplo resuelto: «Arco con contrapeso» (alzado)

ESQUEMA



1 · Base
cartón doble de 12 × 8 cm

2 · Columna
tubo de cartón de papel de cocina, pegado en ranura

3 · Arco de tapones
cinco tapones pegados y atados con cordel

4 · Vacío
espacio entre la columna y el arco: forma un paso

5 · Contrapeso
caja pequeña rellena de papel y piedrecitas lavadas

6 · Alambre

Justificación: el arco de tapones se curva hacia la derecha y desplaza el centro de gravedad hacia ese lado; por eso se añadió un contrapeso a la izquierda y una base ancha de cartón doble. El vacío entre la columna y el arco es el protagonista: se ve distinto desde el frente y desde el perfil. **Problema anotado:** la primera versión se caía con el empuje; se amplió la base y se movió el contrapeso.



Imagen generada con IA para este cuaderno. Visualización de un posible producto final: escultura pequeña de cartón, alambre, madera y tapones sobre una base estable. No es el «Arco con contrapeso» del alzado, sino otra solución con materiales parecidos.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia.

F8 Protocolo de taller: construir y probar una escultura segura

PROTOCOLO

Antes: limpia y seca los materiales reutilizados, protege la mesa con papel y organiza las piezas en una bandeja.

Procedimiento:

1. Dibuja la idea en tres vistas (alzado, perfil y planta) y comprueba que cabe en 20 × 20 × 20 cm.
2. Haz una maqueta rápida con papel o cartulina para probar el equilibrio.
3. Elige la unión más segura para cada punto y pruébala en una muestra pequeña.
4. Construye de abajo arriba: base, estructura, masas y detalles. Deja secar la cola antes de seguir.
5. Haz la prueba de estabilidad: empuje suave, inclinación leve y giro de la mesa. Anota el resultado y corrige.

Seguridad: tijeras de punta redonda; nada de cúter ni de pistola termofusible; el alambre lo corta solo el docente con gafas y guantes y sus puntas se rematan; no usar latas, cristales ni envases con restos de producto.

Cierre: recicla los restos en el contenedor correspondiente, limpia la mesa y guarda tu pieza en la caja asignada.

Fuente: Pauta de elaboración propia.

F9 Glosario de volumen

GLOSARIO

Volumen	Espacio tridimensional que ocupa un objeto: tiene ancho, alto y fondo.
Masa	Parte llena de una escultura.
Vacío	Espacio que la obra deja de forma intencionada: huecos, arcos, pasos.
Silueta	Contorno que se ve de una escultura desde un punto de vista.
Centro de gravedad	Punto en el que se concentra el peso de un objeto.
Base de apoyo	Superficie sobre la que se apoya una pieza.
Contrapeso	Peso añadido en un lado para compensar el peso del otro.
Ensamblaje	Escultura hecha uniendo objetos o fragmentos de distinto origen.
Maqueta	Modelo a pequeña escala o provisional para probar una idea.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 5 · Escultura de bolsillo

ALUMNADO

FICHA 1 Objetos 3D: mirar desde todos los lados

SESIÓN 1

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

1 **Diagnóstico. Elige la respuesta correcta.**

Una forma tridimensional tiene…

◯ solo línea ◯ ancho, alto y fondo ◯ ancho y alto ◯ solo color

En una escultura, el vacío…

◯ es parte de la obra ◯ no importa ◯ es un error de construcción ◯ solo está en el interior

La vista de un objeto desde arriba se llama…

◯ perfil ◯ planta ◯ alzado ◯ sección

2 **Elige un objeto del aula (un rollo de cinta, una taza, un tapón…) y dibújalo desde tres puntos de vista. Anota qué cambia en cada vista.**

Alzado (de frente)	Perfil (de lado)	Planta (desde arriba)
objeto:	¿qué cambia?	¿qué no se ve?

3 **¿Qué ventaja tiene una escultura frente a un dibujo? Piensa en el punto de vista.**

_____

_____

FICHA 2 Volumen, vacío y silueta

SESIÓN 2

Con una tira de cartulina de 3 × 20 cm y una hoja de papel, haz cada prueba y anota cómo cambia la silueta según desde dónde la mires.

1 **Completa el registro de tus cuatro pruebas de papel en volumen.**

Prueba	Cómo la has hecho	Silueta de frente y de perfil	¿Dónde está el vacío?
1 · Tira enrollada (cilindro)			
2 · Tira doblada en zigzag			
3 · Hoja en espiral			
4 · Dos cartulinas encajadas con ranura			

2 **Mira la imagen proyectada de una obra de F6 (Chillida, Hepworth o Bourgeois). Dibuja su silueta y señala dónde está la masa y dónde el vacío.**

3 **¿Qué ocurre si cierras el vacío de esa obra? Explica con vocabulario de volumen.**

FICHA 3 Equilibrio y centro de gravedad

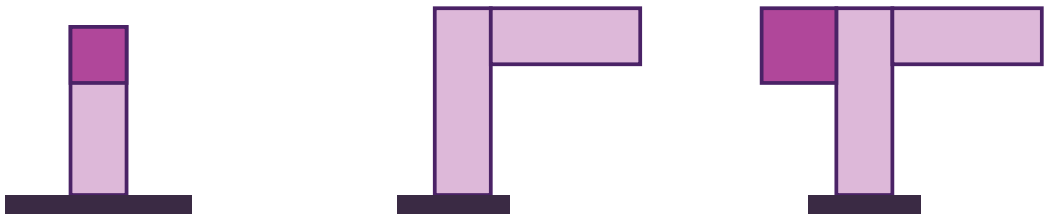
SESIÓN 3

Haz las pruebas con una regla, un bloque y un cartón recortado. Consulta F3 del Anexo 2.

1 **Completa el registro de las pruebas de equilibrio.**

Prueba	Predicción (¿se cae?)	Resultado	Por qué
Bloque en el borde de la mesa, avanzando poco a poco			
Cartón en forma de L apoyado en una de sus patas			
Cartón en L con plastilina como contrapeso			
Regla con peso en un extremo sobre el dedo			

2 **En cada dibujo, traza la vertical del centro de gravedad y marca si la pieza se mantendrá en pie.**



A B C

3 **Marca verdadero o falso.**

	V	F
Una pieza vuelca cuando la vertical del centro de gravedad cae fuera de la base.	☐	☐
Ensanchar la base no cambia la estabilidad.	☐	☐
Un contrapeso en el lado contrario acerca el centro de gravedad a la base.	☐	☐
Una pieza más alta es siempre más estable.	☐	☐

FICHA 4 Uniones y texturas

SESIÓN 4

Haz cada unión con dos piezas de cartón o tapón y pruébala tirando suavemente y empujando. Consulta F5 y el Anexo 5 (T2 y T4).

1 **Registra el resultado de cada unión.**

Unión	Resistencia (1 a 5)	Tiempo hasta que sujeta	Ventajas y problemas
Encaje con ranuras			
Cola blanca			
Cinta de papel			
Atado con cordel			
Alambre doblado (si se usa)			

2 **Haz cuatro texturas con frotage o con material pegado y descríbelas con una palabra.**

cartón corrugado	papel arrugado	tapón o tapa	cordel enrollado

3 **Relaciona cada unión con el material en el que es más adecuada.**

1	Encaje con ranuras	a	Tapones sobre una base
2	Cola blanca	b	Tubo de cartón y varilla
3	Cinta de papel	c	Dos planos de cartón corrugado
4	Atado con cordel	d	Tubos y papel de periódico

FICHA 5 Bocetos y maqueta

SESIÓN 5

Piensa en cuatro puntos de vista y en el vacío. Antes de construir, haz una maqueta rápida de papel o cartulina para probar el equilibrio.

1 **Tres ideas rápidas de escultura de 20 × 20 × 20 cm. Anota debajo el vacío y el material principal.**

Idea 1 · vacío:
material:

Idea 2 · vacío:
material:

Idea 3 · vacío:
material:

2 **Dibuja la idea elegida en tres vistas y comprueba las medidas.**

Alzado
ancho × alto:

Perfil
fondo × alto:

Planta
ancho × fondo:

3 **Tras probar la maqueta, ¿dónde está el centro de gravedad de tu pieza y qué problema de equilibrio prevés?**

FICHA 6 Construcción y prueba de estabilidad

SESIÓN 6

1 **Haz la prueba de estabilidad a tu escultura y registra el resultado.**

Prueba	Resultado (sí / no)	Corrección que hago
Se sostiene sola 30 segundos		
Aguanta un empuje suave		
Aguanta una inclinación leve de la mesa		
Se ve bien desde los cuatro lados		

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

- ☐ Tiene base propia y se mantiene estable.
- ☐ Tiene un vacío intencionado que se entiende.
- ☐ Es interesante desde, al menos, cuatro puntos de vista.
- ☐ Las uniones están limpias y seguras (sin puntas ni bordes).

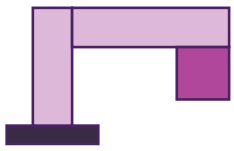
3 **Dos estrellas y un deseo para tu pareja.**

★ Estrella 1	★ Estrella 2	Un deseo (mejora)

4 **Qué cambiarás en tu segunda versión tras la prueba y el feedback.**

FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal) SESIÓN 7

1 **Analiza esta escultura nueva: señala la masa, el vacío y el centro de gravedad aproximado, y decide si es estable.**



cartón + bloque (alzado)

Qué observo	Respuesta
Dónde está la masa	
Dónde está el vacío	
Dónde está el centro de gravedad (aprox.)	
¿Es estable? ¿Por qué?	

2 **Decisión técnica. Propón dos cambios para que la pieza no vuelque y explica cuál elegirías.**

3 **Adaptación. Tu escultura se expondrá en una guardería, donde niñas y niños la tocarán. ¿Qué cambiarías en el material, el tamaño, la estabilidad o la textura?**

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 5 · Escultura de bolsillo

ALUMNADO

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

Plantilla de la escultura de bolsillo. Debe permitir a otra persona entender cómo se construyó y por qué se mantiene en pie.

Briefing

Encargo (Mini-Monumentos), medidas máximas 20 × 20 × 20 cm y público.

Idea y vacío

Qué quieres expresar y dónde está el vacío intencionado.

Materiales y uniones

Qué materiales reutilizados usas y cómo los unes (con una prueba de cada unión).

Vistas de la pieza

Alzado, perfil y planta con medidas.

Equilibrio

Dónde está el centro de gravedad y qué base o contrapeso lo mantiene.

Prueba de estabilidad

Resultado y correcciones.

Versión 1 → versión 2

Feedback recibido y cambios realizados.

Público y exposición

Cómo se verá desde cada lado y qué explicarás.

Referencias y créditos

Esculturas que te han inspirado (autoría, obra, año) y origen de los materiales.

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 5 · Escultura de bolsillo

ALUMNADO

Vocabulario, estructuras, encajes y pruebas para construir una escultura estable.

T1 Elementos de la escultura: qué puedes variar

DATOS

Elemento	Puedes variar…	Palabras útiles
Masa	tamaño, peso, ubicación, agrupación	compacta, ligera, pesada, apilada
Vacío	forma, tamaño, posición, atravesar o no la pieza	hueco, arco, paso, abertura, calado
Silueta	contorno desde cada punto de vista	alargada, redondeada, quebrada, simétrica
Textura	superficie lisa, rugosa, corrugada, perforada	áspera, rugosa, pulida, repetida
Equilibrio	base, centro de gravedad, contrapeso	estable, inestable, voladizo, apoyo

Fuente: Elaboración propia.

T2 Estructuras sencillas: rígidas o que se deforman

ESQUEMA



Pórtico
se deforma al empujar

Triángulo rígido
la diagonal lo hace rígido

Arco
reparte el peso

Voladizo
necesita contrapeso

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T3 Prueba de estabilidad en tres pasos

PROTOCOLO

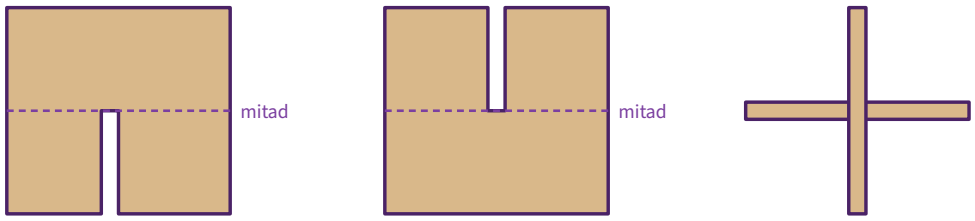
1. **Quieta:** coloca la pieza en la mesa y cuenta 30 segundos sin tocarla.
2. **Empuje:** empuja con un dedo, con suavidad, a la altura de la mitad de la pieza. No debe volcar.
3. **Inclinación:** inclina la mesa o la bandeja unos 5 grados. Mira si resiste y gira la pieza para probar sus cuatro lados.

Si vuelca: (a) ensancha la base, (b) baja el centro de gravedad añadiendo peso abajo, (c) añade un contrapeso en el lado contrario. Cambia **una sola cosa** cada vez y anota el resultado.

Fuente: Elaboración propia.

T4 Encaje con ranuras en cartón

ESQUEMA



Pieza A
ranura desde abajo

Pieza B
ranura desde arriba

Vista desde arriba
encajadas en cruz

La ranura llega **hasta la mitad de la altura** y mide lo mismo que el grosor del cartón (unos 3 mm). Se hace con tijeras: dos cortes paralelos y se rasga la tira.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 5 · Escultura de bolsillo

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Escultura pequeña con materiales reutilizados**. 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 con precisión masa, vacío, centro de gravedad y estabilidad de esculturas nuevas desde varias vistas, relacionándolos con la intención y el material.	Reconoce masa, vacío y equilibrio de una escultura y explica su efecto con vocabulario adecuado.	Reconoce algunos elementos del volumen, pero no localiza bien el vacío o el equilibrio.	Describe la escultura como una imagen plana, sin vocabulario de volumen.	
Técnica y lenguaje	Elige y combina uniones y materiales reutilizados con precisión; la pieza queda estable sin ayuda y con un vacío intencionado.	Usa correctamente las uniones y los materiales y la pieza se sostiene con ajustes menores.	Las uniones o el equilibrio son irregulares y la pieza necesita apoyo para sostenerse.	No aplica todavía los recursos básicos: la pieza no se sostiene o no hay vacío.	
Creación / producto	La escultura es coherente, personal, estable y atractiva desde cuatro puntos de vista, con masa y vacío al servicio de la idea.	La escultura cumple el encargo con decisiones comprensibles, cabe en las medidas y es estable.	Solo funciona desde un punto de vista o algunas decisiones no responden a la idea.	La escultura está incompleta o no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Boceta desde varias vistas, hace maqueta, registra la prueba de estabilidad, usa el feedback y explica con claridad qué cambió y por qué.	Boceta, hace una maqueta, participa y revisa su trabajo tras la prueba.	El registro de pruebas y bocetos es irregular o solo corrige con ayuda.	No documenta pruebas ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Presenta la pieza con claridad en la vuelta de 360º, cita referencias, explica errores y mejoras, y cuida materiales, seguridad y reciclaje.	Explica con claridad suficiente, cita alguna referencia y respeta las normas del taller.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No explica su trabajo o ignora normas de seguridad y de recogida.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 5 · Escultura de bolsillo

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo dibujar una pieza desde varios puntos de vista (alzado, perfil y planta).	○	○	○	○
Puedo localizar el vacío y el centro de gravedad de una escultura y decir si es estable.	○	○	○	○
Puedo elegir una unión adecuada y corregir una pieza que se cae, explicando qué cambié.	○	○	○	○
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 · Escultura de bolsillo

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Pasos numerados, módulos y plantillas de estructuras para construir una escultura estable sin corte fino. El criterio es el mismo: una escultura con vacío, estable y explicada.

Receta: torre con arco en cinco pasos

1. **Base:** dos cartones pegados de 12 × 12 cm.
2. **Columna:** un tubo de cartón pegado en el centro de la base.
3. **Arco:** tres tapones pegados en curva desde lo alto de la columna.
4. **Contrapeso:** una cajita con papel arrugado en el lado opuesto.
5. **Prueba:** empuje suave. Si vuelca, ensancha la base.

Plantilla de módulos

Usa **tres módulos** (cubo, tubo y tapón) y combínalos de tres formas distintas. El **vacío** es el espacio entre dos módulos. Se unen con cola blanca y cinta de papel, sin cortar.

1 **Ordena los pasos de la receta escribiendo del 1 al 5.**

Paso	Orden (1 a 5)	Qué ocurre si lo haces antes de tiempo
Prueba de estabilidad		
Base de dos cartones		
Arco de tapones		
Columna de tubo		
Contrapeso en el lado contrario		

2 **Dibuja tu pieza en alzado y en planta con módulos y señala el vacío.**

Alzado

Planta

3 **Completa: «Mi pieza se mantiene en pie porque _____; su vacío está entre _____».**

ANEXO 9

Ampliación

SdA 5 · Escultura de bolsillo

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Versión site-specific: una escultura para un lugar del centro

Algunas esculturas se diseñan para un **lugar concreto** y solo tienen sentido allí (como el *Peine del viento* de Chillida, pensado para su rompeolas). Diseña una versión de tu pieza para un lugar real del centro, ampliada y adaptada a su entorno.

Pasos

1. Elige un lugar (patio, biblioteca, hall, escalera) y anota sus medidas, la luz y por dónde pasa la gente.
2. Decide la escala: por ejemplo 1 : 10 (1 cm del dibujo = 10 cm reales) y calcula la altura y la base que tendría tu pieza.
3. Haz un boceto en planta y alzado del lugar con tu pieza colocada, respetando los pasillos y las salidas de emergencia.
4. Elige materiales duraderos y seguros para ese lugar y piensa cómo se fijaría para que no vuelque.
5. Explica cómo cambia el significado de tu escultura en ese lugar.

1 **Completa los datos del lugar y la escala de tu proyecto.**

Dato	Tu respuesta
Lugar elegido	
Medidas disponibles (ancho × fondo × alto)	
Escala elegida y altura real de la pieza	
Material y fijación	

Entrega

Boceto en planta y alzado a escala, tabla de datos y un texto de 6-8 líneas que explique por qué esa pieza solo funciona en ese lugar y cómo garantiza la seguridad de las personas.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 5 · Escultura de bolsillo

DOCENTE

Ficha 1

1. Test: ancho, alto y fondo; es parte de la obra; planta.
2. Se valora que las tres vistas sean coherentes entre sí y que se anote lo que cambia (por ejemplo, en una taza: de frente se ve el asa, desde arriba un círculo con el hueco).
3. Ventaja modelo: «Se puede rodear y ver desde muchos puntos de vista, y el vacío y la sombra forman parte de la obra».

Ficha 2

1. Respuestas abiertas; se valora que se relacione la acción con la silueta y el vacío (por ejemplo, «cilindro: de frente un rectángulo, de arriba un círculo; el vacío está dentro»).
2. La silueta de la obra de referencia debe mostrar el vacío (Hepworth: la curva abierta; Chillida: el espacio entre brazos; Bourgeois: el paso bajo las patas).
3. Si se cierra el vacío, la obra se vuelve un bloque, pierde ligereza y cambia su relación con el espacio y con quien la rodea.

Ficha 3

1. Tabla: el bloque cae cuando más de la mitad sobresale; el cartón en L se cae si el centro de gravedad queda fuera del apoyo y se sostiene con plastilina de contrapeso; la regla se equilibra cuando el peso del extremo se compensa. Se aceptan resultados reales anotados.
2. Dibujos: A estable (la vertical cae en medio de la base); B inestable (el brazo desplaza el centro de gravedad a la derecha, fuera de la base); C estable gracias al bloque de contrapeso.
3. VF: V; F; V; F.

Ficha 4

1. Se aceptan valoraciones propias; ejemplo: encaje 4, cola 3 (tarda en secar), cinta 2, cordel 3, alambre 4 (con cuidado).
2. Texturas: se valoran las descripciones concretas (rugosa, ordenada, áspera…) y la relación con el material.
3. Relación: encaje con ranuras ↔ dos planos de cartón corrugado; cola blanca ↔ tapones sobre una base; cinta de papel ↔ tubos y papel de periódico; atado con cordel ↔ tubo de cartón y varilla.

Ficha 5

1. Las tres ideas deben ser diferentes, con vacío y material anotados; las tres vistas deben ser coherentes y las medidas, ≤ 20 cm.
2. Modelo: «El centro de gravedad está hacia la derecha por el arco; preveo que vuelque, así que pondré un contrapeso a la izquierda y una base más ancha».

Ficha 6

1. La tabla debe reflejar la realidad de la prueba; se valora la corrección concreta («ensanché la base de 8 a 12 cm»).
2. Feedback con vocabulario de volumen y una mejora concreta; los cambios deben responder a la prueba y al feedback.

Ficha 7

1. Análisis: masa (columna, brazo y bloque), vacío (el espacio bajo el brazo, a la derecha de la columna) y centro de gravedad aproximado hacia el brazo (a la derecha de la columna), fuera de la base (la base es corta: la vertical del centro de gravedad cae fuera). La pieza es inestable y vuelca hacia la derecha.
2. Soluciones: ensanchar la base hacia la derecha, añadir un contrapeso a la izquierda, acortar el brazo o bajar el bloque. Se acepta cualquier solución razonada.
3. Adaptación: material más blando y ligero (cartón sin bordes, esponja), piezas grandes sin partes pequeñas que se puedan tragar, base ancha y pesada, texturas agradables y sin puntas.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Orden: base 1, columna 2, arco 3, contrapeso 4, prueba 5. Si se pone el arco antes de la columna, no tiene dónde sujetarse; si el contrapeso va antes que el arco, no sabrás cuánto pesa lo que debe compensar.
2. Se acepta cualquier combinación de módulos coherente con el vacío señalado; frase modelo: «Mi pieza se mantiene en pie porque la base es ancha; su vacío está entre el tubo y el cubo».

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora la escala correcta (con 1 : 10, una pieza de 20 cm mide 2 m en el lugar), el respeto a pasillos y salidas y que el texto explique por qué la pieza depende del lugar.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: trabajo individual con parejas de feedback fijas. Rotula cada pieza con las iniciales de su autor o autora. En la sesión 7 se colocan todas las piezas en una mesa central sobre papel de 50 × 50 cm y se rotan las posiciones para ver las cuatro caras.
- Temporalización (55 min): 10 min de observación o análisis, 30-35 min de taller, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. Reserva el tiempo de secado de la cola entre sesiones y pide a la clase materiales reutilizados con una semana de antelación.
- Seguridad y derechos: nada de cúter ni de pistola termofusible; el alambre lo corta solo el docente con gafas y guantes y se rematan sus puntas. Las obras de F6 se proyectan desde las webs oficiales de los museos. Si se fotografían las piezas, sin personas identificables y sin publicar en redes.
- Diversidad: se puede trabajar con módulos pegados sin corte (Anexo 8), con plantillas de estructuras o con roles compartidos en la manipulación. Quien termine antes puede diseñar la versión site-specific del Anexo 9.

Errores frecuentes

- Diseñar la pieza solo desde el frente y descubrir en la exposición que de lado o de atrás no funciona.
- Confundir vacío con «espacio sobrante»: el vacío debe ser intencionado.
- Una base demasiado pequeña o un voladizo sin contrapeso, que hace vuelcar la pieza.
- Usar una unión débil para una pieza pesada o cambiar varias cosas a la vez al corregir y no saber qué funcionó.
- Usar envases sin limpiar, metálicos con filo o materiales que pesan demasiado.
- No registrar la prueba de estabilidad, así no se puede justificar el cambio.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier estructura estable que respete las medidas y tenga un vacío intencionado explicado, aunque difiera de la solución modelo.
- En el análisis de la Ficha 7 se aceptan estimaciones del centro de gravedad si se razonan con el peso y la base.
- La destreza manual se valora en la rúbrica, pero no debe penalizar una idea bien resuelta con un acabado sencillo.

06

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Reinterpretar el patrimonio

PREGUNTA GUÍA

¿Cómo podemos dialogar con una obra del pasado sin copiarla?

CURSO
2.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
A · C

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE1, CE2, CE3, CE6

PRODUCTO FINAL
Reinterpretación contemporánea + texto de artista

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1.1, 1.2, 2.2, 3.1, 6.1, 6.2

Contexto, reto y producto

El Museo de Arte Joven de Villalegre (centro ficticio) prepara la exposición «Diálogos»: cada obra contemporánea se cuelga **al lado de la reproducción de una obra del pasado** que la ha inspirado, para que el público descubra qué se conserva, qué cambia y por qué. El museo pide a 2.º de ESO una **reinterpretación contemporánea** de una obra o bien del patrimonio (cercano, nacional o internacional) acompañada de un **texto de artista** de unas 120 palabras. Hay una condición: **no se vale copiar**. Hay que conservar un elemento reconocible y cambiar el contexto, la técnica o el mensaje.

Para conseguirlo, el alumnado lee referentes preseleccionados, estudia su contexto y su función, se pregunta quién aparece, quién mira y quién firma desde una **perspectiva de género**, aprende a distinguir **homenaje, cita, apropiación y copia**, boceta su reinterpretación, la produce con la técnica que elija (dibujo, collage, fotografía con objetos o pieza tridimensional) y la presenta en un diálogo de obras. Al final, cada persona analiza de forma individual una obra nueva y decide cómo la reinterpretaría.

Reto

Crear una reinterpretación contemporánea de una obra o bien del patrimonio que conserve un elemento reconocible y cambie el contexto, la técnica o el mensaje, con un texto de artista que explique qué se conserva, qué cambia y por qué.

Producto final

Reinterpretación contemporánea + texto de artista.

Enfoque. Patrimonio · referencia · 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.
- **CE2** Explicar producciones propias, de iguales y del patrimonio, justificando opiniones y atendiendo al proceso creativo para valorar el diálogo intercultural y superar estereotipos.
- **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.
- **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.
- **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.
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.

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

- Función y finalidad de las obras: retrato de corte (*Las Meninas*), memoria y denuncia (Goya), culto y arquitectura (Mezquita-Catedral de Córdoba) y protesta (Guerrilla Girls).
- Aspectos formales: composición, planos, luz, color y geometría (arcos de herradura bicolores) y su relación con el contexto histórico y social.
- Perspectiva de género: obras de Sofonisba Anguissola (1555), Ángeles Santos (1929) y Guerrilla Girls (1989) frente a la ausencia de mujeres en museos.
- Diálogos entre obras: Velázquez y Picasso (1957), Goya y Manet (1868-1869), David y Kehinde Wiley (2005); homenaje, cita, apropiación y copia.
- Operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar, aplicadas a un elemento reconocible (una pose, un encuadre, un patrón, un color, una frase).
- Patrimonio cercano: elegir un bien de la localidad (fuente, portada, azulejo, escudo, vidriera) y argumentar por qué merece conservarse.

Objetivos didácticos

- Contextualizar una obra o un bien del patrimonio y explicar su función, su época y su finalidad.
- Analizar sus aspectos formales y sociales con perspectiva de género (quién aparece, quién mira, quién firma).
- Distinguir homenaje, cita, apropiación y copia, y valorar la importancia de conservar el patrimonio.
- Seleccionar un elemento de referencia y transformarlo con una visión personal mediante las operaciones de aislar, transformar y asociar.
- Explicar en un texto de artista qué se conserva, qué cambia y por qué, citando la fuente.

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

Selección y lectura de referentes del patrimonio

Evidencia: Ficha 1: elección razonada de tres referentes, test sobre homenaje, cita y copia y primera lectura de una obra.

Ficha: Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Contexto y función de la obra elegida

Evidencia: Ficha 2: ficha de contexto, relación obra-función y argumento de conservación.

Ficha: Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Perspectiva de género y mirada crítica

Evidencia: Ficha 3: análisis de quién aparece, quién mira y quién firma, y verdadero o falso sobre autoras.

Ficha: Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Cita visual, apropiación y transformación

Evidencia: Ficha 4: clasificación de casos, esquema conservo-cambio-mensaje y cuatro miniaturas con las operaciones plásticas.

Ficha: Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Bocetos de reinterpretación

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: tres bocetos, decisión razonada y borrador de qué se conserva y qué cambia.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Producción final y texto de artista con feedback

Evidencia: Ficha 6: feedback de la pareja (dos estrellas y un deseo), borrador del texto de artista y cambios de la segunda versión.

Ficha: Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Diálogo de obras y evidencia individual

Evidencia: Reinterpretación expuesta junto a su referente (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de una obra nueva, clasificación y boceto propio.

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 el contexto histórico y social, la función y la finalidad de la obra elegida y de un diálogo del dossier, y los valores que transmite, con perspectiva de género.	Fichas 1, 2 y 3 / observación y rúbrica
1.2	Argumenta en la Ficha 2 por qué debe conservarse el bien o la obra elegida y qué pasaría si se perdiera o se copiara sin citarla.	Ficha 2 (argumento de conservación) / rúbrica
2.2	Analiza de forma guiada su propia reinterpretación y la de una pareja (composición, técnica, intención) y respeta la diversidad de las expresiones.	Ficha 6 y coevaluación (Anexo 7) / rúbrica y auto/coevaluación
3.1	Selecciona y describe tres referentes de distintas épocas y autorías (incluidas autoras) y los incorpora a su dossier personal de referentes.	Ficha 1 y plantilla (Anexo 4) / rúbrica y observación
6.1	Explica en el texto de artista su pertenencia a un contexto cultural y cómo los aspectos formales y sociales del referente dialogan con el presente.	Texto de artista y Ficha 7 / rúbrica
6.2	Utiliza de forma creativa un referente del patrimonio en la reinterpretación, conservando un elemento reconocible y mostrando una visión personal.	Reinterpretación (Anexo 4) / rúbrica y observación

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza una obra ficticia nueva (contexto, función y mirada de género), clasifica tres propuestas de reinterpretación como copia, cita o reinterpretación y bocetea su propia reinterpretación explicando qué conserva y qué cambia.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Analiza con precisión contexto, función, aspectos formales y mirada de género de una obra nueva y los relaciona con los valores que transmite.	Reconoce contexto, función y los aspectos formales principales y los explica con vocabulario adecuado.	Reconoce algunos datos, pero el análisis de contexto, función o género es parcial.	Describe la obra sin contexto ni vocabulario de análisis.
Técnica y lenguaje	Elige y controla con intención la técnica y los recursos (composición, color, material) para transformar el referente.	Usa correctamente la técnica elegida y los recursos principales, con un control suficiente.	El control de la técnica es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos de la técnica elegida.
Creación / producto	La reinterpretación es personal y coherente: conserva un elemento reconocible, cambia contexto, técnica o mensaje, y no es una copia.	La reinterpretación cumple el reto con un elemento reconocible y un cambio comprensible.	Se parece demasiado al original o el cambio no se entiende.	Es una copia o está incompleta y no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Contrasta referentes, boceta tres opciones, explica por qué elige una, usa el feedback y justifica las mejoras de la segunda versión.	Boceta, participa y revisa su trabajo con el feedback.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	El texto de artista explica con claridad qué se conserva, qué cambia y por qué; cita la fuente y respeta derechos, personas y materiales.	El texto es claro, cita la obra de referencia y respeta las normas del taller.	El texto es confuso, omite la fuente o cumple las normas parcialmente.	No explica el trabajo, no cita el original o ignora normas de derechos y taller.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Pack de referentes preseleccionado (Anexo 2, F5) y, si procede, un bien patrimonial de la localidad elegido con el docente; reproducciones proyectadas desde las webs oficiales de los museos.
- Papel de dibujo de 160 g/m² (A4 y A3), cartulinas de colores, papel de revista y periódico reciclados, lápices, rotuladores y témperas o acuarelas.
- Alternativas a elegir: cámara o tableta del aula para fotografía con objetos o siluetas (sin personas identificables), arcilla blanda, cartón o alambre blando para una reinterpretación tridimensional.
- Tijeras de punta redonda, cola vinílica, paños, bandejas de trabajo y una pared o panel para el montaje «Diálogos» con cartelas rotuladas.

Taller seguro, derechos e imagen

Las reproducciones de las obras se proyectan desde las webs oficiales de los museos y no se copian ni se publican; las obras del alumnado citan siempre la autoría, el título, el año y el lugar de la obra de referencia. Nada de logotipos, marcas ni imágenes de personas reconocibles; si se fotografían objetos o siluetas, sin rostros y sin publicar en redes. No se usan generadores de imágenes de IA para producir la obra. Corte con tijeras de punta redonda, pinturas con etiqueta escolar y mesas protegidas.

Interdisciplinariedad: Geografía e Historia (contexto histórico, social y patrimonio local) y Lengua Castellana (redactar el texto de artista y argumentar la conservación del patrimonio).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Referentes preseleccionados, guion de análisis, opción de reinterpretación analógica, fotográfica o tridimensional.

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 reinterpretaciones contemporáneas de un mismo referente y valorar sus intenciones.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 6 · Reinterpretar el patrimonio

ALUMNADO

¿Se puede dialogar con un cuadro de hace cuatrocientos años? Picasso lo hizo con *Las Meninas*, Manet con Goya y Kehinde Wiley con un retrato de Napoleón. Ninguno copió: conservaron algo reconocible y cambiaron algo importante. El Museo de Arte Joven de Villalegre os invita a «Diálogos»: cada persona elegirá una obra o un bien del patrimonio, descubrirá a quién se hizo y para qué, se preguntará quién aparece y quién no, y creará una reinterpretación que cuelgue al lado del original. Y lo explicará con su propio texto de artista.

> *¿Cómo podemos dialogar con una obra del pasado sin copiarla?*

Vuestro reto

Crear una reinterpretación contemporánea de una obra o bien del patrimonio que conserve un elemento reconocible y cambie el contexto, la técnica o el mensaje, con un texto de artista que explique qué se conserva, qué cambia y por qué.

Lo que vais a producir

Reinterpretación contemporánea + texto de artista.

Seguridad. Las reproducciones de las obras se proyectan desde las webs oficiales de los museos y no se copian ni se publican; las obras del alumnado citan siempre la autoría, el título, el año y el lugar de la obra de referencia.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Seleccionamos y leemos referentes del patrimonio.
2. Estudiamos su contexto y su función.
3. Miramos con perspectiva de género: quién aparece, mira y firma.
4. Distinguimos cita, homenaje, apropiación y copia.
5. Bocetamos tres opciones de reinterpretación.
6. Producimos, escribimos el texto de artista y recibimos feedback.
7. Montamos «Diálogos» y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Contextualizar una obra o un bien del patrimonio y explicar su función, su época y su finalidad.
- Analizar sus aspectos formales y sociales con perspectiva de género (quién aparece, quién mira, quién firma).
- Distinguir homenaje, cita, apropiación y copia, y valorar la importancia de conservar el patrimonio.
- Seleccionar un elemento de referencia y transformarlo con una visión personal mediante las operaciones de aislar, transformar y asociar.
- Explicar en un texto de artista qué se conserva, qué cambia y por qué, citando la fuente.

¿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 · Reinterpretar el patrimonio

ALUMNADO

El encargo del museo, conceptos clave, esquema de lectura de una obra, referentes del patrimonio, diálogos entre obras, un ejemplo resuelto y las normas de taller y derechos.

F1 El encargo: la exposición «Diálogos»

ESTUDIO DE CASO

Para: clases de 2.º ESO · **De:** Museo de Arte Joven de Villalegre (ficticio) · **Asunto:** convocatoria «Diálogos»

Os pedimos una **reinterpretación contemporánea** de una obra o de un bien del patrimonio. Cada pieza debe:

- partir de **un referente** de nuestro pack (o de un bien de vuestra localidad acordado con el docente);
- **conservar un elemento reconocible** (una pose, una composición, un patrón, una frase, un color) y **cambiar** el contexto, la técnica o el mensaje;
- **no ser una copia**: se colgará junto a una reproducción del original y el público debe ver la diferencia;
- ir acompañada de un **texto de artista** de unas 120 palabras con autoría, título, año y lugar del referente;
- incluir una mirada crítica: ¿quién aparece, quién mira, quién queda fuera?

Fuente: Caso ficticio creado para el aula; el Museo de Arte Joven de Villalegre no existe.

¿Qué obra o bien de tu localidad crees que merece que alguien dialogue con él hoy?

F2 Homenaje, cita, apropiación y copia

DATOS

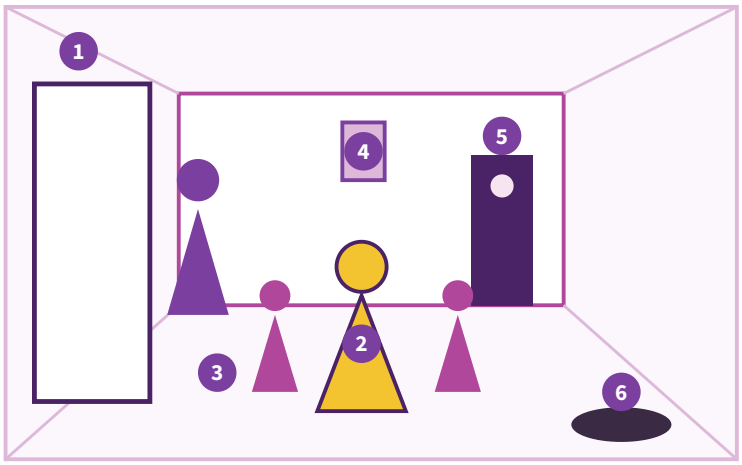
Concepto	Qué es	Cómo se reconoce	Ejemplo
Homenaje	Reconocimiento a una obra o artista, con su transformación	Se declara y se cita la fuente	Un cartel que reproduce el color y la pose de una obra, nombrando a su autora
Cita	Uso de un fragmento reconocible dentro de una obra nueva	Se ve y se reconoce el fragmento, pero el conjunto es nuevo	Un detalle de una obra colocado en otro entorno
Apropiación	Tomar una imagen y cambiar su sentido con una intención crítica	El cambio de contexto o mensaje es lo importante	Un retrato de poder con un protagonista distinto
Copia	Reproducir una obra tal como es, sin transformarla	Casi no hay diferencia con el original	Calcar una obra y presentarla como propia (plagio si no se cita)

En este proyecto buscamos **homenaje, cita o apropiación con intención**. La copia sin cita no se acepta, y la copia citada tampoco, porque no cambia nada.

Fuente: Elaboración propia a partir de criterios habituales de las artes visuales.

F3 Leer la composición de una obra: esquema de *Las Meninas*

ESQUEMA



1 · Pintor y gran lienzo
a la izquierda; vemos el reverso del lienzo

2 · La infanta Margarita
centro de la luz y de la escena

3 · Meninas y acompañantes
rodean a la infanta; forman un círculo

4 · Espejo del fondo
refleja a los reyes, fuera del cuadro

5 · Puerta abierta
un personaje abre otro espacio al fondo

6 · Perro, primer plano

Un buen análisis empieza por **qué hay, dónde está y qué mira cada elemento**. En esta obra, la mirada de los personajes hacia el espectador nos coloca en el lugar de los reyes. Para reinterpretarla puedes **aislar** un solo elemento (el espejo, la pose, el encuadre) y cambiar lo demás.

Fuente: Esquema simplificado de elaboración propia sobre la obra de Diego Velázquez (1656, Museo del Prado); las posiciones son aproximadas.

F4 Guion de análisis de un referente (cinco preguntas)

TEXTO

1. **¿Qué es?** Autoría, título, año, técnica y dónde está.
2. **¿Qué se ve?** Elementos, composición, color, luz, materiales.
3. **¿Para qué se hizo y para quién?** Función (religiosa, política, decorativa, de memoria, de protesta) y finalidad.
4. **¿Qué valores transmite?** Qué considera importante o normal y a quién deja fuera.
5. **¿Quién aparece, quién mira y quién firma?** Perspectiva de género: presencia, papel y autoría de mujeres y de otros colectivos.

Después, una sexta pregunta propia de este proyecto: **¿por qué merece conservarse y qué puedo aprender de ella hoy?**

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

F5 Pack de referentes (elige uno o propón un bien de tu localidad)

DATOS

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
Las Meninas, Diego Velázquez	1656	Museo Nacional del Prado, Madrid	Retrato de corte con un espejo y una puerta que abren otros espacios; la mirada hacia el espectador
El 3 de mayo de 1808 en Madrid: los fusilamientos en la montaña del Príncipe Pío, Francisco de Goya	1814	Museo Nacional del Prado, Madrid	Memoria de un hecho histórico; la luz marca a la víctima central; no hay héroes
Partida de ajedrez, Sofonisba Anguissola	1555	Muzeum Narodowe w Poznaniu (Polonia)	Retrato de sus hermanas jugando: una mujer pintora que representa a mujeres con naturalidad
Un mundo, Ángeles Santos Torres	1929	Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid	Escena onírica pintada a los 17 años: figuras, ciudad y cielo en un orden simbólico

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
Arcos de herradura bicolores de la Mezquita-Catedral de Córdoba	siglos VIII-X	Córdoba (Patrimonio Mundial de la UNESCO)	Arcos con piedras blancas y ladrillos rojos alternos: geometría, ritmo y color
¿Tienen que estar desnudas las mujeres para entrar en el Metropolitan Museum?, Guerrilla Girls	1989	Cartel del colectivo; web oficial del colectivo	Un cartel de protesta con datos: pocas autoras en las salas y muchas mujeres desnudas en las obras

También puedes elegir un bien patrimonial **de tu localidad** (fuente, portada, vidriera, azulejo, escudo, mosaico), siempre acordado con el docente y con datos fiables (ayuntamiento, museo, archivo).



Diego Velázquez, *Las Meninas*, 1656. Óleo sobre lienzo. Museo Nacional del Prado (Madrid). Dominio público. Reproducción recortada.

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

F6 Tres diálogos entre obras del pasado y obras posteriores

DATOS

Obra de referencia	Obra que dialoga	Qué conserva	Qué cambia
Las Meninas, Velázquez (1656, Prado)	*Las Meninas*, Pablo Picasso (1957, Museu Picasso, Barcelona; serie de 58 obras)	Los personajes, la sala y la composición general	El estilo (cubismo), el color (grises y blancos), el formato y el protagonismo del pintor
El 3 de mayo de 1808, Goya (1814, Prado)	*La ejecución del emperador Maximiliano*, Édouard Manet (1868-1869, Kunsthalle Mannheim)	El esquema del pelotón de fusilamiento frente a las víctimas	El hecho histórico (México, 1867) y el tratamiento más frío y distante
Bonaparte cruzando los Alpes, Jacques-Louis David (1801, Château de Malmaison)	*Napoleon Leading the Army over the Alps*, Kehinde Wiley (2005, Brooklyn Museum, Nueva York)	La pose ecuestre y el encuadre de retrato de poder	El protagonista (un joven contemporáneo), la ropa actual y el fondo decorativo: ¿quién ocupa hoy el lugar del poder?

Los tres artistas **conservan** algo que el público reconoce y **cambian** algo que da una nueva lectura. Ese es el modelo para tu obra.

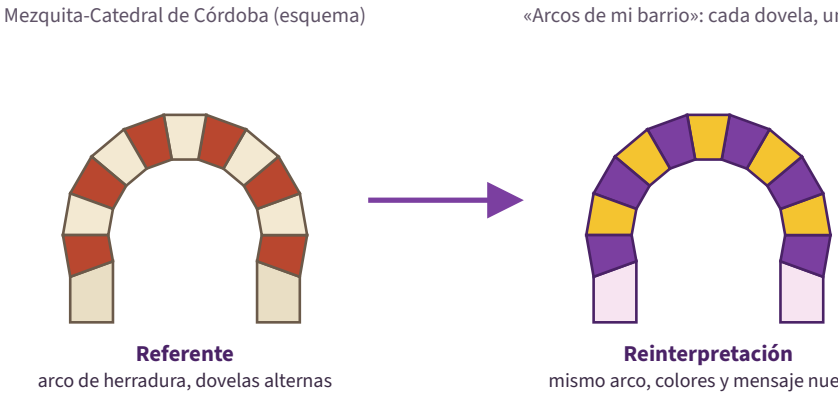


Imagen generada con IA para este cuaderno. Un cuarto diálogo, ficticio: *Las Meninas* trasladadas a un aula actual. Se conserva lo reconocible (la infanta, el pintor ante el lienzo, el perro, la figura de la puerta) y cambian el contexto, la técnica y el mensaje.

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

F7 Ejemplo resuelto: «Arcos de mi barrio»

ESQUEMA



Texto de artista (modelo): «*Arcos de mi barrio* parte de los arcos de herradura bicolores de la Mezquita-Catedral de Córdoba (siglos VIII-X). Conservo el ritmo de las dovelas alternas, pero cambio el material: cada dovela es un retal de tela donado por una persona de mi barrio y el arco se hace con colores vivos. Mi mensaje es que el patrimonio también se construye entre muchas manos y por eso debe cuidarse entre todas. Mi obra no copia el arco: lo reinterpreta». **Conserva:** geometría y ritmo. **Cambia:** material, color y mensaje.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia sobre el patrimonio de la Mezquita-Catedral de Córdoba.

F8 Protocolo de taller y de derechos de imagen

PROTOCOLO

Antes: elige un solo referente y anota su autoría, título, año y lugar. Prepara papeles, materiales y una carpeta de proceso.

Procedimiento:

1. Mira el referente un minuto sin dibujar y anota tres elementos reconocibles.
2. Decide qué elemento conservas y qué cambias (contexto, técnica o mensaje).
3. Haz tres bocetos distintos. Elige uno con una razón.
4. Produce la obra con la técnica elegida: **no calques ni copies el original**.
5. Escribe el texto de artista: qué conservas, qué cambias y por qué (unas 120 palabras).

Derechos y seguridad: cita siempre la fuente; no uses logotipos, marcas ni fotografías de personas; las reproducciones se proyectan, no se imprimen para copiarlas; si hay tijeras o colas, mesas protegidas y recogida del material.

Cierre: guarda bocetos y texto en la carpeta y deja el puesto limpio.

Fuente: Pauta de elaboración propia.

F9 Glosario de patrimonio y reinterpretación

GLOSARIO

Patrimonio cultural	Conjunto de bienes (obras, edificios, tradiciones) que una sociedad hereda y decide conservar.
Referente	Obra o bien que sirve de punto de partida para otra obra.
Reinterpretación	Obra nueva que conserva algo del referente y lo transforma con una mirada propia.
Homenaje	Obra que reconoce a otra citándola y transformándola.
Cita	Fragmento reconocible de otra obra dentro de una obra nueva.
Apropiación	Uso de una imagen existente cambiando su sentido, con intención crítica.
Plagio	Presentar como propia una obra ajena sin citarla.
Función	Para qué se hizo una obra: culto, poder, memoria, decoración, protesta…
Perspectiva de género	Mirar quién aparece, quién mira y quién firma, y qué papel se da a mujeres y hombres.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 6 · Reinterpretar el patrimonio

ALUMNADO

FICHA 1 Selección y lectura de referentes

SESIÓN 1

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

1 **Elige tres referentes del pack (F5) y explica brevemente por qué te interesan.**

Referente (autoría, título, año)	Qué me llama la atención	Época y lugar

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

Una obra nueva que conserva algo de otra y lo transforma es…

◯ una copia ◯ una reinterpretación ◯ una falsificación ◯ un plagio

Presentar como propia una obra ajena sin citarla es…

◯ una cita ◯ un homenaje ◯ apropiación ◯ plagio

El patrimonio cultural es…

◯ lo que se vende ◯ solo lo antiguo ◯ lo que está en museos ◯ lo que una sociedad hereda y decide conservar

3 **Mira un minuto el referente que más te ha gustado. Anota los tres elementos que más se reconocen.**

FICHA 2 Contexto y función

SESIÓN 2

1 **Completa la ficha de contexto de tu referente (guion F4).**

Pregunta	Respuesta
Autoría, título, año, técnica y lugar	
Época y lugar: qué ocurría entonces	
Para quién y para qué se hizo (función)	
Qué valores transmite	

2 **Relaciona cada obra con su función principal.**

1	*Las Meninas*	a	Memoria y denuncia de un hecho histórico
2	*El 3 de mayo de 1808*	b	Retrato de corte con un espejo
3	Arcos de la Mezquita de Córdoba	c	Protesta con datos sobre museos
4	Cartel de las Guerrilla Girls	d	Espacio de culto con geometría repetida

3 **Argumento de conservación: ¿por qué debe conservarse tu referente y qué se perdería si desapareciera?**

FICHA 3 Perspectiva de género y mirada crítica

SESIÓN 3

1 **Aplica las preguntas de género a tu referente.**

Pregunta	Mi respuesta (con pruebas visuales o datos)
¿Quién aparece y qué papel tiene cada persona?	
¿Quién mira y hacia dónde?	
¿Quién firma la obra y en qué condiciones trabajó?	
¿Quién no aparece o queda fuera?	

2 **Marca verdadero o falso.**

	V	F
Sofonisba Anguissola pintó retratos de sus hermanas en el siglo XVI.	☐	☐
Ángeles Santos pintó *Un mundo* en 1929, cuando era muy joven.	☐	☐
El cartel de las Guerrilla Girls señala que hay pocas autoras en los museos.	☐	☐
El género de una persona determina si puede ser artista.	☐	☐

3 **Escribe una pregunta crítica que le harías a tu referente y cómo podría responder tu reinterpretación.**

FICHA 4

Cita, apropiación y transformación

SESIÓN 4

Consulta F2 y F6 del Anexo 2 y el Anexo 5 (T2 y T4).

1 **Clasifica cada propuesta como copia, cita, apropiación u homenaje.**

Propuesta	Clasificación	Por qué
A · Calcar una obra y firmarla con tu nombre		
B · Pintar un retrato de poder con otro protagonista y una crítica social		
C · Poner un detalle reconocible de una obra en un cartel nuevo, citándola		
D · Reproducir el color y la pose de una obra, citando a su autora, con otro material		

2 **Esquema de tu reinterpretación: qué conservas, qué cambias y cuál es el mensaje.**

Conservo (elemento reconocible) | Cambio (contexto, técnica o mensaje) | Mensaje nuevo

3 **Aplica las cuatro operaciones plásticas a tu referente con una miniatura de cada una.**

Reproducir
tal cual

Aislar
solo un elemento

Transformar
cambia forma o color

Asociar
junto a algo nuevo

FICHA 5 Bocetos de reinterpretación

SESIÓN 5

Haz tres bocetos distintos: cada uno cambia algo diferente (contexto, técnica o mensaje).

1 **Tres bocetos de reinterpretación. Anota debajo qué conservas y qué cambias.**

Boceto A · cambio el contexto	Boceto B · cambio la técnica	Boceto C · cambio el mensaje
conservo:	conservo:	conservo:
cambio:	cambio:	cambio:

2 **Elige un boceto y explica por qué es el mejor. ¿Qué diferencia hay con el original?**

3 **Borrador: completa la frase del texto de artista.**

Mi obra parte de _____ (autoría, título, año, lugar). Conservo _____, pero cambio _____ porque quiero decir _____.

FICHA 6 Producción, texto y feedback

SESIÓN 6

1 **Revisa la obra de tu pareja y marca lo que cumple.**

- ☐ Se reconoce un elemento del referente.
- ☐ Cambia el contexto, la técnica o el mensaje y no es una copia.
- ☐ Tiene una intención clara y personal.
- ☐ El texto de artista cita autoría, título, año y lugar del referente.
- ☐ No hay logotipos, marcas ni personas reconocibles.

2 **Dos estrellas y un deseo para tu pareja (y anota qué cambiarás en tu segunda versión).**

★ Estrella 1	★ Estrella 2	Un deseo (mejora)

3 Borrador de tu texto de artista (unas 120 palabras): qué conservas, qué cambias y por qué. Usa el Anexo 5, T3.

FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal)

SESIÓN 7

1 Analiza esta obra ficticia nueva (esquema): contexto probable, función y mirada de género. ¿Quién ocupa el centro y quién está en los márgenes?



«Banquete de las vecinas» (obra ficticia)

2 Clasifica estas propuestas sobre esa obra como copia, cita o reinterpretación y justifica en una frase: (a) repetirla con otros colores, (b) cambiar a los personajes del banquete por un grupo de hoy y su mensaje, (c) copiar solo un detalle y colocarlo en un cartel nuevo citando la fuente.

Propuesta	Clasificación	Justificación
a		
b		
c		

3 Boceto: tu reinterpretación de «Banquete de las vecinas». Anota qué conservas y qué cambias.

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 6 · Reinterpretar el patrimonio

ALUMNADO

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

Plantilla de la reinterpretación. Debe permitir a otra persona entender qué conservas, qué cambias y por qué.

Briefing

Encargo «Diálogos» y formato de la obra.

Referente elegido

Autoría, título, año, técnica y lugar; por qué lo has elegido.

Contexto, función y mirada de género

Para qué se hizo; quién aparece, mira y firma; por qué merece conservarse.

Qué conservo, qué cambio y por qué

Elemento reconocible, cambio de contexto, técnica o mensaje, e intención.

Boceto de la reinterpretación

Composición, técnica y materiales.

Texto de artista (borrador)

Unas 120 palabras: qué conservas, qué cambias y por qué.

Versión 1 → versión 2

Feedback recibido y cambios.

Referencias y créditos

Fuentes y créditos de materiales.

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 6 · Reinterpretar el patrimonio

ALUMNADO

Guiones, esquemas y modelos para analizar, transformar y explicar un referente del patrimonio.

T1 Preguntas de análisis con perspectiva de género

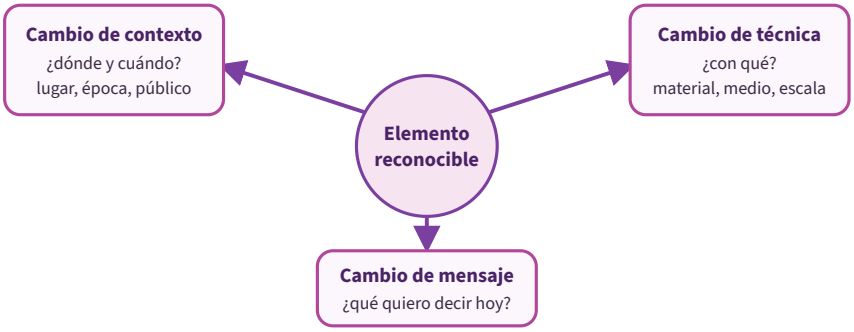
DATOS

Aspecto	Pregunta	Qué buscar
Presencia	¿Quién aparece?	Cuántas mujeres y hombres, y qué lugar ocupan en la composición
Papel	¿Qué hace cada persona?	Roles, gestos, ropa y objetos: ¿se repiten estereotipos?
Mirada	¿Quién mira y a quién?	Quién es mirado, quién mira y desde qué punto de vista
Autoría	¿Quién la hizo y en qué condiciones?	Si es una mujer: qué obstáculos tuvo para formarse y exponer
Ausencias	¿Quién queda fuera?	Personas o colectivos que no aparecen o no firman

Fuente: Elaboración propia.

T2 La rueda de la reinterpretación

ESQUEMA



Fuente: Esquema de elaboración propia.

T3 Cómo escribir un texto de artista (unas 120 palabras)

PROTOCOLO

1. **Referente:** «Mi obra parte de *título*, de *autoría* (año, lugar)».
2. **Qué conservo:** «Conservo…» (el elemento reconocible).
3. **Qué cambio:** «Cambio el contexto / la técnica / el mensaje…».
4. **Por qué:** «Quiero decir que…» (intención y mensaje).
5. **Cierre:** por qué es una reinterpretación y no una copia («dialoga con…», «a diferencia del original…»).

Fuente: Pauta de elaboración propia.

T4 **Operaciones plásticas para transformar un referente** DATOS

Operación	Qué haces	Ejemplo con *Las Meninas*
Reproducir	Copiar con fidelidad (solo para estudiar)	Dibujar la composición para entender sus planos
Aislar	Quedarte solo con un elemento	Solo el espejo del fondo, ampliado
Transformar	Cambiar forma, color, escala o material	La infanta en grises y con formas geométricas
Asociar	Unir el elemento con algo nuevo	El espejo mostrando una pantalla de hoy

Fuente: Elaboración propia a partir del saber básico de operaciones plásticas.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 6 · Reinterpretar el patrimonio

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Reinterpretación contemporánea + texto de artista**. 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 con precisión contexto, función, aspectos formales y mirada de género de una obra nueva y los relaciona con los valores que transmite.	Reconoce contexto, función y los aspectos formales principales y los explica con vocabulario adecuado.	Reconoce algunos datos, pero el análisis de contexto, función o género es parcial.	Describe la obra sin contexto ni vocabulario de análisis.	
Técnica y lenguaje	Elige y controla con intención la técnica y los recursos (composición, color, material) para transformar el referente.	Usa correctamente la técnica elegida y los recursos principales, con un control suficiente.	El control de la técnica es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos de la técnica elegida.	
Creación / producto	La reinterpretación es personal y coherente: conserva un elemento reconocible, cambia contexto, técnica o mensaje, y no es una copia.	La reinterpretación cumple el reto con un elemento reconocible y un cambio comprensible.	Se parece demasiado al original o el cambio no se entiende.	Es una copia o está incompleta y no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Contrasta referentes, boceta tres opciones, explica por qué elige una, usa el feedback y justifica las mejoras de la segunda versión.	Boceta, participa y revisa su trabajo con el feedback.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	El texto de artista explica con claridad qué se conserva, qué cambia y por qué; cita la fuente y respeta derechos, personas y materiales.	El texto es claro, cita la obra de referencia y respeta las normas del taller.	El texto es confuso, omite la fuente o cumple las normas parcialmente.	No explica el trabajo, no cita el original o ignora normas de derechos y taller.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 6 · Reinterpretar el patrimonio

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo explicar el contexto y la función de una obra del patrimonio con datos fiables.	○	○	○	○
Puedo analizar quién aparece, quién mira y quién firma una obra con perspectiva de género.	○	○	○	○
Puedo decir qué conserva y qué cambia mi obra y por qué no es una copia.	○	○	○	○
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 · Reinterpretar el patrimonio

ALUMNADO

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

Pasos numerados y un ejemplo parcial para reinterpretar un referente con menos decisiones. El criterio es el mismo: conservar un elemento y cambiar otro con una intención.

Guion en cuatro pasos

1. **Elige** un referente del pack y anota su autoría, título, año y lugar.
2. **Aísla** un elemento reconocible (una pose, un color, un patrón).
3. **Cambia solo una cosa:** el contexto, la técnica o el mensaje.
4. **Explica** con la frase: «Conservo ___ y cambio ___ porque ___».

Ejemplo parcial

Referente: arcos bicolores de la Mezquita de Córdoba. *Conservo:* el ritmo de dovelas alternas. *Cambio:* el material (retales de tela). *Falta:* escribir por qué y hacer el boceto.

1 **Completa la ficha de tu reinterpretación con el guion.**

Paso	Tu respuesta
Referente (autoría, título, año, lugar)	
Elemento que conservo	
Lo único que cambio (contexto, técnica o mensaje)	

2 **Haz un boceto de tu reinterpretación y rotula qué conservas y qué cambias.**

conservo: cambio:

3 **Completa: «Conservo _____ y cambio _____ porque _____».**

ANEXO 9

Ampliación

SdA 6 · Reinterpretar el patrimonio

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Dos reinterpretaciones, una misma obra

Cuando dos artistas reinterpretan la misma obra, sus decisiones revelan intenciones distintas. Compara dos reinterpretaciones de un mismo referente (por ejemplo, las *Meninas* de Picasso de 1957 y una segunda versión que proyecte el docente: un cartel, un cómic, una fotografía o la obra de un compañero) y valora qué quiere decir cada una.

Pasos

1. Anota el referente y las dos reinterpretaciones (autoría, título, año y lugar).
2. Rellena la tabla: qué conserva cada una, qué cambia y qué mensaje transmite.
3. Decide qué dos recursos formales (color, composición, técnica) son más importantes en cada una.
4. Valora cuál dialoga más con el presente y por qué, y defiende tu opinión con datos visibles.

1 **Compara las dos reinterpretaciones.**

Aspecto	Reinterpretación A	Reinterpretación B
Qué conserva del referente		
Qué cambia (contexto, técnica o mensaje)		
Mensaje o intención		
Recurso formal principal		

Entrega

Tabla comparativa y un texto de 8-10 líneas que valore las intenciones de ambas y diga cuál dialoga mejor con el presente, con vocabulario de análisis.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 6 · Reinterpretar el patrimonio

DOCENTE

Ficha 1

1. Respuestas abiertas; se valora que cada referente tenga autoría, título y año correctos y que el motivo de interés sea concreto.
2. Test: una reinterpretación; plagio; lo que una sociedad hereda y decide conservar.
3. Elementos reconocibles modelo (*Las Meninas*): el espejo del fondo, la infanta en el centro, el pintor con el lienzo.

Ficha 2

1. La ficha de contexto debe tener datos correctos del pack (F5); se valora la relación entre época, función y valores.
2. Relación: *Las Meninas* ↔ retrato de corte; Goya ↔ memoria y denuncia; arcos de Córdoba ↔ espacio de culto con geometría repetida; Guerrilla Girls ↔ protesta con datos.
3. Argumento modelo: «Los arcos de Córdoba deben conservarse porque son una muestra única de geometría y cultura; si se perdieran o se copiaran sin citar, perderíamos su historia».

Ficha 3

1. Respuestas abiertas, con pruebas visuales o datos (por ejemplo, en *Las Meninas*: la infanta y las meninas ocupan el centro; el pintor firma, mira al espectador y el espejo refleja a los reyes; no aparecen mujeres artistas).
2. VF: V; V; V; F.
3. Pregunta crítica modelo: «¿Por qué casi no hay autoras en esta sala?»; la reinterpretación podría mostrar a una pintora.

Ficha 4

1. A copia (plagio); B apropiación; C cita; D homenaje.
2. Esquema: se valora que lo que se conserva sea un elemento concreto y reconocible, y que el cambio y el mensaje sean distintos.
3. Las miniaturas deben distinguir las cuatro operaciones: reproducir (igual), aislar (un elemento), transformar (cambio de forma o color), asociar (unión con algo nuevo).

Ficha 5

1. Los tres bocetos deben cambiar cosas distintas y el elegido debe tener una razón («porque el cambio de mensaje se entiende mejor»).
2. Huecos: modelo «Mi obra parte de *Las Meninas*, de Velázquez (1656, Museo del Prado). Conservo el espejo del fondo, pero cambio la técnica porque quiero decir que hoy nos vemos en las pantallas».

Ficha 6

1. Feedback con vocabulario de análisis y mejora concreta; se valora que la pareja distinga entre reinterpretación y copia.
2. Texto de artista de unas 120 palabras con referente, qué conserva, qué cambia y por qué; ver el modelo del Anexo 2 (F7) y la pauta T3.

Ficha 7

1. Análisis modelo: la figura central, más grande y colocada sobre la mesa, ocupa el centro; dos figuras pequeñas en los extremos de la mesa y dos cabezas amarillas al fondo quedan en los márgenes; la función probable es un retrato de grupo de una celebración; se acepta cualquier lectura de género razonada con elementos del esquema.
2. Clasificación: (a) copia; (b) reinterpretación (apropiación con cambio de personajes y de mensaje); (c) cita.
3. Boceto: se acepta cualquier solución que conserve un elemento reconocible y cambie contexto, técnica o mensaje, con la explicación en una frase.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Ficha completa con un referente del pack, un elemento y un único cambio (por ejemplo, «Conservo el ritmo de las dovelas y cambio el material porque quiero hablar del barrio»).

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que la tabla distinga conservación y cambio con datos visibles y que el texto valore intenciones con vocabulario de análisis; se acepta cualquier valoración justificada.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: trabajo individual con parejas de feedback fijas. Cada persona elige un referente del pack (o un bien local acordado). En la sesión 7 se cuelga cada reinterpretación junto a su cartela y una referencia del original en pantalla.
- Temporalización (55 min): 10 min de observación o análisis, 30-35 min de taller, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. Reserva el primer tramo de la sesión 6 para escribir el texto de artista.
- Imágenes, derechos y seguridad: las obras del pack se proyectan desde las webs oficiales; no se imprimen para calcarlas. No se usan logotipos, marcas ni fotografías de personas reconocibles, y las obras no se publican en redes. Si se trabaja con IA, solo de forma crítica (autoría, sesgos y derechos), sin cuentas personales.
- Diversidad: se puede elegir reinterpretación analógica, fotográfica con objetos o tridimensional, partir de un guion de análisis y trabajar con un solo cambio (Anexo 8). Quien termine antes puede hacer la comparación del Anexo 9.

Errores frecuentes

- Calcar o copiar el original con pequeños cambios y llamarlo reinterpretación.
- Confundir homenaje, cita y plagio; olvidar citar autoría, título, año y lugar.
- Elegir un referente solo por «me gusta» sin investigar su contexto y su función.
- Dar por hecho que no hay mujeres artistas en el patrimonio por no haberlas visto en las salas, en vez de preguntarse por qué.
- Cambiar tantas cosas que ya no se reconoce el referente.
- Escribir el texto de artista como una descripción sin decir qué se conserva, qué cambia y por qué.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier referente del pack o bien local acordado, y cualquier técnica, si se reconoce un elemento del original y hay un cambio con intención.
- En el análisis de género se aceptan lecturas distintas si se apoyan en pruebas visibles o datos del dossier.
- El acabado técnico se valora en la rúbrica, pero no debe penalizar una idea bien explicada ni un trazo sencillo.

07

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Fotografía: elegir qué mirar

PREGUNTA GUÍA

¿Qué deja fuera una fotografía cuando decide qué mostrar?

CURSO
2.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
B · C · D

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE3, CE4, CE5, CE7

PRODUCTO FINAL
Serie fotográfica de 5 imágenes con intención

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
3.1, 3.2, 4.1, 5.1, 7.1

Contexto, reto y producto

El IES Los Almendros (centro ficticio) prepara su primera **Semana de la Fotografía**. El departamento de Plástica quiere que el centro se mire con otros ojos y encarga a 2.º una **serie de cinco fotografías** sobre un espacio cotidiano del instituto (la escalera, la biblioteca, el patio, un pasillo, el aula de Plástica) **sin fotografiarlo de manera obvia**: nada de la típica foto general desde la puerta. Las series se imprimirán en formato 10 × 15 cm y se colgarán en el pasillo de la entrada con un pie de foto.

Para conseguirlo, el alumnado analiza cómo un mismo lugar cambia según el **encuadre**, el **punto de vista**, la **escala** y la **luz**, estudia a fotógrafas y fotógrafos como Cartier-Bresson, Dorothea Lange, Gerda Taro, Berenice Abbott o Chema Madoz, planifica sus tomas, hace pruebas, selecciona y edita de forma básica y escribe un pie de foto que explique la intención. Todo ello **sin mostrar personas identificables**. Al final, cada persona analiza de forma individual una imagen nueva y resuelve un encargo breve.

Reto

Crear una serie de cinco fotografías de un espacio del centro que no lo muestre de forma obvia, con una intención explícita, un orden pensado y un pie de foto que explique qué se muestra y qué se deja fuera.

Producto final

Serie fotográfica de 5 imágenes con intención.

Enfoque. Fotografía · encuadre · lectura.

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.

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.

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
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.
D1	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
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.
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

- Encuadre y plano: general, medio, detalle y primerísimo plano; qué incluye y qué excluye el recorte (Cartier-Bresson, *Detrás de la estación Saint-Lazare*, 1932).
- Punto de vista y escala: picado, normal y contrapicado; objeto de referencia para dar escala (Ródchenko, *La escalera*, 1930).
- Luz: frontal, lateral y contraluz; luz dura y suave; la sombra como protagonista; contraste y blanco y negro.
- Composición fotográfica: regla de los tercios, líneas de fuerza, simetría, marco dentro del marco, espacio negativo y repetición.
- Secuencia: imagen única frente a serie; series narrativas, tipológicas y de detalle (Abbott, *Changing New York*, 1935-1939; Madoz, objetos).
- Edición básica y ética de la imagen: recorte, brillo, contraste, blanco y negro; no alterar el significado; pie de foto; privacidad y derecho a la propia imagen.

Objetivos didácticos

- Analizar cómo el encuadre, el plano y el punto de vista condicionan lo que una fotografía cuenta y lo que deja fuera.
- Aplicar equilibrio, ritmo y proporción (tercios, líneas, repetición) al componer una fotografía.
- Usar la luz (dirección, dureza, contraluz) y el color de forma intencional con los recursos disponibles en el centro.
- Seleccionar, ordenar y editar de forma básica cinco imágenes como serie, con un pie de foto que justifique la intención.
- Respetar la privacidad, los permisos y el uso responsable de los dispositivos y de las imágenes ajenas.

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

Una misma escena, cinco encuadres: qué muestra y qué deja fuera una foto

Evidencia: Ficha 1: análisis de cinco encuadres de una escena, espacio elegido y diagnóstico. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Planos, puntos de vista y escala con un objeto de taller

Evidencia: Ficha 2: cinco tomas de un objeto (plano y ángulo) con su efecto. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Luz, sombra y contraste: frontal, lateral y contraluz

Evidencia: Ficha 3: prueba de tres luces sobre un objeto y su emoción asociada. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Secuencia: imagen única frente a serie, y guion de cinco miniaturas

Evidencia: Ficha 4: comparación de referentes, comentario personal y guion de la serie. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Plan de toma y toma de prueba en el espacio elegido

Evidencia: Ficha 5: plan de las cinco tomas, comprobación de privacidad y primeras pruebas. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Selección, edición básica y pie de foto; feedback entre parejas

Evidencia: Ficha 6: selección de 5 entre 10-15 tomas, edición y feedback con segunda versión. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Pase fotográfico de las series y análisis individual

Evidencia: Series expuestas (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de una imagen nueva y encargo «silencio».

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 fotografías de distintas épocas y autorías (Cartier-Bresson, Lange, Taro, Ródchenko, Abbott, Madoz), con perspectiva de género, y las relaciona con su encuadre y contexto.	Fichas 1 y 4 (Anexo 3) / rúbrica y observación
3.2	Argumenta con respeto qué le hace sentir o pensar una fotografía de referencia y qué recurso (encuadre, luz, escala) lo provoca.	Comentario de la Ficha 4 y puesta en común / rúbrica y observación
4.1	Reconoce cómo el lenguaje y la técnica fotográfica (plano, ángulo, luz, edición) cambian el resultado y lo compara en sus pruebas de taller.	Fichas 2, 3 y 7 / rúbrica y observación
5.1	Expresa una idea con la serie de cinco fotografías mediante el encuadre, la luz y el orden, y explica en el pie de foto qué muestra y qué deja fuera.	Serie final, pies de foto y Ficha 6 / rúbrica y observación
7.1	Desarrolla el proyecto completo (guion, plan de toma, pruebas, selección, feedback y versión final) ajustándose al encargo, con iniciativa en el uso del dispositivo.	Fichas 4, 5 y 6, plantilla (Anexo 4) y serie / rúbrica y autoevaluación (Anexo 7)

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza una fotografía nueva (plano, ángulo, luz, composición y qué deja fuera) y resuelve un encargo breve: boceta y justifica la toma de la biblioteca que transmita «silencio» sin mostrar personas.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Describe con precisión plano, ángulo, luz y composición de una fotografía nueva, explica qué deja fuera y lo relaciona con la intención, apoyándose en lo que se ve.	Reconoce plano, ángulo y luz y explica su efecto de forma adecuada.	Reconoce algún recurso, pero la explicación es parcial o no menciona lo que queda fuera.	La descripción es imprecisa o no se apoya en la imagen.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Técnica y lenguaje	Controla encuadre, enfoque, luz y edición básica y elige cada recurso con intención clara; las fotografías están bien expuestas y compuestas.	Usa correctamente plano, ángulo, luz y tercios; las fotografías son nítidas y legibles.	Necesita apoyo para encuadrar o iluminar; hay tomas movidas, quemadas u oscuras.	No aplica todavía los recursos básicos del encuadre y la luz.
Creación / producto	La serie de cinco imágenes es coherente, personal y no obvia; el orden refuerza la intención y el pie de foto la completa.	La serie cumple el encargo, con cinco imágenes distintas y un orden comprensible.	Algunas imágenes se repiten o el orden y la intención no se aprecian.	La serie está incompleta o no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Hace guion, plan de toma y pruebas, selecciona entre muchas tomas, usa el feedback y explica qué mejoró en la segunda versión.	Planifica, hace pruebas y revisa su serie.	El proceso es irregular o revisa solo con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Presenta la serie con claridad, cita referencias, no muestra personas identificables, respeta permisos, licencias y dispositivos y cuida el espacio.	Presenta con claridad suficiente y cumple las normas de privacidad y del dispositivo.	Cumple parcialmente las normas o necesita ayuda para explicar.	Ignora las normas de privacidad o de uso de los dispositivos, o no comunica su trabajo.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Cámaras o tabletas del centro (o dispositivo autorizado por el profesorado), con la rejilla de tercios activada, y un apoyo estable (trípode, libro, mesa).
- Visores de encuadre de cartulina negra (hueco de 6 × 4 cm, proporción 3:2) y linterna de mesa o luz de ventana para las pruebas de luz.
- Impresiones de las fotografías en papel normal (A4, varias por hoja) para seleccionar y ordenar, y papel fotográfico o cartulina para la versión final de 10 × 15 cm.
- Proyector para consultar y proyectar las referencias directamente desde las webs oficiales de museos, archivos y colecciones; para incluir imágenes en materiales propios, utilizar únicamente reproducciones de dominio público o con licencia compatible.

Taller seguro, derechos e imagen

Sin personas identificables en las fotografías (manos, sombras, siluetas lejanas, objetos o figuras de juguete); espacios privados (aseos, vestuarios, despachos) prohibidos. Los dispositivos del centro se usan sentados o con cuidado al caminar, con la correa puesta, y las imágenes se guardan en el equipo del centro y no se publican en redes. Las imágenes ajenas, solo propias, de dominio público o con licencia y siempre citadas.

Interdisciplinariedad: Lengua Castellana (pie de foto y explicación oral) y Tecnología (funcionamiento de la cámara, edición digital básica y almacenamiento responsable de archivos).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Posibilidad de usar imágenes proporcionadas si no se puede fotografiar, tareas por parejas, guion visual de planos y controles simplificados.

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 secuencia con las mismas fotos en distinto orden y analizar cómo cambia el relato.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 7 · Fotografía: elegir qué mirar

ALUMNADO

Una fotografía parece mostrarlo todo, pero siempre deja casi todo fuera: lo que queda detrás de la cámara, a los lados, arriba y debajo del recorte. Fotografiar es elegir qué mirar. El instituto prepara su primera Semana de la Fotografía y os encarga un espacio cotidiano del centro: la escalera, la biblioteca, el patio, un pasillo. Lo habéis visto mil veces. Vuestro reto es contarlo en cinco imágenes sin hacer la foto obvia, sin personas identificables y con una intención que se pueda leer. Después, otra persona mirará vuestra serie y dirá qué ha entendido. ¿Qué vais a enseñarle y qué vais a dejar fuera?

> *¿Qué deja fuera una fotografía cuando decide qué mostrar?*

Vuestro reto

Crear una serie de cinco fotografías de un espacio del centro que no lo muestre de forma obvia, con una intención explícita, un orden pensado y un pie de foto que explique qué se muestra y qué se deja fuera.

Lo que vais a producir

Serie fotográfica de 5 imágenes con intención.

Seguridad. Sin personas identificables en las fotografías (manos, sombras, siluetas lejanas, objetos o figuras de juguete); espacios privados (aseos, vestuarios, despachos) prohibidos.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Comparamos cinco encuadres de una misma escena.
2. Probamos planos, puntos de vista y escala.
3. Jugamos con la luz: frontal, lateral y contraluz.
4. Decidimos entre imagen única y serie y hacemos el guion.
5. Planificamos las tomas y hacemos pruebas en el centro.
6. Seleccionamos, editamos, escribimos el pie de foto y pedimos feedback.
7. Exponemos las series y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- ✓ Analizar cómo el encuadre, el plano y el punto de vista condicionan lo que una fotografía cuenta y lo que deja fuera.
- ✓ Aplicar equilibrio, ritmo y proporción (tercios, líneas, repetición) al componer una fotografía.
- ✓ Usar la luz (dirección, dureza, contraluz) y el color de forma intencional con los recursos disponibles en el centro.
- ✓ Seleccionar, ordenar y editar de forma básica cinco imágenes como serie, con un pie de foto que justifique la intención.
- ✓ Respetar la privacidad, los permisos y el uso responsable de los dispositivos y de las imágenes ajenas.

¿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 · Fotografía: elegir qué mirar

ALUMNADO

El encargo, esquemas de encuadre, ángulo y luz, referentes fotográficos citados, un ejemplo de serie resuelto y el protocolo de privacidad y toma para fotografiar el centro.

F1 El encargo: la Semana de la Fotografía del IES Los Almendros

ESTUDIO DE CASO

Para: grupos de 2.º · **De:** departamento de Educación Plástica · **Asunto:** series fotográficas para la Semana de la Fotografía

Queremos mirar el instituto de otra manera. Cada persona preparará una **serie de cinco fotografías** de **un solo espacio** del centro que cumpla estas condiciones:

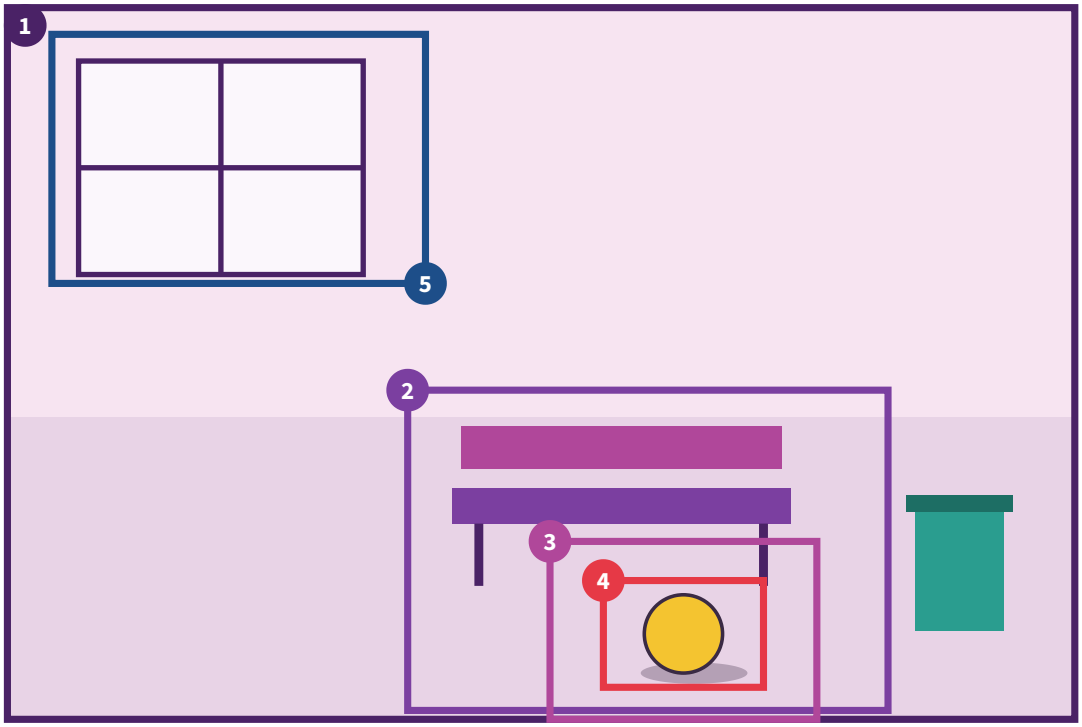
- **No obvia:** ninguna de las cinco imágenes puede ser la vista general desde la puerta.
- **Sin personas identificables:** se pueden usar manos, sombras, siluetas lejanas, objetos o figuras de juguete.
- **Con intención:** la serie debe sugerir una idea (silencio, prisa, orden, paso del tiempo…).
- **Con pie de foto:** una frase por imagen o un pie común de tres líneas que explique qué se muestra y qué se deja fuera.
- **Impresa en 10 × 15 cm** y ordenada de izquierda a derecha.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula (el centro y la exposición no existen).

¿Qué espacio del centro crees que se mira menos? ¿Por qué?

F2 Una misma escena, cinco encuadres

ESQUEMA



1 · General
dónde estamos

2 · Medio
cómo se relacionan

3 · Detalle
un protagonista

4 · Primerísimo
textura y forma

5 · Otra mirada
algo inesperado

La escena es la misma; lo que cambia es el **recorte**. El encuadre 5 ni siquiera incluye el banco: la ventana también cuenta algo del lugar. Cada rectángulo mantiene la proporción 3:2 de una cámara.

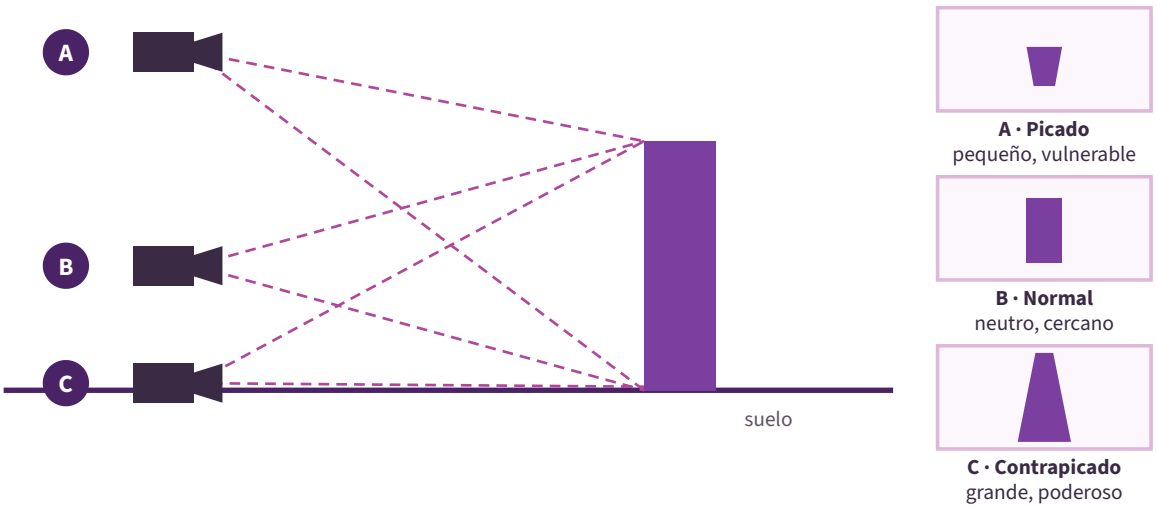


Imagen generada con IA para este cuaderno. La misma escena en plano general, plano medio y detalle (arriba), y en picado y contrapicado (abajo). Las personas no son reales.

Fuente: Esquema de elaboración propia sobre una escena ficticia de patio.

F3 Punto de vista: picado, normal y contrapicado

ESQUEMA



La altura de la cámara cambia lo que sentimos ante el mismo sujeto. A la derecha, cómo se ve el mismo poste en cada caso: más pequeño desde arriba y más imponente desde abajo.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F4 Referentes: fotografías para mirar con atención

DATOS

Obra y autoría	Año	Dónde ver	Qué observar
Detrás de la estación Saint-Lazare, Henri Cartier-Bresson	1932	Colecciones de varios museos (Eastman Museum, Science Museum Group…)	El salto sobre un charco captado en el instante justo; el encuadre y los reflejos como equilibrio
Madre migrante (serie de seis tomas), Dorothea Lange	1936	Library of Congress (colección FSA/OWI)	Plano medio, miradas hacia fuera, los niños con el rostro vuelto; en una de las tomas hay un pulgar que se retocó después en el negativo
Miliciana entrenando en la playa, Gerda Taro	1936	International Center of Photography (Nueva York)	Contrapicado y diagonal; la figura sobre el cielo y el arma con el horizonte
La escalera, Aleksandr Ródchenko	1930	Museum of Fine Arts, Houston (y otros museos)	Picado extremo y diagonales: la escalera como diseño gráfico
Changing New York, Berenice Abbott	1935-1939	NYPL Digital Collections (Nueva York)	Serie documental con encuadres frontales y lecturas del cambio urbano
Objetos, Chema Madoz	Década de 1990	Exposición *Madoz. Objetos 1990-1999*, Museo Reina Sofía	Objetos cotidianos combinados con poesía visual; fondo neutro, luz suave y blanco y negro

Mirar con calma: primero describe qué hay en la imagen; luego, qué ha quedado fuera; por último, a qué altura estaba la cámara y de dónde viene la luz. Cartier-Bresson llamó a este instante el «momento decisivo» (libro *Images à la sauvette*, 1952).

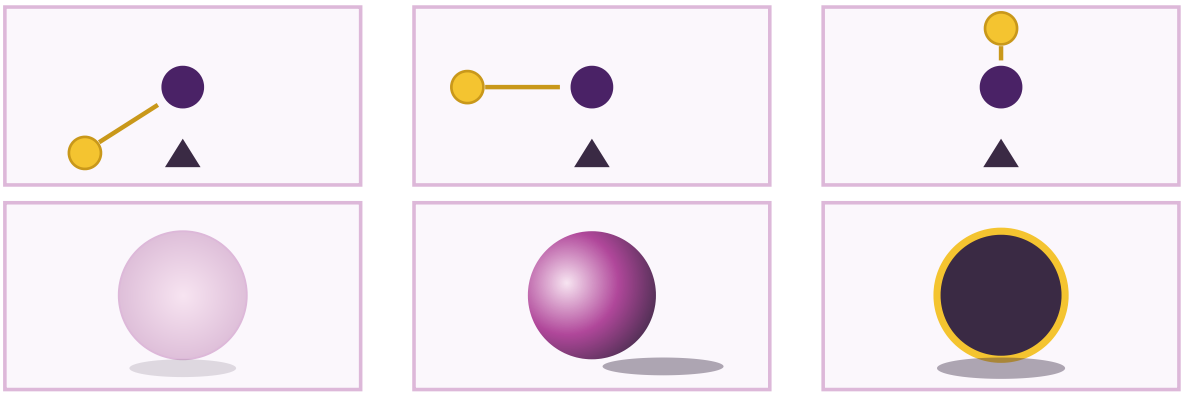


Dorothea Lange, *Madre migrante* (Nipomo, California), 1936. Library of Congress (Washington). Dominio público. Encuadre cerrado, los niños de espaldas y la mano en el rostro: todo lleva la mirada hacia la preocupación de la madre.

Fuente: Datos de las colecciones citadas. El docente proyecta las imágenes desde las webs oficiales de museos y archivos (Library of Congress, NYPL Digital Collections, museos).

F5 La luz según su dirección

ESQUEMA



Frontal
plana, poco volumen

Lateral
volumen y sombra larga

Contraluz
silueta con borde de luz

Arriba, el esquema visto desde arriba: círculo oscuro = objeto, triángulo = cámara, círculo amarillo = luz. Abajo, cómo se ve el objeto en cada caso.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F6 Ejemplo resuelto: «La escalera, cinco miradas»

ESQUEMA



1 · General
contrapicado

2 · Detalle
barandilla, ritmo

3 · Sombra
luz lateral

4 · Desgaste
textura, huella

5 · Final
puerta con luz

Intención: «La escalera cuando nadie la usa». **Pie de foto de la serie:** «Escalera norte, 9:40 h, recreo. Cinco miradas sin personas: se muestra el ritmo de la barandilla, la sombra y el desgaste de los peldaños; queda fuera el ruido y el movimiento, que solo se imaginan». El orden va de lo general a lo íntimo y termina con una puerta entreabierta para sugerir que alguien volverá.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia con esquemas (no fotografías).

F7 Leer una fotografía en cinco pasos

TEXTO

1. **Mirar** sin opinar: ¿qué hay en la imagen? (objetos, espacio, luz).
2. **Encuadre:** ¿qué plano es? ¿A qué altura estaba la cámara? ¿Qué ha quedado fuera?
3. **Luz:** ¿de dónde viene? ¿Dura o suave? ¿Qué sombras aparecen?
4. **Composición:** ¿dónde están los puntos de interés? ¿Hay líneas, tercios, simetría, repetición?
5. **Interpretar** con pruebas: «Transmite silencio **porque** hay un plano general vacío, luz suave y una línea que lleva al fondo».

«Me gusta» no es un análisis. Una fotografía siempre es una decisión: alguien eligió qué mostrar.

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

F8 Protocolo de privacidad y de toma

PROTOCOLO

Antes de salir: el profesorado indica el espacio permitido y la hora; el dispositivo, con la correa puesta y la batería cargada.

Privacidad y derechos:

1. **Nada de personas identificables.** Rostros, nombres y uniformes con nombre no aparecen sin autorización expresa según las normas del centro. Usa manos, sombras, siluetas lejanas, objetos o figuras de juguete.
2. **Espacios privados prohibidos:** aseos, vestuarios y despachos.
3. **Imágenes ajenas:** solo de dominio público o con licencia (por ejemplo, Creative Commons con atribución), con la fuente citada.
4. **No se publica** en redes ni se comparte fuera del centro; las imágenes se guardan en el dispositivo del centro y se borran al terminar el proyecto.

Toma: activa la rejilla de tercios, limpia la lente, apoya el dispositivo, toca la pantalla para enfocar y haz **varias tomas** de cada idea: seleccionar es parte del trabajo.

Cierre: apaga el equipo, guarda el archivo con el nombre de tu serie y devuelve el dispositivo a su sitio.

Fuente: Pautas de elaboración propia. Ley Orgánica 1/1982 de protección del derecho al honor, a la intimidad y a la propia imagen.

F9 Glosario visual

GLOSARIO

Encuadre	Recorte de la realidad que se incluye en la imagen; decide qué se ve y qué queda fuera.
Plano	Distancia aparente entre la cámara y lo fotografiado: general, medio, detalle o primerísimo plano.
Picado y contrapicado	Cámara situada por encima (picado) o por debajo (contrapicado) del sujeto.
Escala	Tamaño aparente de un objeto en relación con otro de referencia.
Contraluz	Luz que viene desde detrás del sujeto, hacia la cámara; produce siluetas.
Contraste	Diferencia entre las zonas claras y oscuras de una imagen.
Serie	Conjunto de imágenes con un hilo común que se leen en un orden.
Pie de foto	Texto breve que informa de qué se ve, dónde y cuándo, y ayuda a entender la intención.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 7 · Fotografía: elegir qué mirar

ALUMNADO

FICHA 1 Una escena, cinco encuadres

SESIÓN 1

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

Observa F2: es la misma escena con cinco encuadres. Después piensa en el espacio del centro que vas a fotografiar.

1 **Completa la tabla de los cinco encuadres de F2.**

Encuadre (F2)	Qué muestra	Qué deja fuera	Qué cuenta
1 · General			
2 · Medio			
3 · Detalle			
4 · Primerísimo			
5 · Otra mirada			

2 **Elige un espacio del centro (escalera, biblioteca, patio, pasillo…). ¿Qué mostraría una foto obvia y qué quedaría fuera?**

Lo que mostraría una foto obvia	Lo que quedaría fuera

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

Un encuadre es…

◯ el color de la foto ◯ el tamaño de la impresión ◯ el recorte de la realidad que decidimos mostrar ◯ la calidad de la cámara

Si fotografías un objeto desde muy cerca, destacas sobre todo…

◯ la textura y el detalle ◯ el paisaje ◯ la hora del día ◯ el contexto

FICHA 2 Planos, puntos de vista y escala

SESIÓN 2

Fotografía un objeto del taller (una silla, una planta, una mochila) con cinco tomas. Consulta F3 y el Anexo 5, T1.

1 **Relaciona cada punto de vista de F3 con su efecto.**

1	Picado	a	Mirada neutra, cercana, a la altura de los ojos
2	Normal	b	El sujeto parece pequeño o vulnerable
3	Contrapicado	c	El sujeto parece monumental y poderoso

2 **Registra tus cinco tomas del mismo objeto y su efecto.**

Toma	Plano y ángulo usados	Efecto que produce	¿La usarías en tu serie? ¿Por qué?
1 · General, a la altura de los ojos			
2 · Detalle, a la altura de los ojos			
3 · Picado			
4 · Contrapicado			
5 · Con un objeto de referencia			

3 **Sin moverte del sitio, ¿cómo harías que una pinza de la ropa pareciera enorme? Explica con plano, ángulo y fondo.**

FICHA 3 Luz, sombra y contraste

SESIÓN 3

Usa la luz de la ventana o una linterna de mesa sobre un objeto. Consulta F5 y el Anexo 5, T3.

1 **Relaciona cada luz con su resultado.**

1 Frontal	a Volumen y textura, con sombra larga
2 Lateral	b Imagen plana, sin apenas sombras
3 Contraluz	c Silueta oscura con borde luminoso

2 **Prueba tres luces sobre el mismo objeto y anota lo que ves.**

Luz	Dónde pones la luz o la cámara	Qué ves (volumen, textura, sombra)	Idea o emoción que sugiere
Frontal			
Lateral			
Contraluz			

3 **Marca verdadero o falso.**

	V	F
La luz lateral resalta la textura de una pared o de una tela.	☐	☐
El contraluz sirve para ver todos los detalles de un objeto oscuro.	☐	☐
Una sombra larga puede ser la protagonista de una fotografía.	☐	☐
Con sol directo las sombras son siempre suaves y difusas.	☐	☐

FICHA 4

Secuencia: imagen única o serie

SESIÓN 4

Una fotografía puede contar sola o en compañía de otras. Lee F4 y el Anexo 5, T4. Después haz el guion de tu serie.

1 **Compara tres referentes de F4.**

Referente (F4)	¿Imagen única o serie?	Qué decide mostrar	Qué deja fuera
Madre migrante, Dorothea Lange			
Changing New York, Berenice Abbott			
Objetos, Chema Madoz			

2 **Elige una fotografía de F4 y argumenta en cuatro líneas qué te hace sentir o pensar y qué recurso (encuadre, luz, escala…) lo provoca.**

3 **Guion de tu serie: dibuja cinco miniaturas y anota plano, ángulo y luz de cada una. Escribe la intención de la serie en el recuadro.**

1 · plano / ángulo / luz:

2 · plano / ángulo / luz:

3 · plano / ángulo / luz:

4 · plano / ángulo / luz:

5 · plano / ángulo / luz:

Intención de la serie:

FICHA 5 Plan de toma y prueba

SESIÓN 5

Antes de salir con el dispositivo, decide qué vas a fotografiar y comprueba la privacidad (F8).

1 **Plan de toma de las cinco imágenes de tu serie.**

Foto	Qué muestra	Plano y ángulo	Luz y hora	Qué deja fuera
1				
2				
3				
4				
5				

2 **Comprueba la privacidad y los permisos de tu plan.**

- ☐ No aparece ninguna persona identificable (rostros, nombres, uniformes con nombre).
- ☐ El espacio no es privado (aseos, vestuarios, despachos) y el profesorado me ha dado permiso.
- ☐ Si uso figuras o siluetas, cuento con la autorización que exigen las normas del centro.
- ☐ Las imágenes se guardan en el equipo del centro y no se suben a redes.
- ☐ Cualquier imagen ajena que use es de dominio público o con licencia y está citada.

3 **Haz tres tomas de prueba de tu foto 1. ¿Qué corregirás (altura, luz, tercios, enfoque)?**

FICHA 6 Selección, edición y pie de foto

SESIÓN 6

De tus 10-15 tomas, elige las cinco que formarán la serie. Consulta el Anexo 5, T3 y T4 para la edición básica y el orden.

1 **Selecciona tus cinco fotografías y justifica cada una.**

Foto elegida (nº de archivo)	Qué aporta a la serie	Toma parecida descartada y por qué

2 **Completa sobre edición básica.**

Para editar sin cambiar el sentido de la imagen primero _____ la foto para mejorar el encuadre, después ajusto el _____ y el _____, y nunca _____ elementos que cambien lo que ocurrió.

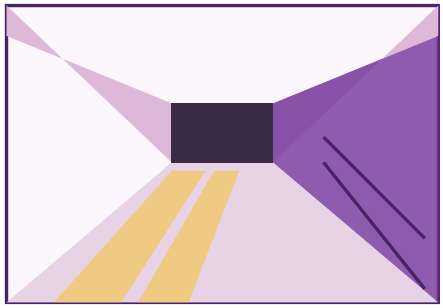
3 Feedback de tu pareja: dos estrellas y un deseo, y el cambio que harás en la segunda versión.

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

FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal)

SESIÓN 7

1 Analiza esta fotografía con los pasos de F7. Indica plano, ángulo, luz, composición y qué deja fuera.



2 Encargo: quieren una foto de la biblioteca que transmita «silencio» sin mostrar personas. Boceta tu encuadre y decide plano, ángulo y luz.

3 Adapta la intención de tu serie a otro público (por ejemplo, un cartel para familias): ¿qué cambiarías y por qué?

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 7 · Fotografía: elegir qué mirar

ALUMNADO

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

Hoja de proyecto de la serie fotográfica. Debe permitir a otra persona entender tus decisiones.

Briefing

Espacio elegido, público (visitantes de la Semana de la Fotografía) y formato (5 fotos de 10 × 15 cm).

Materiales y dispositivo

Cámara o tableta, apoyo, luz, programa de edición.

Intención de la serie

La idea que cuenta y qué dejas fuera a propósito.

Plan de toma

Para cada foto: qué muestra, plano, ángulo, luz y hora.

Orden de la serie

Miniaturas numeradas de izquierda a derecha.

Versión 1 → versión 2

Feedback recibido y cambios de selección o edición.

Pies de foto

Qué se ve, dónde y cuándo, y qué sugiere, para cada foto o para toda la serie.

Privacidad, referencias y créditos

Cómo has evitado personas identificables y espacios privados; fotógrafas y fotógrafos que te han inspirado (autoría, obra, año).

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 7 · Fotografía: elegir qué mirar

ALUMNADO

Glosario visual y miniguías para encuadrar, componer, iluminar, editar y ordenar la serie.

T1 Planos y ángulos: para qué sirven

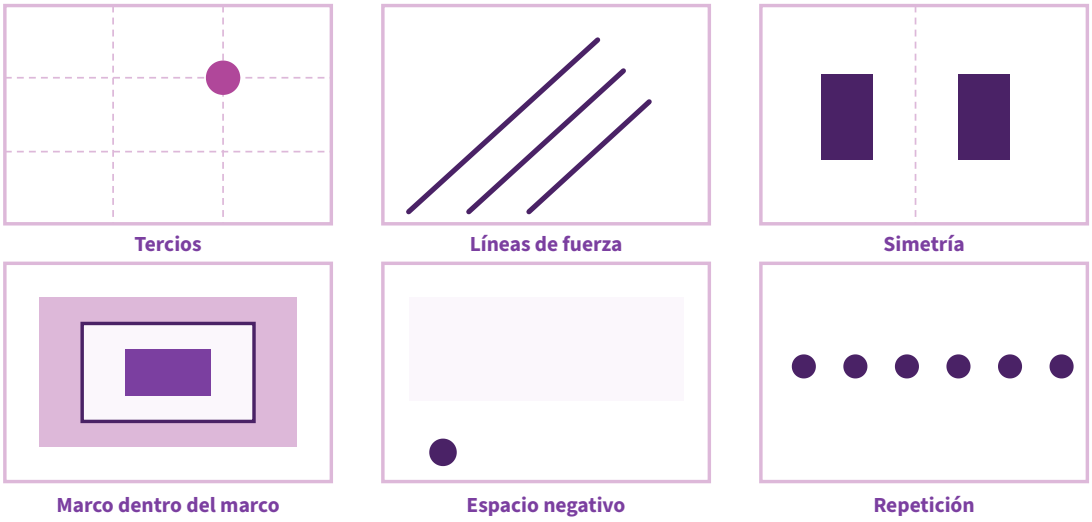
DATOS

Recurso	Qué muestra	Efecto	Ejemplo en el centro
Plano general	El espacio entero	Sitúa y da contexto	La escalera completa desde abajo
Plano medio	Relación entre objetos	Narra y compara	Mochila apoyada en un banco
Plano detalle	Un elemento	Pone el foco en la textura	Tirador de la puerta
Primerísimo plano	Parte mínima del objeto	Abstracción y misterio	Veta de la madera de una mesa
Picado	Cámara arriba	Pequeñez, vulnerabilidad	Pasillo vacío visto desde el rellano
Contrapicado	Cámara abajo	Grandeza, poder	Barandilla subiendo hacia el techo

Fuente: Elaboración propia.

T2 Seis esquemas de composición fotográfica

ESQUEMA



En los **tercios**, el punto de interés se coloca en una de las cuatro intersecciones (círculo rosa). El **espacio negativo** es el vacío que da respiro y destaca el objeto.

Fuente: Esquemas de elaboración propia.

T3 Luz y edición básica

PROTOCOLO

Luz de ventana, paso a paso:

1. Sitúa el objeto cerca de una ventana, sin sol directo.
2. **Frontal:** la cámara está entre la ventana y el objeto. **Lateral:** la ventana queda a un lado. **Contraluz:** el objeto está entre la ventana y la cámara.
3. Con un folio blanco enfrente de la ventana, rebota la luz y suaviza las sombras.
4. Con una linterna de mesa, mueve la luz despacio y mira cómo cambia la sombra.

Edición básica (siempre sobre una copia):

1. **Recortar** para mejorar el encuadre (mantén la proporción 3:2).
2. Ajustar **brillo** y **contraste** poco a poco.
3. Probar el **blanco y negro** si el color distrae.
4. **No borrar ni añadir** elementos que cambien lo que ocurrió: es edición, no engaño.
5. Guardar el original y la versión editada con nombres distintos.

Fuente: Elaboración propia.

T4 Tipos de serie y pie de foto

DATOS

Tipo de serie	Cómo se organiza	Ejemplo de idea
Narrativa	Antes, durante, después	La escalera de las 8:00 h a las 14:00 h
De lo general a lo íntimo	Del plano general al detalle	La biblioteca: sala, estantería, lomo de un libro
Tipológica	Mismo encuadre repetido con variaciones	Cinco puertas del pasillo
De contrastes	Opuestos que se miran	Lo pulido y lo desgastado

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 7 · Fotografía: elegir qué mirar

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Serie fotográfica de 5 imágenes con intención**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Describe con precisión plano, ángulo, luz y composición de una fotografía nueva, explica qué deja fuera y lo relaciona con la intención, apoyándose en lo que se ve.	Reconoce plano, ángulo y luz y explica su efecto de forma adecuada.	Reconoce algún recurso, pero la explicación es parcial o no menciona lo que queda fuera.	La descripción es imprecisa o no se apoya en la imagen.	
Técnica y lenguaje	Controla encuadre, enfoque, luz y edición básica y elige cada recurso con intención clara; las fotografías están bien expuestas y compuestas.	Usa correctamente plano, ángulo, luz y tercios; las fotografías son nítidas y legibles.	Necesita apoyo para encuadrar o iluminar; hay tomas movidas, quemadas u oscuras.	No aplica todavía los recursos básicos del encuadre y la luz.	
Creación / producto	La serie de cinco imágenes es coherente, personal y no obvia; el orden refuerza la intención y el pie de foto la completa.	La serie cumple el encargo, con cinco imágenes distintas y un orden comprensible.	Algunas imágenes se repiten o el orden y la intención no se aprecian.	La serie está incompleta o no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Hace guion, plan de toma y pruebas, selecciona entre muchas tomas, usa el feedback y explica qué mejoró en la segunda versión.	Planifica, hace pruebas y revisa su serie.	El proceso es irregular o revisa solo con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Presenta la serie con claridad, cita referencias, no muestra personas identificables, respeta permisos, licencias y dispositivos y cuida el espacio.	Presenta con claridad suficiente y cumple las normas de privacidad y del dispositivo.	Cumple parcialmente las normas o necesita ayuda para explicar.	Ignora las normas de privacidad o de uso de los dispositivos, o no comunica su trabajo.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 7 · Fotografía: elegir qué mirar

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo describir una fotografía con vocabulario de plano, ángulo, luz y composición.	○	○	○	○
Puedo elegir encuadre y luz para contar una idea y explicar qué dejo fuera.	○	○	○	○
Puedo seleccionar, editar y ordenar cinco imágenes como serie respetando la privacidad.	○	○	○	○
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 · Fotografía: elegir qué mirar

ALUMNADO

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

Guion de cinco tomas fijas y pasos numerados para resolver la serie con menos decisiones. El criterio es el mismo: contar una idea con encuadre, luz y orden.

Guion de cinco tomas

1. **General:** desde la puerta o el rincón más alejado.
2. **Medio:** dos objetos que se relacionan.
3. **Detalle:** una textura o una forma (tirador, borde, hoja).
4. **Otro ángulo:** la misma cosa en picado o contrapicado.
5. **Luz:** una sombra o un contraluz.

Controles simplificados

- Modo automático y rejilla de tercios activada.
- Sujeta el dispositivo con las dos manos o apóyalo en una mesa.
- Toca la pantalla sobre lo que quieres enfocar y espera un segundo.
- Haz tres tomas de cada idea y elige la mejor.

1 **Boceta tu serie con el guion de cinco tomas (un solo espacio).**

1 · General

2 · Medio

3 · Detalle

4 · Otro ángulo

5 · Luz

2 **Completa: «En mi foto 4 cambio el ángulo a _____ para que el objeto parezca _____».**

ANEXO 9

Ampliación

SdA 7 · Fotografía: elegir qué mirar

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Las mismas fotos, otro relato

El cineasta soviético Lev Kuleshov mostró hacia 1920 que el **orden de las imágenes** cambia su significado. Crea una **segunda secuencia** con tus cinco fotos en otro orden y analiza cómo cambia el relato.

Pasos

1. Imprime tus cinco fotos (o muéstralas en pantalla) y numéralas según el orden original.
2. Crea un segundo orden distinto y escribe los números en el recuadro.
3. Escribe un titular distinto para cada orden (por ejemplo, «La calma» y «La espera»).
4. Pide a dos personas que lean cada orden sin explicarles nada: ¿qué historia cuenta cada uno?
5. Compara: ¿qué imagen cambia de sentido al cambiar de lugar? ¿Qué orden refuerza mejor tu intención?

Entrega

El esquema de los dos órdenes, los dos titulares y un texto de 6-8 líneas que compare ambos relatos con vocabulario visual.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 7 · Fotografía: elegir qué mirar

DOCENTE

Ficha 1

1. Tabla de F2: general (patio con ventana, banco, balón y papelera; deja fuera el detalle; cuenta dónde estamos); medio (banco y balón; relación entre objetos); detalle (balón; un protagonista); primerísimo (parte del balón; textura y forma); otra mirada (ventana; algo inesperado, la luz del espacio).
2. Espacio del centro: respuestas abiertas; se valora que lo obvio (vista general) y lo que queda fuera (sonido, gente, detalle) estén diferenciados.
3. Test: el recorte de la realidad que decidimos mostrar; la textura y el detalle.

Ficha 2

1. Picado → el sujeto parece pequeño o vulnerable; normal → mirada neutra, cercana; contrapicado → monumental y poderoso.
2. Registro: se valora que cada toma nombre plano y ángulo y que el efecto sea coherente (por ejemplo, «contrapicado: la silla parece más alta y firme»).
3. Escala: contrapicado muy cercano a la pinza, con el fondo (cielo o techo) sin elementos de referencia, para que no se pueda comparar su tamaño.

Ficha 3

1. Frontal → imagen plana, sin apenas sombras; lateral → volumen y textura con sombra larga; contraluz → silueta oscura con borde luminoso.
2. Tabla: se valora que describan dónde estaba la luz y la emoción (frontal: claridad o neutralidad; lateral: drama o relieve; contraluz: misterio o silencio).
3. Verdadero o falso: V, F, V, F (con sol directo las sombras son duras, no suaves).

Ficha 4

1. Lange: imagen única (aunque forma parte de una serie de seis tomas); muestra a una mujer y sus hijos con la mirada hacia fuera; deja fuera el campo y el contexto. Abbott: serie documental; muestra edificios y calles de la ciudad cambiando; deja fuera la vida privada y el movimiento. Madoz: imágenes individuales que forman un conjunto de objetos; muestra un objeto transformado; deja fuera el contexto con fondo neutro.
2. Comentario: respuestas abiertas; se valora que nombre una sensación y un recurso concreto (encuadre, luz, escala) apoyado en lo que se ve.
3. Guion: se valora que las cinco miniaturas sean distintas entre sí y la intención clara.

Ficha 5

1. Plan: cinco tomas distintas (no repetir plano y ángulo) con luz y hora anotadas y lo que queda fuera.
2. Comprobación de privacidad: deben marcarse todas las casillas antes de tomar fotografías; si alguna no se cumple, se cambia el plan.
3. Pruebas: se valora que se detecte un problema real (movida, encuadre torcido, luz dura) y la corrección.

Ficha 6

1. Selección: se valora que cada foto elegida aporte algo distinto y que la descartada se parezca de verdad.
2. Huecos: recorto; brillo; contraste; borro (o añado).
3. Feedback con vocabulario visual y mejora concreta, con un cambio coherente en la segunda versión.

Ficha 7

1. Análisis modelo: mirar (pasillo con una pared oscura de taquillas a la derecha, una puerta oscura al fondo y dos manchas de luz en el suelo); encuadre (plano general, ángulo normal a poca altura, con las líneas del suelo y de las paredes llevando al fondo; deja fuera el techo, los laterales y a las personas); luz (lateral, desde una ventana fuera de campo, que forma manchas amarillas); composición (punto de fuga central, simetría relativa); interpretar (transmite silencio y espera porque el pasillo está vacío y las líneas conducen a una puerta cerrada).
2. Encargo «silencio»: se aceptan, por ejemplo, un plano general de la sala vacía con luz suave lateral y un pasillo de estanterías que conduce al fondo; o un detalle de un libro cerrado con una sombra larga. Debe indicar plano, ángulo y luz y no mostrar personas.
3. Adaptación a otro público: respuestas abiertas; se valora que cambien lenguaje, tamaño de letra o selección de imágenes con una razón.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Se aceptan cinco miniaturas coherentes con el guion; frase modelo: «En mi foto 4 cambio el ángulo a contrapicado para que el objeto parezca más grande y firme».

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que los dos órdenes sean realmente distintos y que el texto explique qué imagen cambia de sentido y por qué (por ejemplo, una puerta cerrada al final transmite espera; al principio, comienzo).

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: trabajo individual con dispositivos del centro compartidos (uno por pareja si hace falta); espacios y horarios acordados con el equipo directivo; la sesión 7 se monta como un pase de series impresas, con parejas fijas de feedback.
- Temporalización (55 min): 10 min de observación o análisis, 30-35 min de taller (tomas o edición), 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. La toma al aire libre exige tiempo de desplazamiento: ajustar las sesiones 2, 3 y 5 al espacio disponible.
- Imágenes, derechos, privacidad y seguridad: las obras de F4 se proyectan desde las webs oficiales de museos y archivos; no se fotografían personas identificables ni espacios privados; no se publica en redes; los archivos se borran al terminar el proyecto; los dispositivos se usan con correa y sentados.
- Diversidad: se puede trabajar con imágenes proporcionadas si el alumnado no puede fotografiar, por parejas, con el guion de cinco tomas (Anexo 8) o con un dibujo del plan de toma. Quien termine antes puede hacer la segunda secuencia (Anexo 9).

⚠ Errores frecuentes

- Hacer la foto obvia desde la puerta y repetirla con pequeñas variaciones en vez de cambiar plano, ángulo y luz.
- Fotografiar personas identificables o espacios privados, o publicar sin autorización.
- Confundir acercarse con encuadrar: hay que decidir también qué entra por los bordes y qué fondo se ve.
- Dejar el horizonte inclinado o la cámara movida y no repetir la toma.
- Editar en exceso (filtros fuertes, retoques que cambian el significado) o sin conservar el original.
- Justificar con «me gusta» en lugar de nombrar el plano, el ángulo o la luz.

⚖ Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier espacio del centro que esté permitido y cualquier idea de serie cuya justificación nombre un recurso visual coherente.
- En el análisis de la Ficha 7 se aceptan interpretaciones distintas si se apoyan en lo que se ve y mencionan lo que queda fuera.
- La destreza técnica no debe penalizar una idea bien resuelta con un dispositivo sencillo; cuenta la decisión visual.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

08 Publicidad bajo la lupa

PREGUNTA GUÍA

¿Cómo intenta convencernos una imagen antes de que pensemos en ella?

CURSO
2.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
B · D

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE2, CE3, CE4, CE8

PRODUCTO FINAL
Contracampaña publicitaria responsable

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2.2, 3.1, 4.2, 8.1, 8.2

Contexto, reto y producto

La agencia **Brújula Creativa** (empresa ficticia) prepara una campaña para un instituto y pide ayuda a 2.º: antes de rediseñar nada, necesita saber **cómo funciona un anuncio**. El alumnado recibe tres anuncios ficticios (zapatillas, limpiador y snack) y debe responder a preguntas sencillas: ¿a quién habla?, ¿qué promete?, ¿qué mira primero el ojo?, ¿quién aparece y quién falta?, ¿qué dice la letra pequeña? El objetivo **no es demonizar la publicidad**, sino reconocer sus recursos para elegirlos con criterio.

Después, por parejas, cada equipo elige uno de los anuncios y diseña una **contracampaña responsable**: un cartel A3 que conserve lo que funciona (claridad, atractivo, ritmo visual) y cambie lo que exagera, excluye o confunde. Lo prueba con otras personas en un **test de cinco segundos**, lo mejora y lo defiende en un debate de campañas. Al final, cada persona analiza de forma individual un anuncio nuevo y propone una versión responsable.

Reto

Analizar tres anuncios ficticios y rediseñar uno de ellos en forma de contracampaña responsable (cartel A3 con eslogan y justificación) que evite estereotipos, exageraciones y manipulación visual, comprobando con un test de usuarios que se entiende.

Producto final

Contracampaña publicitaria responsable.

Enfoque. Publicidad · persuasión · estereotipos.

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.
- **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.
- **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.

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.

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.

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.
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

- Finalidad y público del mensaje publicitario: informar, persuadir y vender; público objetivo, promesa y tono (Leete, *Britons (Lord Kitchener) Wants You*, 1914; Miller, *We Can Do It!*, 1943).
- Jerarquía visual y lectura del cartel: tamaño, contraste, posición, recorrido en «Z» (diagrama de Gutenberg), espacio vacío y llamada a la acción.
- Recursos persuasivos: hipérbole, escasez, prueba social, emoción, prescriptores, color y tipografía; diferencia entre publicidad y propaganda.
- Representación y estereotipos: quién aparece, quién falta, qué se da por supuesto; la mirada crítica de Barbara Kruger y las Guerrilla Girls (1989) y la perspectiva de género.
- Edición y significado: recorte, retoque de color, ángulo y letra pequeña; límites éticos y legales (Ley General de Publicidad 34/1988, art. 3; Ley Orgánica 3/2007, art. 41).
- Diseño de la contracampaña: briefing, boceto de tres composiciones, retícula de cartel A3, tipografía legible, prueba con usuarios y versión final.

Objetivos didácticos

- Identificar público, finalidad y recursos persuasivos (superlativos, urgencia, prueba social, emoción, color) de un anuncio.
- Analizar la composición, la jerarquía visual, el color y la relación entre texto e imagen y sus efectos sobre quien mira.
- Detectar con respeto estereotipos, omisiones y sesgos de representación, sin juzgar a las personas.
- Distinguir información de persuasión y reconocer cómo el recorte, el color y la letra pequeña cambian el significado.
- Rediseñar una pieza para un público definido con criterios éticos y comprobar su eficacia con un test de usuarios.

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

Anuncios ficticios: qué prometen y a quién se dirigen

Evidencia: Ficha 1: tabla de público y promesa de dos anuncios y diagnóstico. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Jerarquía visual y persuasión: qué mira primero el ojo

Evidencia: Ficha 2: lectura de la jerarquía del anuncio A y boceto de una jerarquía distinta. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Estereotipos, representación y omisiones

Evidencia: Ficha 3: análisis de quién aparece y quién falta en el anuncio B. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Edición y manipulación: qué cambia el significado

Evidencia: Ficha 4: comparación de tres versiones de un mismo anuncio y dos bocetos de edición. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Briefing de la contracampaña y bocetos

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: briefing, criterios éticos y tres bocetos. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Diseño final y test de cinco segundos con usuarios

Evidencia: Ficha 6: resultados del test, feedback y cambios de la segunda versión. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Debate de campañas y evidencia individual

Evidencia: Cartel expuesto (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de un anuncio nuevo y versión responsable.

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 de forma guiada su cartel y el de otra pareja (jerarquía, color, texto e imagen) con vocabulario visual y respeto, y valora el efecto en el test de cinco segundos.	Ficha 6, test de usuarios y coevaluación (Anexo 7) / rúbrica y autoevaluación y coevaluación
3.1	Selecciona y describe carteles de distintas épocas y autorías (Leete, Miller, Kruger, Guerrilla Girls, Cassandre) con perspectiva de género y los relaciona con el anuncio rediseñado.	Ficha 3 y referentes del dossier (F5) / rúbrica y observación
4.2	Analiza el lenguaje de anuncios y carteles (jerarquía, recorte, color, letra pequeña) y los incorpora de forma creativa en la contracampaña.	Fichas 2 y 4 y contracampaña / rúbrica y observación
8.1	Reconoce la función, el público y las consecuencias sociales de un anuncio y argumenta de forma individual y colectiva sus conclusiones sobre estereotipos y consumo.	Fichas 1, 3 y 7 y debate de la sesión 7 / rúbrica y observación
8.2	Organiza el briefing, los bocetos, la prueba con usuarios y la versión final de la contracampaña pensando en un público concreto.	Plantilla (Anexo 4) y Fichas 5 y 6 / rúbrica y observación

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza un anuncio ficticio nuevo (público, jerarquía visual, recursos persuasivos, estereotipo u omisión) y propone con un boceto y una frase una versión responsable para otro público.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Analiza un anuncio nuevo con precisión: público, promesa, jerarquía visual, recursos persuasivos y representación, con pruebas visibles y sin juzgar a las personas.	Identifica público, jerarquía y los recursos principales y explica su efecto de forma adecuada.	Reconoce algún recurso, pero no explica su efecto o no detecta omisiones.	La descripción es imprecisa, opina sin apoyarse en lo que se ve.
Técnica y lenguaje	Controla jerarquía, retícula, color y tipografía; el cartel se lee en cinco segundos y la letra pequeña es legible.	Usa correctamente jerarquía, color y texto con una composición clara.	La jerarquía o la legibilidad son irregulares y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos del cartel.
Creación / producto	La contracampaña conserva lo que funciona, corrige el problema detectado, es personal y responde al público elegido sin estereotipos ni exageraciones.	Cumple el reto con un mensaje honesto y comprensible y un acabado suficiente.	El mensaje es poco claro o conserva rasgos del anuncio original sin justificarlos.	El cartel está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Hace briefing, tres bocetos y test con usuarios, usa los resultados y explica qué mejoró en la segunda versión.	Planifica, hace bocetos y revisa su cartel.	El proceso es irregular o revisa solo con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Defiende la campaña con argumentos claros, escucha el debate, cita referencias, respeta a las personas y a los materiales y usa solo marcas y personajes ficticios.	Explica con claridad suficiente y cumple las normas de taller y de respeto.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No comunica su trabajo o incumple normas de respeto, derechos o taller.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Tres anuncios ficticios del dossier (F2, F3 y Anexo 3, Ficha 7) y, como apoyo, recortes de revistas o folletos aportados por el docente, sin marcas reales en las producciones del alumnado.
- Papel A3 de 120-160 g/m², cartulinas de colores, rotuladores de punta fina y gruesa, regla, tijeras de punta redonda y pegamento en barra para el collage.
- Plantilla de análisis y de briefing (Anexos 3 y 4) y retícula de cartel (Anexo 5, T3) impresa en A4 a escala 1:2.
- Editor de diseño sencillo disponible en el centro (opcional); proyector para las obras de referencia desde las webs oficiales de museos y archivos.

Taller seguro, derechos e imagen

Taller con tijeras de punta redonda y pegamento en barra, sin aerosoles ni disolventes; cúter solo con supervisión y base de corte, o recorte con tijeras. Las producciones usan marcas y personas inventadas: no se copian logotipos ni se recortan fotografías de personas identificables para publicarlas. Los carteles se exponen en el aula o el pasillo, no en redes. La IA generativa de imágenes, si se usa, se analiza críticamente (autoría, sesgos, etiquetado) sin crear cuentas personales.

Interdisciplinariedad: Lengua Castellana (el texto persuasivo, el eslogan y la argumentación en el debate), Valores Cívicos (igualdad, consumo responsable y derechos) y Tecnología (maquetación y edición digital básica).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Anuncios con complejidad graduada, preguntas cerradas de observación antes del análisis abierto y opción de rediseño mediante collage.

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 anuncios del mismo producto dirigidos a públicos diferentes.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 8 · Publicidad bajo la lupa

ALUMNADO

Cada día vemos cientos de anuncios y casi ninguno nos pide permiso: una imagen decide por nosotros en menos de un segundo qué queremos, quién somos y a quién deberíamos parecernos. La agencia Brújula Creativa necesita vuestra mirada. Os da tres anuncios ficticios para desmontarlos pieza a pieza (¿qué mira primero el ojo?, ¿quién falta en la foto?, ¿qué dice la letra pequeña?) y un reto: rehacer uno de ellos en una contracampaña responsable que siga siendo atractiva, pero sin estereotipos ni trampas visuales. Después lo probaréis con otras personas y lo defenderéis en un debate. ¿Se puede convencer sin manipular?

> *¿Cómo intenta convencernos una imagen antes de que pensemos en ella?*

Vuestro reto

Analizar tres anuncios ficticios y rediseñar uno de ellos en forma de contracampaña responsable (cartel A3 con eslogan y justificación) que evite estereotipos, exageraciones y manipulación visual, comprobando con un test de usuarios que se entiende.

Lo que vais a producir

Contracampaña publicitaria responsable.

Seguridad. Taller con tijeras de punta redonda y pegamento en barra, sin aerosoles ni disolventes; cúter solo con supervisión y base de corte, o recorte con tijeras.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Analizamos qué prometen los anuncios y a quién.
2. Descubrimos qué mira primero el ojo: jerarquía visual.
3. Detectamos estereotipos, representación y omisiones.
4. Comprobamos cómo el recorte y el color cambian el significado.
5. Escribimos el briefing y bocetamos la contracampaña.
6. Diseñamos el cartel final y lo probamos con usuarios.
7. Debatimos las campañas y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Identificar público, finalidad y recursos persuasivos (superlativos, urgencia, prueba social, emoción, color) de un anuncio.
- Analizar la composición, la jerarquía visual, el color y la relación entre texto e imagen y sus efectos sobre quien mira.
- Detectar con respeto estereotipos, omisiones y sesgos de representación, sin juzgar a las personas.
- Distinguir información de persuasión y reconocer cómo el recorte, el color y la letra pequeña cambian el significado.
- Rediseñar una pieza para un público definido con criterios éticos y comprobar su eficacia con un test de usuarios.

¿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 · Publicidad bajo la lupa

ALUMNADO

Tres anuncios ficticios con su análisis, esquemas de jerarquía visual y manipulación, referentes citados, un ejemplo de contracampaña resuelto y las normas de taller y de respeto.

F1 El encargo de Brújula Creativa

ESTUDIO DE CASO

Para: equipos de 2.º · **De:** agencia Brújula Creativa · **Asunto:** contracampañas responsables

Os pasamos tres anuncios de marcas inventadas: las zapatillas **Volt**, el limpiador **Brillo Total** y el snack **Crujix**. Cada pareja elegirá uno y entregará:

- una **ficha de análisis** (público, promesa, recursos, jerarquía visual, representación);
- un **briefing** de una página con el público de la contracampaña y el mensaje honesto en una frase;
- un **cartel A3** con eslogan, jerarquía clara y letra pequeña legible;
- los **resultados de un test de cinco segundos** con tres personas;
- una **defensa de dos minutos** en el debate final.

Reglas: nada de marcas ni personas reales, nada de ridiculizar a personas o colectivos, y todo lo que se afirme debe poder comprobarse.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula (la agencia, las marcas y los productos no existen).

¿Qué crees que es más difícil: convencer sin exagerar o hacer atractivo un mensaje honesto?

F2 Anuncio A «Volt» y cómo lo lee el ojo

ESQUEMA



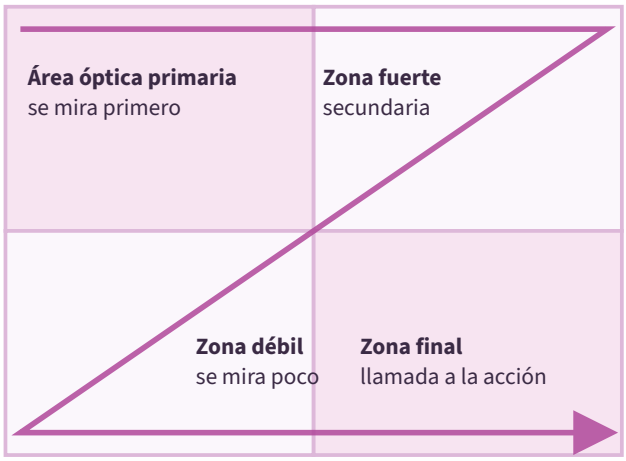


Diagrama de Gutenberg: recorrido en «Z»

Lectura del anuncio A: (1) el titular es lo más grande y claro: se lee primero; (2) la zapatilla amarilla destaca sobre el azul y la banda roja; (3) el eslogan «Solo para ganadores» excluye a quien no gana; (4) el logo cierra el recorrido en la zona final. **Preguntas:** ¿a quién se dirige?, ¿qué pasa con quien no es «el más rápido»?

Fuente: Anuncio ficticio y esquema de elaboración propia. La zapatilla y la marca son inventadas.

F3 Anuncio B «Brillo Total»: quién aparece y quién falta

ESQUEMA



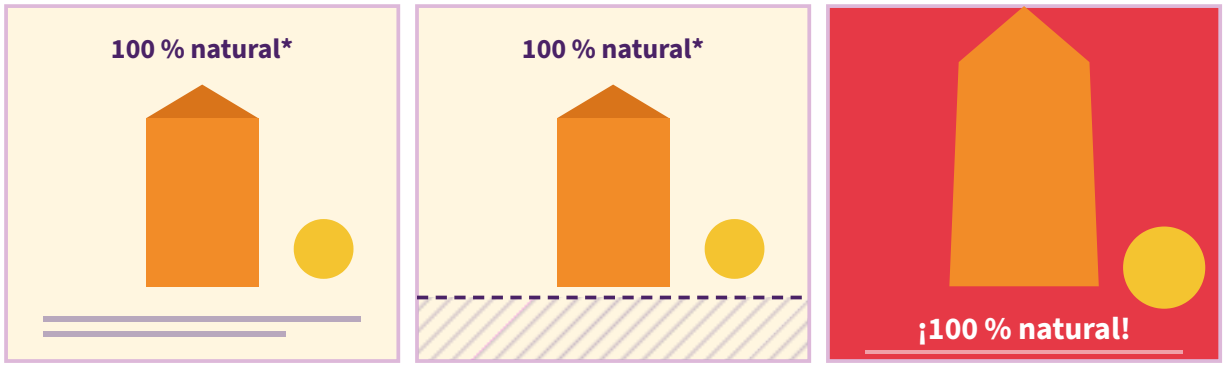
1. **Titular**
   «Mamá lo sabe» da por hecho que limpiar es cosa de las madres.
2. **Color y estética**
   El rosa y el tono doméstico dibujan un público: mujeres adultas.
3. **Ausencias**
   En el hueco (?) no hay otras personas: padres, hijos, abuelos u otras familias.
4. **Pregunta para rediseñar**
   ¿Qué cambia si el titular dice «La casa es cosa de todos»?

Detectar un estereotipo **no es juzgar a las personas** del anuncio, sino analizar qué mensaje repite la pieza. Pregúntate siempre: **quién aparece, quién falta y qué se da por supuesto.**

Fuente: Anuncio ficticio y esquema de elaboración propia. La marca y el producto son inventados.

F4 Un mismo anuncio, tres versiones: qué cambia el significado

ESQUEMA



Original
la letra pequeña avisa

Recorte
se elimina la advertencia

Color y ángulo
color forzado y contrapicado

La **letra pequeña** (el asterisco) aclara que el zumo lleva azúcares añadidos. Si se **recorta**, la advertencia desaparece; si se **satura el color** y se usa un **contrapicado**, el producto parece más grande y apetecible. La ley prohíbe la publicidad **engañosa**: no puede inducir a error sobre las características del producto.

Fuente: Anuncio ficticio y esquema de elaboración propia (el zumo «Cumbre» es inventado).

F5 Referentes: carteles que persuaden, protestan o interpelan

DATOS

Obra y autoría	Año	Dónde ver	Qué observar
Britons (Lord Kitchener) Wants You, Alfred Leete	1914	Imperial War Museum (Londres)	Un dedo y una mirada que señalan al espectador: apelación directa y color limitado

Obra y autoría	Año	Dónde ver	Qué observar
We Can Do It!, J. Howard Miller	1943	National Archives (EE. UU.)	Cartel de ánimo para una fábrica; décadas después se reinterpretó como icono feminista: el contexto cambia el mensaje
Nord Express, A. M. Cassandre	1927	Colecciones de museos de diseño y carteles	Perspectiva y simetría para sugerir velocidad con muy pocos elementos
Untitled (Your body is a battleground), Barbara Kruger	1989	The Broad (Los Ángeles)	Fotografía en blanco y negro con texto en bloques rojos: el lenguaje publicitario usado contra la publicidad
Do women have to be naked to get into the Met. Museum?, Guerrilla Girls	1989	Colecciones de museos (Metropolitan, National Gallery of Art…)	Dato, humor y pregunta directa para criticar la ausencia de mujeres artistas en los museos

Mira cada cartel preguntando: ¿**a quién** habla?, ¿**qué recurso** usa para convencer?, ¿quién **falta**? Fíjate en que la persuasión no es solo publicidad: también hay **propaganda** (Leete, Miller) y **crítica** (Kruger, Guerrilla Girls).

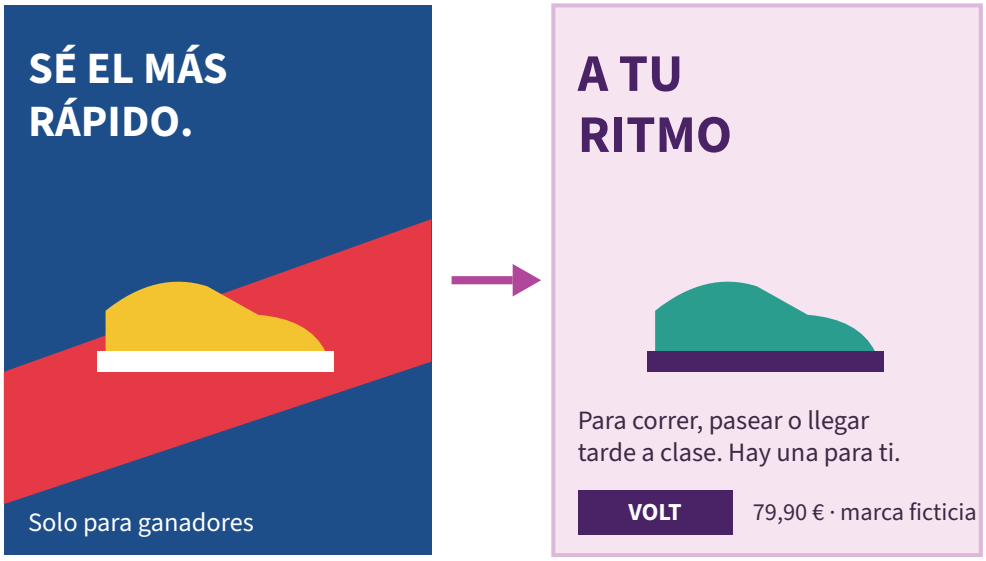


J. Howard Miller, *We Can Do It!*, 1943. Cartel para la empresa Westinghouse. National Museum of American History (Washington). Dominio público. Nació como cartel interno para animar a las trabajadoras de una fábrica; décadas después se convirtió en icono feminista.

Fuente: Datos de las colecciones citadas. El docente proyecta las obras desde las webs oficiales de museos y archivos.

F6 Ejemplo resuelto: de «Sé el más rápido» a «A tu ritmo»

ESQUEMA



Qué se conserva: formato vertical, un producto grande, titular corto y recorrido de arriba abajo. **Qué se cambia:** (1) el titular pasa de competir a elegir; (2) el color deja de gritar (paleta suave y de contraste alto para leer); (3) el eslogan incluye a todas las personas; (4) el precio y la marca aparecen legibles. **Mensaje honesto en una frase:** «Unas zapatillas cómodas para cada ritmo».

Fuente: Ejemplo de elaboración propia sobre el anuncio ficticio A. Las marcas son inventadas.

F7 Ficha de análisis crítico en seis preguntas

TEXTO

1. **Público:** ¿a quién habla? (edad, género, intereses). ¿Cómo lo sabes?
2. **Promesa:** ¿qué ofrece? ¿Qué sensación o identidad promete además del producto?
3. **Jerarquía:** ¿qué ves primero, segundo y tercero? ¿Por qué (tamaño, color, posición)?
4. **Recursos:** ¿hay exageración, urgencia, famosos, emoción, humor, prueba social?
5. **Representación:** ¿quién aparece? ¿Quién falta? ¿Qué se da por supuesto?
6. **Información o persuasión:** ¿qué datos se pueden comprobar? ¿Qué dice la letra pequeña?

Una buena respuesta empieza por lo que se ve: «El titular ocupa el 40 % del cartel **y por eso** se lee primero».

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

F8 Normas de taller y de respeto

PROTOCOLO

Respeto: se analizan los mensajes, no a las personas que aparecen ni a quienes los consumen; nada de burlas a cuerpos, culturas o colectivos.

Marcas y personas: en los carteles se usan marcas, personajes y datos inventados. No se copian logotipos ni se usan fotografías de personas identificables.

Taller:

1. Boceta tres composiciones antes de la final.
2. Usa la retícula A4 (Anexo 5, T3) a escala 1:2 y pasa luego al A3.
3. Titular, imagen, texto y logo caben cada uno en su zona; el texto más pequeño debe poder leerse a 1 m.

Marco legal (introducción): la Ley General de Publicidad considera ilícita la publicidad que atente contra la dignidad de las personas o sea engañosa, y la Ley Orgánica 3/2007 la que presente conductas discriminatorias.

IA generativa de imágenes: si se usa, se analiza críticamente (quién es autor, qué sesgos puede repetir, que se etiquete como generada) y no exige cuentas personales.

Cierre: recoge recortes, tapa pegamentos y guarda los bocetos en la carpeta.

Fuente: Pautas de elaboración propia. Ley 34/1988, General de Publicidad; Ley Orgánica 3/2007, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres.

F9 Glosario visual

GLOSARIO

Briefing	Documento breve que resume el encargo: público, mensaje, formato y límites.
Público objetivo	Grupo de personas al que se dirige un anuncio.
Eslogan	Frase corta y memorable que resume la promesa de una marca.
Jerarquía visual	Orden en que el ojo lee los elementos, según tamaño, color, contraste y posición.
Llamada a la acción	Frase o elemento que invita a hacer algo («compra», «apúntate»).
Estereotipo	Imagen simplificada y repetida sobre un grupo que se presenta como si fuera natural.
Publicidad engañosa	La que induce a error sobre el producto o sus características.
Letra pequeña	Texto de condiciones o advertencias, a menudo poco visible.
Contracampaña	Campaña que responde a otra para corregir un mensaje o proponer una alternativa.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 8 · Publicidad bajo la lupa

ALUMNADO

FICHA 1 Qué prometen y a quién

SESIÓN 1

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Observa los anuncios A (F2) y B (F3). Usa la ficha de seis preguntas (F7).

1 **Completa la tabla de los dos anuncios.**

Anuncio	Producto	¿A quién se dirige? ¿Cómo lo sabes?	¿Qué promete?	Sensación que busca
A · Volt				
B · Brillo Total				

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

El público objetivo de un anuncio es…

◯ el precio del producto ◯ quien lo diseña ◯ el lugar donde se cuelga ◯ el grupo al que se dirige

Un anuncio persuasivo busca sobre todo…

◯ enseñar a dibujar ◯ informar de forma neutral ◯ describir su historia ◯ convencernos de algo

3 **Piensa en un anuncio reciente que recuerdes. ¿Qué prometía y a quién se dirigía?**

FICHA 2 Jerarquía visual y persuasión

SESIÓN 2

Consulta el esquema de F2 (diagrama de Gutenberg) y el Anexo 5, T1.

1 **Relaciona cada recurso de jerarquía con su efecto.**

1	Tamaño grande	a	Destaca sobre el fondo
2	Color de contraste	b	Da importancia y calma
3	Posición arriba a la izquierda	c	Se lee antes (zona primaria)
4	Espacio vacío alrededor	d	Atrae primero la mirada

2 **Anuncio A: escribe el orden en que lo miras y por qué.**

Orden	Elemento	Por qué lo miro (tamaño, color, posición…)
1		
2		
3		
4		

3 **Boceta dos miniaturas del anuncio A cambiando lo que se mira primero (por ejemplo, que sea el producto o el eslogan) y anota qué recurso has cambiado.**

Versión 1 · lo primero:
Recurso que cambio:

Versión 2 · lo primero:
Recurso que cambio:

FICHA 3 Estereotipos, representación y omisiones

SESIÓN 3

Analiza el anuncio B (F3) y los referentes de F5. Recuerda: se analiza el mensaje, no a las personas.

1 **Marca lo que se cumple en el anuncio B.**

- ☐ El titular se dirige solo a un grupo de personas.
- ☐ Se da por supuesto quién hace una tarea doméstica.
- ☐ Aparecen personas de distintas edades, géneros o familias.
- ☐ El color y el lenguaje refuerzan una idea sobre quién compra.
- ☐ Contiene datos comprobables sobre el producto.

2 **Completa el análisis de representación.**

¿Quién aparece?	¿Quién falta?	¿Qué se da por supuesto?

3 **Marca verdadero o falso.**

	V	F
Detectar un estereotipo es juzgar a las personas del anuncio.	☐	☐
Un anuncio puede ser atractivo sin repetir estereotipos.	☐	☐
Barbara Kruger usa el lenguaje publicitario para criticar mensajes de poder.	☐	☐
Si un anuncio no muestra personas, no puede tener estereotipos.	☐	☐

FICHA 4 Edición y manipulación

SESIÓN 4

Observa las tres versiones del zumo «Cumbre» (F4) y lee el texto del dossier.

1 **Compara las tres versiones.**

Versión (F4)	Qué cambia	Qué efecto produce	¿Puede inducir a error? ¿Por qué?
Original			
Recorte			
Color y ángulo			

2 **Completa.**

La _____ pequeña informa de lo que el anuncio no destaca; si se _____ la imagen, esa información desaparece; y la publicidad _____ induce a error sobre el producto.

3 **Boceta dos versiones de un cartel sencillo cambiando solo el recorte, el color o el titular y explica qué significado cambia.**

Versión 1

Versión 2

FICHA 5

Briefing de la contracampaña

SESIÓN 5

Elige uno de los tres anuncios (A, B o el de la Ficha 7 cuando lo veas) y escribe el briefing. Usa el Anexo 4.

1 **Completa el briefing.**

Apartado	Mi decisión
Anuncio original y su problema	
Público de la contracampaña	
Mensaje honesto (una frase)	
Qué conservo del original	
Qué cambio y por qué	
Formato (cartel A3 vertical)	

2 **Comprueba tu propuesta con los criterios éticos.**

- ☐ No exagera ni promete lo imposible.
- ☐ No excluye ni repite estereotipos sobre un grupo.
- ☐ La letra pequeña es legible y no oculta datos importantes.
- ☐ Solo usa marcas y personas inventadas.
- ☐ No ridiculiza ni juzga cuerpos.

3 **Boceta tres composiciones del cartel con la retícula (Anexo 5, T3).**

Boceto 1 | Boceto 2 | Boceto 3

FICHA 6 Test con usuarios y revisión

SESIÓN 6

Enseña tu cartel cinco segundos a tres personas, tápalo y pregúntales (Anexo 5, T4).

1 **Anota los resultados del test de cinco segundos.**

Persona	¿Qué recuerda?	¿Qué cree que anuncia?	¿A quién va dirigido?	¿Algo le incomoda o confunde?
1				
2				
3				

2 **Feedback de tu pareja: dos estrellas y un deseo.**

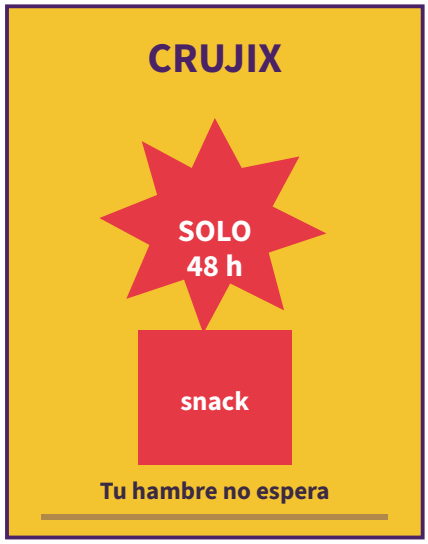
★ Lo que funciona	★ Lo que funciona	Un deseo (mejora)

3 **¿Qué cambiarás en la segunda versión según el test y el feedback?**

FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal)

SESIÓN 7

1 **Analiza este anuncio ficticio con las seis preguntas de F7. Indica público, jerarquía, recurso persuasivo principal y un posible problema.**



2 **Propón una versión responsable para otro público (por ejemplo, familias): boceta el cartel y escribe el nuevo eslogan.**

3 **Explica con tus palabras qué diferencia hay entre informar y persuadir y pon un ejemplo de este anuncio.**

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 8 · Publicidad bajo la lupa

ALUMNADO

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

Hoja de proyecto de la contracampaña. Debe permitir a otra persona entender tus decisiones.

Briefing

Anuncio elegido, problema detectado y público de la contracampaña.

Mensaje honesto

Una frase que se pueda comprobar.

Qué conservo y qué cambio

Recursos del original que mantienes y los que cambias, con el motivo.

Composición del cartel

Boceto con retícula: titular, imagen, texto y logo.

Materiales y técnica

Papel, colores, tipografía o collage y por qué.

Test de cinco segundos

Qué recordaron tres personas y qué cambias.

Versión 1 → versión 2

Feedback recibido y cambios.

Referencias y créditos

Carteles y autoras o autores que te han inspirado.

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 8 · Publicidad bajo la lupa

ALUMNADO

Miniguías de consulta rápida para analizar anuncios y construir la contracampaña.

T1 Recursos persuasivos más frecuentes

DATOS

Recurso	Qué hace	Pista visual	Ejemplo
Hipérbole	Exagera para impresionar	Mayúsculas, signos de exclamación, tamaños enormes	«El más rápido del mundo» (Volt)
Escasez o urgencia	Mete prisa para decidir	Estrellas, relojes, «solo hoy»	«Solo 48 h» (Crujix)
Prueba social	Dice que todo el mundo lo usa	Estrellas, valoraciones, multitud	«Elegido por 9 de cada 10»
Emoción o humor	Conecta antes de explicar	Personajes, caricatura, colores cálidos	Mascota de un cereal
Prescriptor	Alguien admirado lo recomienda	Rostros conocidos, deportistas	Famosa con zapatillas
Color y contraste	Atrae y crea identidad	Rojo y amarillo (urgencia), verde (naturaleza)	Banda roja en Volt
Omisión o letra pequeña	No destaca lo menos favorable	Texto diminuto, bajo contraste	Asterisco del zumo Cumbre

Fuente: Elaboración propia. Los ejemplos son de marcas ficticias.

T2 Detector de estereotipos: seis preguntas

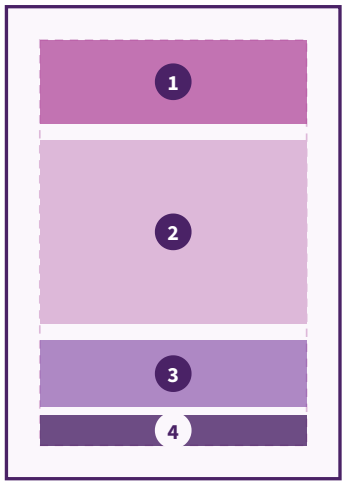
DATOS

Pregunta	Qué buscar	Ejemplo
¿A quién se habla?	Lenguaje, color y escenas	Rosa para ellas, azul para ellos
¿Quién aparece?	Género, edad, cuerpo, familia, origen	Solo una persona o un único tipo de familia
¿Quién falta?	Personas omitidas	Nadie más cuida del hogar
¿Qué hace cada persona?	Reparto de tareas y papeles	Mamá limpia; papá conduce
¿Qué se da por hecho?	Frases con «siempre» o «todas»	«Mamá lo sabe»
¿Cómo se rediseña?	Incluir, variar o quitar la persona	«La casa es cosa de todos»

Fuente: Elaboración propia.

T3 Retícula de un cartel A3 (a escala 1:2)

ESQUEMA



Medidas del A3 (297 × 420 mm)
Aquí, a escala 1:2: 148,5 × 210 mm.
Margen de 20 mm en el A3 real (10 mm a 1:2).

1 · Titular (20 % de la altura)
Frase corta y grande; es lo primero que se lee.

2 · Imagen o producto (45 %)
El mayor contraste del cartel; evita el exceso.

3 · Texto de apoyo (15 %)
Lectura a 1 m; la letra pequeña no baja de 14 pt.

4 · Marca y llamada a la acción (10 %)
Zona final del recorrido en «Z».

Las proporciones son una guía: lo importante es la jerarquía.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T4 Test de cinco segundos y debate de campañas

PROTOCOLO

Test de cinco segundos (con tres personas):

1. Enseña el cartel durante cinco segundos y tápalo.
2. Pregunta: «¿Qué has visto? ¿Qué crees que anuncia? ¿A quién va dirigido?».
3. Anota las respuestas sin corregir ni explicar.
4. Si menos de dos personas entienden el mensaje, cambia la jerarquía antes de la versión final.

Debate de campañas (dos minutos por pareja):

1. Presentad el anuncio original y su problema.
2. Explicad qué conserváis y qué cambiáis.
3. Mostrad los resultados del test.
4. Recibid dos preguntas del público con respeto y responded con ejemplos visuales.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 8 · Publicidad bajo la lupa

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Contracampaña publicitaria responsable**. 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 un anuncio nuevo con precisión: público, promesa, jerarquía visual, recursos persuasivos y representación, con pruebas visibles y sin juzgar a las personas.	Identifica público, jerarquía y los recursos principales y explica su efecto de forma adecuada.	Reconoce algún recurso, pero no explica su efecto o no detecta omisiones.	La descripción es imprecisa, opina sin apoyarse en lo que se ve.	
Técnica y lenguaje	Controla jerarquía, retícula, color y tipografía; el cartel se lee en cinco segundos y la letra pequeña es legible.	Usa correctamente jerarquía, color y texto con una composición clara.	La jerarquía o la legibilidad son irregulares y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos del cartel.	
Creación / producto	La contracampaña conserva lo que funciona, corrige el problema detectado, es personal y responde al público elegido sin estereotipos ni exageraciones.	Cumple el reto con un mensaje honesto y comprensible y un acabado suficiente.	El mensaje es poco claro o conserva rasgos del anuncio original sin justificarlos.	El cartel está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Hace briefing, tres bocetos y test con usuarios, usa los resultados y explica qué mejoró en la segunda versión.	Planifica, hace bocetos y revisa su cartel.	El proceso es irregular o revisa solo con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Defiende la campaña con argumentos claros, escucha el debate, cita referencias, respeta a las personas y a los materiales y usa solo marcas y personajes ficticios.	Explica con claridad suficiente y cumple las normas de taller y de respeto.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No comunica su trabajo o incumple normas de respeto, derechos o taller.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 8 · Publicidad bajo la lupa

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo analizar a quién se dirige un anuncio y qué recursos usa para convencer.	○	○	○	○
Puedo detectar estereotipos y omisiones y proponer una alternativa responsable.	○	○	○	○
Puedo organizar un cartel con una jerarquía clara y comprobar que se 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 8 · Publicidad bajo la lupa

ALUMNADO

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

Preguntas cerradas y una opción de rediseño por collage para trabajar el mismo criterio con más apoyos: analizar un anuncio y proponer una alternativa responsable.

Análisis guiado con preguntas cerradas

Responde sí o no mirando el anuncio:

1. ¿Habla a un solo tipo de persona?
2. ¿Usa colores muy fuertes para llamar la atención?
3. ¿Hay palabras como «solo», «el mejor» o «ya»?
4. ¿Hay texto muy pequeño?
5. ¿Falta alguien que debería poder ser público de este producto?

Rediseño por collage en tres pasos

1. Recorta de papel de colores tres piezas: **titular**, **imagen** y **marca**.
2. Colócalas en el A4 siguiendo la retícula (Anexo 5, T3) y cambia **un solo** recurso del original.
3. Pega, escribe un eslogan honesto y comprueba que se lee a 1 m.

1 **Marca lo que se cumple en el anuncio A (Volt).**

- ☐ Habla a un solo tipo de persona (quien gana).
- ☐ Usa rojo y azul de alto contraste.
- ☐ Tiene un eslogan que excluye.
- ☐ Incluye el precio de forma legible.

2 **Completa: «Mi contracampaña dice _____ a _____ sin _____».**

_____

_____

ANEXO 9

Ampliación

SdA 8 · Publicidad bajo la lupa

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Dos anuncios, un producto, dos públicos

Una misma marca puede cambiar su anuncio según a quién hable. Compara dos anuncios ficticios del zumo «Cumbre»: el **anuncio 1** va dirigido a deportistas jóvenes (titular «Rinde más», colores fuertes, tipografía grande, fotografía de acción) y el **anuncio 2** a familias con niños (titular «Merienda para todos», colores cálidos, mascota de fruta, texto largo y tranquilizador).

Pasos

1. Dibuja un boceto de cada anuncio en dos recuadros de 6 × 8 cm.
2. Completa la tabla de comparación (público, titular, color, tipografía, imagen y tono).
3. Señala qué recurso persuasivo domina en cada uno y qué dato podría quedar fuera.
4. Escribe qué cambiarías para que los dos sean honestos con el mismo producto.

1 **Compara los dos anuncios.**

Aspecto	Anuncio 1 (deportistas)	Anuncio 2 (familias)
Titular		
Color		
Tipografía		
Imagen		
Tono		
Recurso dominante		

Entrega

Dos bocetos, la tabla y un texto de 6-8 líneas que explique cómo cambia el mensaje con el público y qué debe mantenerse igual para no engañar.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 8 · Publicidad bajo la lupa

DOCENTE

Ficha 1

1. Anuncio A (Volt): zapatillas; jóvenes y personas que compiten o se comparan (titular «Sé el más rápido», «Solo para ganadores»); promete rapidez y estatus; busca ambición y pertenencia. Anuncio B (Brillo Total): limpiador; mujeres adultas y madres (titular «Mamá lo sabe», rosa); promete limpieza y reconocimiento; busca tranquilidad y orgullo doméstico.
2. Test: el grupo al que se dirige; convencernos de algo.
3. Anuncio recordado: respuestas abiertas; se valora que distinga el producto, el público y la promesa.

Ficha 2

1. Relaciona: tamaño grande → atrae primero la mirada; color de contraste → destaca sobre el fondo; posición arriba a la izquierda → se lee antes (zona primaria); espacio vacío → da importancia y calma.
2. Orden en A: 1 titular (tamaño y blanco sobre azul), 2 zapatilla (amarillo sobre la banda roja), 3 eslogan (tamaño medio, abajo), 4 logo (zona final, caja blanca).
3. Bocetos: se aceptan versiones donde el protagonista sea el producto (zapatilla muy grande) o el eslogan, siempre que nombren el recurso cambiado (tamaño, color, posición).

Ficha 3

1. Checks del anuncio B: sí (solo un grupo), sí (se da por supuesto quién limpia), no (no aparecen personas diversas), sí (color y lenguaje), no (no hay datos comprobables).
2. Tabla: aparece la marca o la figura materna aludida; falta cualquier otra persona o tipo de familia; se da por supuesto que limpiar corresponde a las madres. Se aceptan formulaciones equivalentes.
3. V/F: F, V, V, F (sin personas también puede haber estereotipos por el lenguaje, los colores o las ausencias).

Ficha 4

1. Original: la letra pequeña avisa de los azúcares añadidos; Recorte: elimina la advertencia y puede inducir a error; Color y ángulo: el producto parece más grande y apetecible y la advertencia casi no se ve; también puede inducir a error.
2. Huecos: letra; recorta; engañosa.
3. Bocetos: se valora que cambien solo un recurso (recorte, color o titular) y expliquen el cambio de significado, por ejemplo, «el recorte deja fuera el asterisco».

Ficha 5

1. Briefing: se valora que el mensaje honesto sea una frase comprobable (por ejemplo, «Unas zapatillas cómodas para cada ritmo») y que el público esté definido.
2. Criterios éticos: todos deben cumplirse; si no, se rehace el planteamiento.
3. Tres bocetos: composiciones distintas con zonas de titular, imagen, texto y marca.

Ficha 6

1. Test: se valora que anoten respuestas sin corregir y que detecten algún fallo real de jerarquía o de comprensión.
2. Feedback con vocabulario visual y mejora concreta; cambios de la segunda versión coherentes con el test.

Ficha 7

1. Análisis modelo de Crujix: público adolescente; jerarquía (1 el estallido «SOLO 48 h» y el rojo, 2 el nombre, 3 el eslogan, 4 la letra casi invisible); recurso principal: urgencia o escasez; problema: presiona para consumir sin pensar y la advertencia casi no se ve.
2. Versión responsable: se aceptan carteles con un mensaje honesto («Un snack para compartir») sin urgencia falsa, con la información legible y sin excluir públicos.
3. Informar es dar datos que se pueden comprobar; persuadir es intentar convencer. Ejemplo: «Solo 48 h» persuade; el peso o los ingredientes informan.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Checks del anuncio A: se marcan las tres primeras; la cuarta no, porque el anuncio original no muestra el precio. Frase modelo: «Mi contracampaña dice que hay zapatillas cómodas a quien corre a su ritmo sin hablar de ganadores».

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que la tabla muestre diferencias reales (por ejemplo, rendimiento frente a merienda tranquila) y que el texto indique qué debe mantenerse: los ingredientes y el azúcar añadido deben mostrarse a ambos públicos.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: parejas estables para el briefing y el cartel; el análisis de las sesiones 1-4 se hace de forma individual. Las parejas de test (sesión 6) se cruzan para que la persona evaluadora no conozca el anuncio original.
- Temporalización (55 min): 10 min de observación, 30-35 min de taller (bocetos, collage o maquetación), 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. La ficha nunca debe sustituir al taller.
- Imágenes, derechos, privacidad y seguridad: los anuncios del dossier son ficticios; no se copian logotipos ni se usan fotografías de personas identificables; los carteles se exponen en el aula y no en redes; tijeras de punta redonda; cúter solo con supervisión.
- Diversidad: se ofrece análisis guiado con preguntas cerradas y rediseño por collage (Anexo 8), tareas por parejas y alternativa digital o en papel. Quien termine antes puede comparar dos anuncios (Anexo 9).

Errores frecuentes

- Confundir analizar con opinar («este anuncio es feo») en vez de nombrar recursos visibles.
- Criticar a las personas que aparecen en lugar del mensaje que repite el anuncio.
- Pensar que todo anuncio es manipulador: el objetivo es reconocer recursos, no rechazar toda publicidad.
- Rediseñar solo cambiando el color o el producto sin tocar el estereotipo o la exageración.
- Poner letra pequeña ilegible en la contracampaña o copiar logotipos y marcas reales.
- Pasar al cartel final sin bocetos ni test de usuarios.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier contracampaña con un mensaje honesto comprobable, una jerarquía legible y una justificación que nombre el recurso cambiado.
- En el análisis de la Ficha 7 se aceptan interpretaciones distintas si se apoyan en elementos visibles y distinguen información de persuasión.
- La destreza gráfica no debe penalizar un cartel bien pensado resuelto con collage o con trazos sencillos.

09

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Un minuto en movimiento

PREGUNTA GUÍA

¿Qué necesita una imagen fija para empezar a contar con tiempo y movimiento?

CURSO 2.º ESO	**SESIONES** 7 sesiones	**BLOQUES DE SABERES** B · C · D
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CE4, CE5, CE7, CE8	**PRODUCTO FINAL** Animación stop-motion de 45-60 segundos	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** 4.2, 5.2, 7.1, 8.2, 8.3

Contexto, reto y producto

El IES Sierra Vieja (centro ficticio) organiza su muestra de microanimaciones **«Un minuto en movimiento»**, que se proyectará en el salón de actos en la última semana del trimestre. El departamento de Plástica encarga a 2.º que cada equipo de cuatro personas produzca una **animación stop-motion de 45 a 60 segundos** con una historia sencilla, personajes u objetos del aula y un sonido propio o con licencia.

Para conseguirlo, el alumnado descubre qué necesita una imagen fija para «moverse» (fotogramas por segundo, espaciado, continuidad), analiza animaciones de Chomón, Reiniger, McLaren, Leaf y Park, escribe una idea y un **storyboard** de seis planos, calcula cuántas fotografías necesita, construye personajes de plastilina o recortes, hace una prueba técnica, rueda fotograma a fotograma, monta con sonido, recibe feedback y estrena su pieza en el festival. Al final, cada persona resuelve de forma individual una tarea de transferencia sobre continuidad, cálculo de fotogramas y proceso.

Reto

Producir por equipos una animación stop-motion de 45-60 segundos, planificada con storyboard y plan de rodaje, con sonido propio o autorizado, y explicar qué decisiones de tiempo, encuadre y ritmo dan sentido al movimiento.

Producto final

Animación stop-motion de 45-60 segundos.

Enfoque. Animación · tiempo · audiovisual.

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.

8.2 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
C2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
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.
D4	Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, individualmente o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
B5	La composición. Equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

- Del cuadro fijo al movimiento: fotogramas por segundo (8, 10 y 12 fps), persistencia de la imagen y efecto phi como explicación introductoria; hitos de Plateau (1832) y Muybridge (1878).
- Animación cuadro a cuadro: Chomón (*El hotel eléctrico*, 1908), Reiniger (*Las aventuras del príncipe Achmed*, 1926), McLaren (*Neighbours*, 1952), Leaf (*The Street*, 1976) y Park (*Creature Comforts*, 1989).
- Principios de movimiento: espaciado (más lento al principio y al final, más rápido en el centro), arcos, anticipación y animación «a dos» (cada fotografía dura dos fotogramas).
- Storyboard y plan de producción: viñeta con plano, acción, sonido y duración; cálculo de fotografías (segundos × fps) y reparto del rodaje.
- Técnicas y materiales: plastilina, recortes articulados, objetos del aula; cámara fija, luz constante, marcas de posición y control manual de enfoque y exposición.
- Montaje y sonido: orden y duración de planos, ritmo, sonido propio (foley y voz con autorización) o de dominio público o con licencia Creative Commons con atribución.

Objetivos didácticos

- Comprender de forma introductoria cómo una sucesión de imágenes fijas crea sensación de movimiento (fotogramas por segundo, persistencia y espaciado).
- Planificar una acción breve mediante una idea, un storyboard de seis planos y un plan de rodaje con duraciones y número de fotografías.
- Controlar encuadre, continuidad, luz y ritmo durante el rodaje fotograma a fotograma.
- Realizar por equipos, con roles diferenciados, una animación sencilla de 45-60 segundos.
- Montar y sonorizar la pieza y compartirla respetando derechos de autor, licencias y privacidad.

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 animaciones y principio de secuencia: del fotograma al movimiento

Evidencia: Ficha 1: cálculo de fotogramas, relación de hitos y análisis de la secuencia. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Idea, acción y duración: espaciado y cálculo de fotografías

Evidencia: Ficha 2: idea del equipo, cálculo de fotos y trayectoria con espaciado. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Storyboard de seis planos y plan de producción con roles

Evidencia: Ficha 3: storyboard, tabla de duraciones y reparto de roles. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Construcción de elementos y prueba técnica de rodaje

Evidencia: Ficha 4: prueba técnica de movimiento, luz y encuadre, y diseño del personaje. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Rodaje stop-motion fotograma a fotograma

Evidencia: Ficha 5: registro de rodaje por planos y problemas resueltos. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Montaje, sonido y feedback entre equipos

Evidencia: Ficha 6: tabla de sonido con licencias, feedback y cambios de la segunda versión. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Festival de un minuto y reflexión individual

Evidencia: Animación proyectada (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: continuidad, cálculo y explicación del proceso.

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 de forma guiada el lenguaje de animaciones de distintas épocas (Chomón, Reiniger, McLaren, Leaf, Park) y lo incorpora con creatividad en su animación (espaciado, plano, ritmo).	Fichas 1 y 2 y animación / rúbrica y observación
5.2	Realiza la animación seleccionando la técnica (plastilina, recortes u objetos), el soporte y los recursos de rodaje adecuados al propósito y justifica el proceso creativo.	Animación final y ficha 4 / rúbrica y observación
7.1	Desarrolla el proyecto completo (idea, storyboard, prueba, rodaje, montaje y versión final) ajustándose a la duración de 45-60 s, con iniciativa en el uso de la cámara y el sonido.	Fichas 3, 4 y 5, plantilla (Anexo 4) y animación / rúbrica y autoevaluación (Anexo 7)
8.2	Organiza el trabajo del equipo con roles, plan de rodaje y duraciones pensando en el público del festival y respetando derechos de imagen y licencias de sonido.	Plantilla (Anexo 4), Ficha 3 y Ficha 6 / rúbrica y observación
8.3	Expone el proceso y el resultado, reconoce errores de rodaje o continuidad, explica cómo los resolvió y propone mejoras tras el feedback.	Ficha 7 y presentación en el festival / rúbrica y autoevaluación y coevaluación (Anexo 7)

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona resuelve de forma individual una tarea de transferencia: detecta un fallo de continuidad en un storyboard nuevo, calcula las fotografías de una animación a un número de fps dado y explica un error de su equipo y cómo lo resolvió.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Analiza con precisión animaciones nuevas y storyboards: plano, continuidad, espaciado y ritmo, apoyándose en lo que se ve, y detecta fallos y propone soluciones.	Reconoce plano, movimiento y ritmo y explica su efecto de forma adecuada.	Reconoce algún recurso, pero la explicación es parcial o no detecta fallos de continuidad.	La descripción es imprecisa o no se apoya en la imagen.
Técnica y lenguaje	Controla cámara fija, luz constante, espaciado y continuidad; el movimiento fluye y el sonido refuerza la acción.	Usa correctamente cámara, luz y movimiento; la animación se entiende con algunos saltos.	Hay saltos de cámara, parpadeo de luz o movimientos irregulares y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos de la animación.
Creación / producto	La animación de 45-60 s cuenta una historia clara, original y con ritmo; el montaje y el sonido le dan sentido.	La animación cumple la duración y cuenta una historia comprensible.	La historia es poco clara o la duración queda lejos del encargo.	La animación está incompleta o no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Planifica con storyboard y cálculo, hace prueba técnica, registra incidencias, usa el feedback y explica qué mejoró.	Planifica, prueba y revisa su animación.	El proceso es irregular o revisa solo con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Cumple su rol, coopera, presenta el proceso con claridad, cita sonidos y referencias, no muestra personas identificables y cuida materiales y espacio.	Cumple su rol y las normas de privacidad, licencias y taller y comunica con claridad suficiente.	Cumple parcialmente su rol o las normas, o necesita ayuda para explicar.	Ignora normas de privacidad, licencias o taller, o no comunica su trabajo.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Tableta o móvil del centro con una app de stop-motion (o editor de vídeo) disponible en el aula, soporte estable (trípode, pila de libros con cinta) y dos lámparas LED de mesa.
- Plastilina, papel y cartulina de colores (120-160 g/m²), alambre blando no punzante o clips, palillos redondeados, cinta de carrocero y papel liso para el fondo.
- Mesa de rodaje de 60 × 80 cm con marcas de cinta para la cámara, el fondo y el escenario; auriculares o altavoz para revisar el sonido.
- Proyector para las referencias del dossier (fragmentos y fotogramas desde las webs oficiales de filmotecas y museos) y el pase final.

Taller seguro, derechos e imagen

Lámparas LED (no halógenas) con cables sujetos con cinta y sin pasar por zonas de paso; plastilina sobre papel, sin llevarse a la boca y con lavado de manos al terminar; tijeras de punta redonda, cúter solo el docente y alambres sin puntas. En el vídeo no aparecen personas identificables (se animan objetos, plastilina o recortes) y las voces grabadas solo son del alumnado con autorización. La música y los sonidos ajenos solo son propios, de dominio público o con licencia Creative Commons y siempre citados; nada se publica en redes.

Interdisciplinariedad: Tecnología (cámara, edición de vídeo y almacenamiento de archivos), Música (sonido, ritmo y banda sonora) y Lengua Castellana (guion breve, título y explicación oral del proceso).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Roles diferenciados, storyboard con pocos planos, plantillas de movimiento, posibilidad de animar recortes en lugar de modelado complejo.

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 versión alternativa cambiando solo ritmo de montaje y sonido.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 9 · Un minuto en movimiento

ALUMNADO

Una animación no es más que una pila de fotografías que se miran muy deprisa: 8, 10 o 12 cada segundo. Con 400 fotos, una pinza puede escalar un libro, una bola de plastilina puede convertirse en un pájaro y un clip puede llegar a casa. El instituto prepara la muestra «Un minuto en movimiento» y os encarga a cada equipo una pieza de entre 45 y 60 segundos. Tendréis que pensar la historia, dibujar el storyboard, calcular cuántas fotos necesitáis, construir vuestros personajes, rodar sin mover la cámara ni un milímetro y ponerle sonido. ¿Qué necesita una imagen fija para empezar a contar con tiempo y movimiento?

> *«¿Qué necesita una imagen fija para empezar a contar con tiempo y movimiento?»*

Vuestro reto

Producir por equipos una animación stop-motion de 45-60 segundos, planificada con storyboard y plan de rodaje, con sonido propio o autorizado, y explicar qué decisiones de tiempo, encuadre y ritmo dan sentido al movimiento.

Lo que vais a producir

Animación stop-motion de 45-60 segundos.

Seguridad. Lámparas LED (no halógenas) con cables sujetos con cinta y sin pasar por zonas de paso; plastilina sobre papel, sin llevarse a la boca y con lavado de manos al terminar; tijeras de punta redonda, cúter solo el docente y alambres sin puntas.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Analizamos animaciones y descubrimos cómo se crea el movimiento.
2. Elegimos la idea, la acción y calculamos la duración.
3. Dibujamos el storyboard y repartimos los roles.
4. Construimos los elementos y hacemos una prueba técnica.
5. Rodamos fotograma a fotograma.
6. Montamos, ponemos sonido y pedimos feedback.
7. Estrenamos en el festival y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- ✓ Comprender de forma introductoria cómo una sucesión de imágenes fijas crea sensación de movimiento (fotogramas por segundo, persistencia y espaciado).
- ✓ Planificar una acción breve mediante una idea, un storyboard de seis planos y un plan de rodaje con duraciones y número de fotografías.
- ✓ Controlar encuadre, continuidad, luz y ritmo durante el rodaje fotograma a fotograma.
- ✓ Realizar por equipos, con roles diferenciados, una animación sencilla de 45-60 segundos.
- ✓ Montar y sonorizar la pieza y compartirla respetando derechos de autor, licencias y privacidad.

¿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 · Un minuto en movimiento

ALUMNADO

El encargo, esquemas de espaciado, storyboard y montaje de rodaje, referentes y cronología citados, un ejemplo de plan de 50 segundos, el protocolo de rodaje y los derechos de sonido.

F1 El encargo: la muestra «Un minuto en movimiento»

ESTUDIO DE CASO

Para: equipos de 2.º · **De:** departamento de Educación Plástica · **Asunto:** microanimaciones para la muestra de fin de trimestre

Cada equipo de **cuatro personas** realizará una animación stop-motion de **45 a 60 segundos** que cumpla estas condiciones:

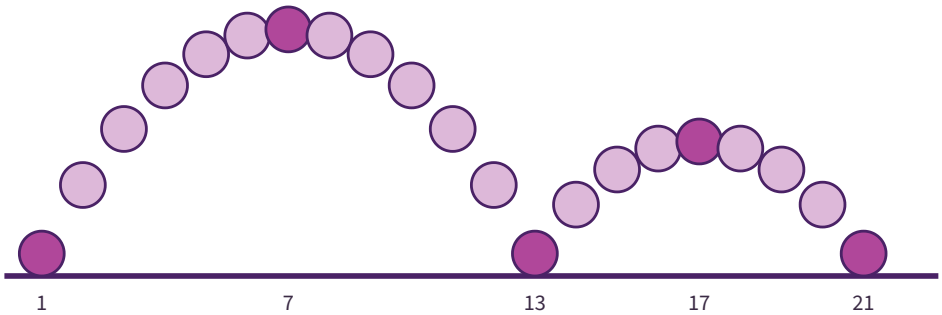
- **Historia sencilla** con principio, nudo y final y un solo problema que resolver.
- **Cuatro roles:** dirección y storyboard, cámara, animación y sonido y montaje (se rotan en la sesión 5).
- **Plano fijo:** la cámara no se mueve durante cada plano; el movimiento está en los objetos.
- **Sonido propio o autorizado:** voz, ruidos o música propios, de dominio público o con licencia Creative Commons con atribución.
- **Sin personas identificables** ni logotipos: se animan objetos, plastilina o recortes.
- **Créditos** al final con nombres de pila, roles y fuentes de sonido.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula (el centro y la muestra no existen).

¿Qué historia crees que se puede contar en un minuto sin diálogos?

F2 Espaciado: cómo se mueve una bola en 21 fotos

ESQUEMA



Espaciado
Arriba, las fotos se juntan: va lento.

Abajo, se separan: va rápido.

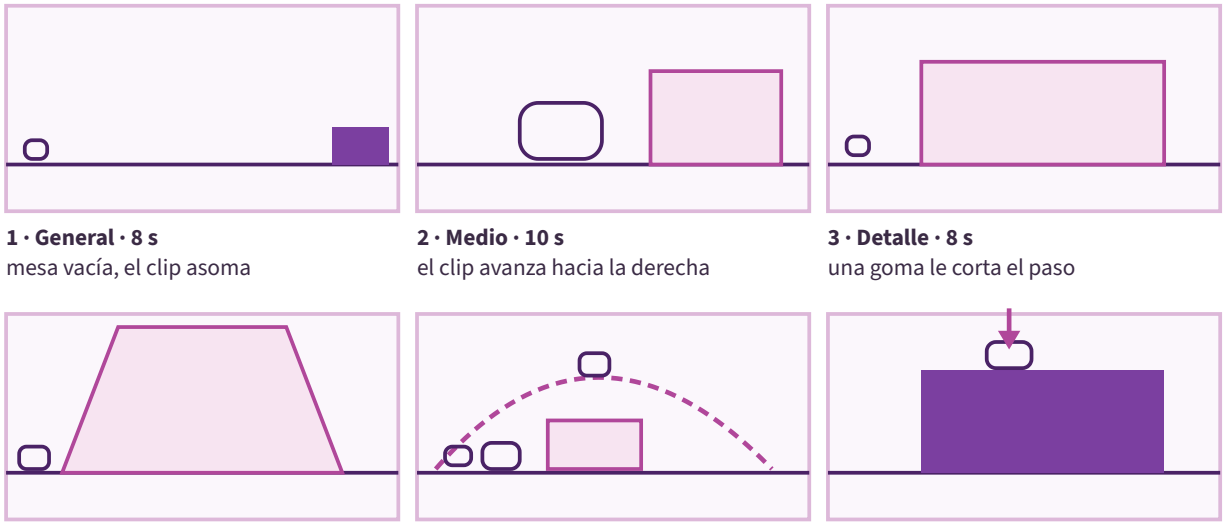
21 fotos = 2 rebotes

Si todas las fotos estuvieran igual de separadas, la bola parecería de goma. Al **juntar** las posiciones en lo más alto y **separarlas** cerca del suelo, el ojo percibe **gravedad**. Es el principio de **espaciado**.

Fuente: Esquema de elaboración propia (posiciones calculadas a partir de una parábola).

F3 Storyboard modelo: «El clip viajero» (50 s)

ESQUEMA



1 · General · 8 s
mesa vacía, el clip asoma

2 · Medio · 10 s
el clip avanza hacia la derecha

3 · Detalle · 8 s
una goma le corta el paso

4 · Contrapicado · 10 s
la goma parece una montaña

5 · Medio · 8 s
el clip salta por encima

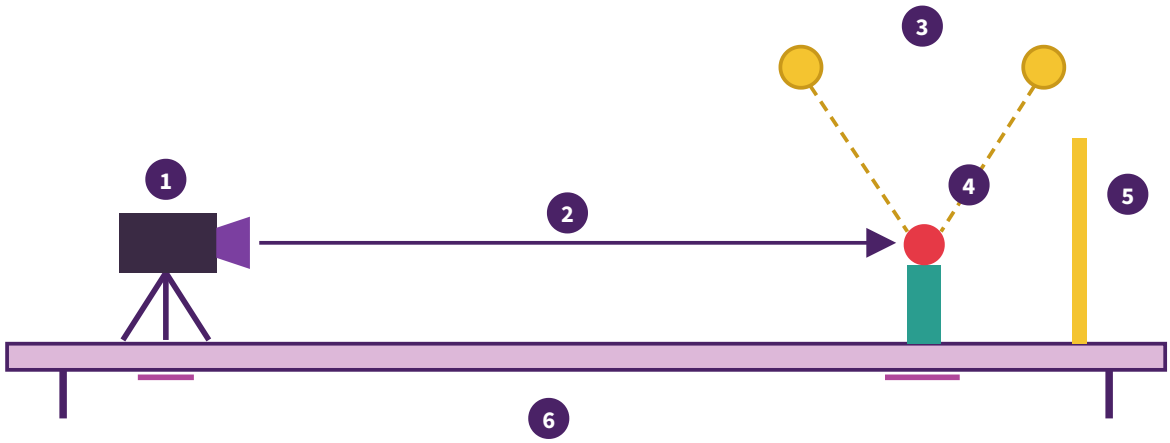
6 · Detalle · 6 s
cae dentro del estuche

Seis planos: **8 + 10 + 8 + 10 + 8 + 6 = 50 s**. Cada viñeta indica el **plano**, la **acción** y la **duración**. El sonido se anota debajo (ruido de papel, un «toc» al saltar y una nota final).

Fuente: Storyboard de elaboración propia.

F4 Montaje de rodaje: cámara fija y luz constante

ESQUEMA



1 · Cámara fija: no se toca al animar.
2 · Distancia fija de 30-40 cm.
3 · Dos lámparas LED a 45°, luz constante.
4 · Personaje de plastilina o recorte.
5 · Fondo de papel liso.
6 · Marcas de cinta en la mesa.

Si entra luz de ventana o cambia la exposición automática, la imagen **parpadea** al proyectarse. Bloquea el enfoque y la exposición, cierra la persiana y marca con cinta la posición de la mesa, del soporte y del escenario.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F5 Referentes: animar cuadro a cuadro

DATOS

Obra y autoría	Año	Dónde ver	Qué observar
El hotel eléctrico, Segundo de Chomón	1908	Filmotecas y archivos de cine	Objetos que se mueven solos mediante pasos de manivela y trucos; precursor español del cuadro a cuadro
Las aventuras del príncipe Achmed, Lotte Reiniger	1926	Filmotecas europeas	Siluetas de papel recortado articuladas, fotografiadas sobre luz desde abajo; recortes como personajes
Neighbours, Norman McLaren	1952	National Film Board of Canada	Pixilación: personas animadas fotograma a fotograma; el movimiento no se parece al real
The Street, Caroline Leaf	1976	National Film Board of Canada	Pintura sobre cristal, fotograma a fotograma, con transformaciones continuas de las figuras
Creature Comforts, Nick Park (Aardman)	1989	Aardman Animations	Personajes de plastilina con un sonido real de fondo: el audio manda sobre la imagen

Mira cada pieza tres veces: sin sonido, solo con sonido y con los dos. Anota qué técnica usa (recortes, plastilina, pintura, personas), cómo es el **ritmo** de los movimientos y qué **plano** domina.

Fuente: Datos de filmotecas y museos. El docente proyecta fragmentos y fotogramas desde las webs oficiales de las instituciones (no se descargan ni se publican).

F6 Hitos de la imagen en movimiento

CRONOLOGÍA

1832 Joseph Plateau presenta el fenaquistiscopio: discos con dibujos que parecen moverse al girar.

1878 Eadweard Muybridge fotografía a un caballo al galope con una serie de cámaras (*The Horse in Motion*).

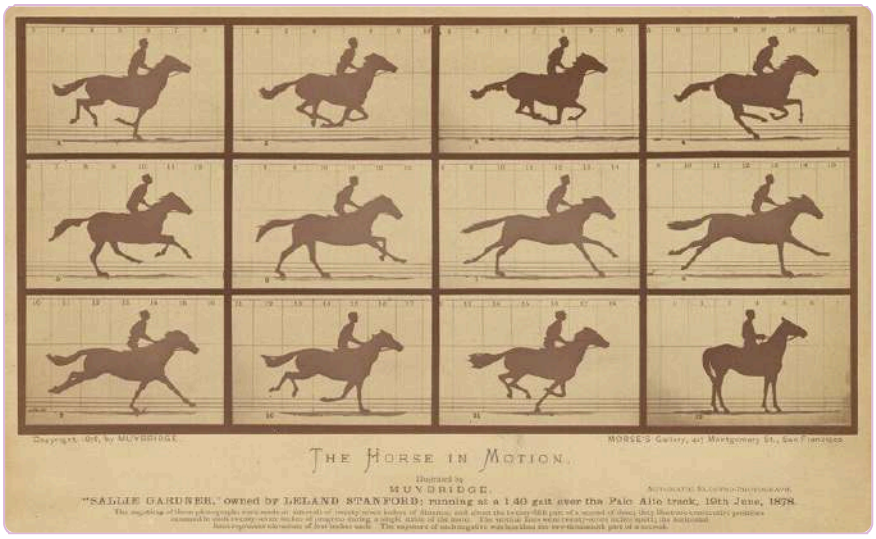
1895 Los hermanos Lumière proyectan en París sus primeras películas con el cinematógrafo.

1908 Segundo de Chomón estrena *El hotel eléctrico*, con objetos animados cuadro a cuadro.

1926 Lotte Reiniger termina *Las aventuras del príncipe Achmed*, con siluetas recortadas.

1952 Norman McLaren realiza *Neighbours*, con pixilación en el National Film Board of Canada.

1989 Nick Park realiza *Creature Comforts* en Aardman Animations, con plastilina y sonido real.



Eadweard Muybridge, *The Horse in Motion* (*El caballo en movimiento*), 1878. Doce fotografías tomadas con una batería de cámaras. Library of Congress. Dominio público. La serie demostró que, al galope, el caballo llega a tener las cuatro patas en el aire.

Fuente: Elaboración propia con datos históricos.

F7 Ejemplo resuelto: plan de rodaje de «El clip viajero»

DATOS

Plano	Duración (s)	Fotos (s × 8)	Qué se mueve	Sonido
1 · General	8	64	El clip asoma por el borde	Ruido de papel
2 · Medio	10	80	Avanza hacia la derecha	Pasos de papel
3 · Detalle	8	64	La goma entra en plano	Un «toc» seco
4 · Contrapicado	10	80	Plano fijo: la goma parece enorme	Nota grave
5 · Medio	8	64	El clip salta en arco	Un «boing» suave
6 · Detalle	6	48	Cae dentro del estuche	Cremallera
Total	**50**	**400**	≈ 57 min de rodaje (7 fotos/min)	—

Cuentas del equipo: 400 fotos ÷ 4 personas animadoras en dos turnos = unas 100 fotos por persona. Si se anima **«a dos»** (cada foto dura dos fotogramas), bastan **200 fotos**, aunque el movimiento se verá más entrecortado.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia. Cálculo a 8 fotogramas por segundo (fps).

F8 Protocolo de rodaje, seguridad y derechos

PROTOCOLO

Antes: el equipo reparte los roles (dirección y storyboard, cámara, animación, sonido y montaje), prepara la mesa y comprueba el soporte, las marcas de cinta y las lámparas.

Rodaje (regla de oro):

1. **Una persona toca los objetos; otra toca la cámara.** Nunca las dos a la vez.
2. Mueve el objeto un poco, **mira el visor**, haz una foto, repite.
3. Cada 10-15 fotos, **reproduce** el último segundo para comprobar el movimiento.
4. Si algo se cae o se mueve la cámara, **para**, vuelve a la marca y repite la foto anterior.

Seguridad: lámparas LED con cables sujetos con cinta; plastilina sobre papel y lavado de manos; tijeras de punta redonda; el cúter solo lo usa el docente.

Derechos y privacidad: sin personas identificables ni logotipos; música y sonidos propios, de dominio público o con licencia Creative Commons con atribución, citando autoría, título y licencia; las voces solo del alumnado con autorización; nada se publica en redes.

Cierre: guarda el proyecto con el nombre del equipo, apaga el equipo, recoge cables y limpia la mesa.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario visual

GLOSARIO

Fotograma	Cada imagen fija de una animación o película.
Fps	Fotogramas por segundo: cuántas imágenes se muestran cada segundo.
Stop-motion	Animación que fotografía objetos moviéndolos un poco entre foto y foto.
Espaciado	Distancia entre las posiciones de un objeto en fotogramas sucesivos; define la velocidad.
Animar a dos	Mantener cada fotografía durante dos fotogramas para reducir el número de fotos.
Storyboard	Secuencia de viñetas que planifica los planos, la acción, el sonido y la duración.
Continuidad	Coherencia entre planos sucesivos (posición, dirección, luz y objetos).
Foley	Ruidos creados a mano y grabados para acompañar la acción.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 9 · Un minuto en movimiento

ALUMNADO

FICHA 1 Del fotograma al movimiento

SESIÓN 1

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

Una animación es una sucesión de fotografías. Lee F5 y F6 y haz los cálculos.

1 **Calcula cuántas fotografías hacen falta (segundos × fps).**

Segundos	Fotogramas por segundo	Fotografías necesarias
5	8	
10	10	
8	12	

2 **Relaciona cada autoría con su aportación (F5 y F6).**

1	Segundo de Chomón	a	Objetos animados en *El hotel eléctrico*
2	Lotte Reiniger	b	Serie de fotos de un caballo al galope
3	Norman McLaren	c	Siluetas recortadas y articuladas
4	Eadweard Muybridge	d	Pixilación con personas en *Neighbours*

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

Una animación stop-motion se consigue…

◯ dibujando solo con ordenador ◯ grabando solo sonido

◯ fotografiando objetos que se mueven un poco entre foto y foto ◯ grabando un vídeo normal

Si aumentas los fps de una animación, normalmente…

◯ no cambia nada ◯ dura más tiempo ◯ necesitas menos fotos ◯ necesitas más fotos para la misma duración

FICHA 2 Idea, acción y duración

SESIÓN 2

Decide con tu equipo qué historia vais a contar y cuántas fotos necesitáis. Consulta F2 y el Anexo 5, T1.

1 **Define la idea de tu animación.**

Pregunta	Respuesta de mi equipo
Idea en una frase	
Personaje u objeto protagonista	
Qué quiere o qué problema tiene	
Cómo termina	

2 **Completa el cálculo de tu animación (usa el Anexo 5, T1).**

Mi animación durará _____ segundos y irá a _____ fps; necesito _____ fotografías.

Si hago unas 7 fotos por minuto, tardaré unos _____ minutos de rodaje.

3 **Dibuja las 8 posiciones de una pelota que sube y baja, más juntas arriba y más separadas cerca del suelo (F2).**

FICHA 3 Storyboard y plan de producción

SESIÓN 3

Cada viñeta indica plano, acción, sonido y duración (modelo en F3). Los seis planos suman entre 45 y 60 segundos.

1 **Dibuja el storyboard de tu animación en seis viñetas.**

1 · plano / acción / s:

2 · plano / acción / s:

3 · plano / acción / s:

4 · plano / acción / s:

5 · plano / acción / s:

6 · plano / acción / s:

2 **Plan de producción: duración y fotografías de cada plano (total entre 45 y 60 s).**

Plano	Duración (s)	fps	Fotografías
1			
2			
3			
4			
5			
6			
Total			

3 **Reparte los roles del equipo.**

Rol	Persona	Tarea principal
Dirección y storyboard		
Cámara		
Animación		
Sonido y montaje		

FICHA 4 Construcción y prueba técnica

SESIÓN 4

Construye los elementos y haz una prueba de diez fotos antes de rodar. Consulta F4 y el Anexo 5, T3.

1 **Dibuja tu personaje u objeto principal con sus piezas o articulaciones y anota los materiales.**

2 **Registra tu prueba técnica de diez fotos.**

Prueba	Qué probé	Qué salió mal	Cómo lo corrijo
Movimiento			
Luz y parpadeo			
Encuadre y marcas			

3 **Comprueba tu puesto de rodaje.**

- [ ] La cámara está fija y la posición está marcada con cinta.
- [ ] La luz es constante y no entra sol por la ventana.
- [ ] El enfoque y la exposición están bloqueados.
- [ ] Los cables están sujetos y no hay nada en el paso.
- [ ] He revisado las diez fotos de prueba y se ve el movimiento.

FICHA 5 Rodaje stop-motion

SESIÓN 5

Aplica la regla de oro: una persona toca los objetos y otra toca la cámara (F8).

1 **Registro de rodaje por planos.**

Plano	Fotos previstas	Fotos hechas	Incidencias y soluciones
1			
2			
3			
4			
5			
6			

2 **Explica un problema que surgió durante el rodaje y cómo lo resolvisteis.**

FICHA 6

Montaje, sonido y feedback

SESIÓN 6

Ordena los planos, ajusta la duración y añade sonido propio o con licencia (F8 y Anexo 5, T3).

1 **Tabla de sonido y licencias.**

Plano	Sonido o música	Origen (propio, dominio público, CC)	Autoría y licencia citadas

2 **Feedback de otro equipo: dos estrellas y un deseo.**

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

3 **Comprueba derechos y privacidad.**

- [ ] No aparecen personas identificables ni logotipos.
- [ ] Todos los sonidos son propios, de dominio público o con licencia y están citados.
- [ ] Las voces grabadas son del alumnado con autorización.
- [ ] La animación no se publica en redes.

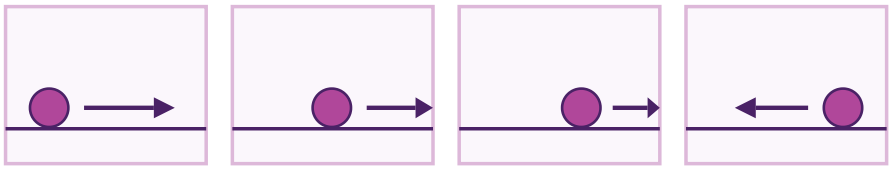
FICHA 7

Evidencia individual (trabajo personal)

SESIÓN 7

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

1 **Continuidad. Este storyboard tiene un fallo. Descríbelo y propón cómo corregirlo.**



1 · entra por la izquierda 2 · avanza a la derecha 3 · sale por la derecha 4 · entra por la derecha

2 **Cálculo y decisión. Una animación de 45 s a 12 fps, ¿cuántas fotografías necesita si se anima «a uno»? ¿Y si se anima «a dos»? ¿Qué eliges y por qué?**

3 **Proceso. Explica un error de tu equipo (continuidad, luz, sonido o cálculo), cómo lo resolvisteis y qué haríais distinto.**

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 9 · Un minuto en movimiento

ALUMNADO

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

Hoja de proyecto de la animación. Debe permitir a otro equipo entender tus decisiones y repetir el rodaje.

Briefing

Idea, público de la muestra y duración (45-60 s).

Roles del equipo

Dirección y storyboard, cámara, animación, sonido y montaje.

Storyboard

Seis viñetas con plano, acción, sonido y duración.

Plan de rodaje

Para cada plano: segundos, fps y número de fotografías.

Materiales y técnica

Plastilina, recortes, objetos y montaje de la mesa.

Sonido y licencias

Qué sonidos usas y de dónde vienen (autoría y licencia).

Versión 1 → versión 2

Feedback recibido y cambios de montaje o sonido.

Referencias y créditos

Animadoras y animadores que os inspiran y créditos del equipo.

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 9 · Un minuto en movimiento

ALUMNADO

Cálculos, símbolos y miniguías de rodaje, montaje y sonido para tu animación.

T1 Cuántas fotos necesito (fotogramas por segundo × segundos)

DATOS

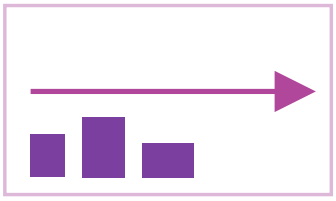
fps	Fotos para 45 s	Fotos para 50 s	Fotos para 60 s	Con animación «a dos»: 60 s
8 fps	360	400	480	240
10 fps	450	500	600	300
12 fps	540	600	720	360

Fórmula: **fotos = segundos × fps**. Animar «a dos» divide el número de fotos entre dos (cada foto dura dos fotogramas), pero el movimiento es menos fluido. Un ritmo realista en clase es de **6-8 fotos por minuto**.

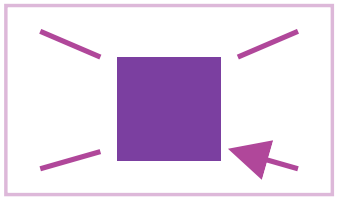
Fuente: Cálculo de elaboración propia.

T2 Símbolos de storyboard: planos y movimientos

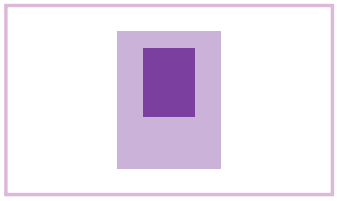
ESQUEMA



Panorámica
la cámara gira hacia un lado



Zoom in (acercarse)
el sujeto se agranda en el cuadro



Plano fijo
el movimiento está en el objeto

En **stop-motion escolar** se usa sobre todo el **plano fijo**; para simular un zoom o una panorámica se cambia el encuadre de forma gradual entre fotos, con marcas de cinta.

Fuente: Esquemas de elaboración propia.

T3 Rodaje, movimientos, montaje y sonido

PROTOCOLO

Antes de empezar: marca con cinta la mesa, el soporte y el escenario, bloquea el enfoque y la exposición y cierra la persiana.

Ritmo de cada movimiento:

1. **Pequeño:** mueve el objeto entre 2 y 5 mm cada vez (más cerca arriba y abajo, menos en el medio).
2. **Constante:** el mismo paso para una velocidad estable; pasos más grandes para ir más rápido.
3. **Anticipación:** antes de saltar, el personaje se agacha unas 3-4 fotos.
4. **Arco:** los saltos y los brazos siguen curvas, no líneas rectas.

Cada 10-15 fotos: reproduce el último segundo y comprueba la continuidad.

Montaje y sonido:

1. Planos cortos (3-5 s) dan ritmo rápido; planos largos (8-10 s), calma.
2. Graba ruidos propios (foley) y alinéalos con el fotograma del gesto, por ejemplo un «toc» al caer.
3. Un silencio breve crea tensión antes de un cambio.
4. La música, solo propia, de dominio público o con licencia Creative Commons y citada.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 9 · Un minuto en movimiento

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Animación stop-motion de 45-60 segundos**. 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 con precisión animaciones nuevas y storyboards: plano, continuidad, espaciado y ritmo, apoyándose en lo que se ve, y detecta fallos y propone soluciones.	Reconoce plano, movimiento y ritmo y explica su efecto de forma adecuada.	Reconoce algún recurso, pero la explicación es parcial o no detecta fallos de continuidad.	La descripción es imprecisa o no se apoya en la imagen.	
Técnica y lenguaje	Controla cámara fija, luz constante, espaciado y continuidad; el movimiento fluye y el sonido refuerza la acción.	Usa correctamente cámara, luz y movimiento; la animación se entiende con algunos saltos.	Hay saltos de cámara, parpadeo de luz o movimientos irregulares y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos de la animación.	
Creación / producto	La animación de 45-60 s cuenta una historia clara, original y con ritmo; el montaje y el sonido le dan sentido.	La animación cumple la duración y cuenta una historia comprensible.	La historia es poco clara o la duración queda lejos del encargo.	La animación está incompleta o no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Planifica con storyboard y cálculo, hace prueba técnica, registra incidencias, usa el feedback y explica qué mejoró.	Planifica, prueba y revisa su animación.	El proceso es irregular o revisa solo con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Cumple su rol, coopera, presenta el proceso con claridad, cita sonidos y referencias, no muestra personas identificables y cuida materiales y espacio.	Cumple su rol y las normas de privacidad, licencias y taller y comunica con claridad suficiente.	Cumple parcialmente su rol o las normas, o necesita ayuda para explicar.	Ignora normas de privacidad, licencias o taller, o no comunica su trabajo.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 9 · Un minuto en movimiento

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo calcular las fotografías necesarias de una animación a partir de los segundos y los fps.	○	○	○	○
Puedo planificar una animación con storyboard y rodar sin mover la cámara ni la luz.	○	○	○	○
Puedo montar y sonorizar mi pieza con sonidos propios o con licencia y citarlos.	○	○	○	○
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 · Un minuto en movimiento

ALUMNADO

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

Storyboard de cuatro planos y reglas de movimiento sencillas para trabajar el mismo criterio con menos variables: planificar y animar una acción breve de unos 20 segundos.

Storyboard de cuatro planos

1. **Plano 1 (5 s):** presenta el personaje.
2. **Plano 2 (7 s):** el personaje se mueve hacia algo.
3. **Plano 3 (5 s):** aparece un problema.
4. **Plano 4 (3 s):** final o sorpresa.

Tres reglas de movimiento

- Mueve el objeto **poco** cada vez (2-5 mm).
- Haz una foto, **comprueba**, repite.
- Si un movimiento no se entiende, **repite** esas fotos con un paso más pequeño.

1 **Dibuja tu storyboard de cuatro planos (20 s).**

1 · 5 s	2 · 7 s	3 · 5 s	4 · 3 s

2 **Completa: «A 8 fps, 20 segundos necesitan ___ fotografías».**

_____

ANEXO 9

Ampliación

SdA 9 · Un minuto en movimiento

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Mismo rodaje, otro montaje

Con las mismas fotografías se pueden contar historias distintas si cambias solo el **ritmo del montaje** y el **sonido**. Crea una **versión alternativa** de tu animación y compara el efecto.

Pasos

1. Guarda la versión original y duplica el proyecto de montaje.
2. Cambia solo la duración de los planos (más cortos o más largos) y el orden de los sonidos.
3. Sustituye la música o el ruido principal por otro propio o con licencia y cítalo.
4. Pide a dos personas que vean ambas versiones: ¿qué emoción transmite cada una?

1 **Compara las dos versiones.**

Aspecto	Versión original	Versión alternativa
Ritmo de montaje (duración de planos)		
Sonido o música		
Emoción que transmite		

Entrega

El enlace al archivo (o el vídeo en el equipo del centro) con las dos versiones, la tabla y un texto de 6-8 líneas sobre cómo el ritmo y el sonido cambian el relato sin cambiar las imágenes.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 9 · Un minuto en movimiento

DOCENTE

Ficha 1

1. Cálculos: 5 s × 8 fps = 40 fotos; 10 s × 10 fps = 100 fotos; 8 s × 12 fps = 96 fotos.
2. Relaciona: Chomón → objetos animados en *El hotel eléctrico*; Reiniger → siluetas recortadas y articuladas; McLaren → pixilación con personas en *Neighbours*; Muybridge → serie de fotos de un caballo al galope.
3. Test: fotografiando objetos que se mueven un poco entre foto y foto; necesitas más fotos para la misma duración.

Ficha 2

1. Idea: respuestas abiertas; se valora que sea una historia con un solo problema y realizable con objetos del aula.
2. Huecos: p. ej., «50 segundos, 8 fps, 400 fotografías, 57 minutos» (400 ÷ 7 ≈ 57). Se acepta cualquier valor coherente entre 45-60 s y 8-12 fps (fotos = s × fps).
3. Trayectoria: ocho posiciones con separación creciente desde el punto más alto hacia el suelo (más juntas arriba).

Ficha 3

1. Storyboard: seis viñetas con plano, acción y duración; se valora la variedad de planos y que haya un problema y un final.
2. Plan: total entre 45 y 60 s; las fotografías deben coincidir con segundos × fps (p. ej., 8 s × 8 fps = 64).
3. Roles: los cuatro roles asignados; se rotan en la sesión 5.

Ficha 4

1. Personaje: se valora que tenga piezas o articulaciones pensadas para moverse y materiales anotados.
2. Prueba técnica: se valora que detecten un problema real (parpadeo, salto de cámara, movimiento irregular) y su corrección.
3. Checks: todas deben cumplirse antes de rodar.

Ficha 5

1. Registro: cada plano con fotos previstas, hechas e incidencias; se valora la honestidad del registro (no todos los planos salen igual).
2. Problema resuelto: se acepta cualquier problema real (movimiento de cámara, sombra, pieza que se cae) con la solución aplicada.

Ficha 6

1. Sonido: al menos cuatro entradas con origen y licencia; los sonidos ajenos con autoría y licencia (p. ej., CC0 o CC BY).
2. Feedback con vocabulario audiovisual y mejora concreta; cambios coherentes.
3. Derechos: deben marcarse todos los puntos antes de proyectar.

Ficha 7

1. Continuidad: el fallo es que en el plano 3 el personaje sale por la derecha y en el 4 entra por la derecha caminando hacia la izquierda (salto de eje: parece que vuelve atrás); se corrige haciendo que entre por la izquierda y siga hacia la derecha.
2. Cálculo: 45 s × 12 fps = 540 fotos a uno; 270 a dos. Se acepta cualquiera de las dos opciones si se justifica (a uno es más fluido; a dos ahorra tiempo).
3. Proceso: respuesta abierta; se valora que identifique la causa del error y una mejora concreta.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Se acepta un storyboard de cuatro viñetas coherente con los tiempos (5 + 7 + 5 + 3 = 20 s). Cálculo: 20 × 8 = 160 fotografías.

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que las diferencias sean solo de ritmo y sonido y que el texto explique, con ejemplos, cómo cambia la emoción (planos cortos = nerviosismo; planos largos = calma).

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: equipos de cuatro con roles rotativos (dirección y storyboard, cámara, animación, sonido y montaje); una mesa de rodaje por equipo con marcas de cinta y dos lámparas; los equipos comparten dispositivos si no hay uno por equipo.
- Temporalización (55 min): 10 min de análisis, 30-35 min de taller (construcción, rodaje o montaje), 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. A 7 fotos por minuto, 400 fotos son casi 1 hora: se recomienda animar «a dos» o reducir a 45 s si falta tiempo.
- Imágenes, derechos, privacidad y seguridad: sin personas identificables ni logotipos; sonidos propios, de dominio público o con licencia CC y citados; voces solo del alumnado con autorización; nada en redes; lámparas LED con cables sujetos; plastilina con lavado de manos; cúter solo el docente.
- Diversidad: roles diferenciados, storyboard de menos planos (Anexo 8), animación de recortes en lugar de modelado complejo y plantillas de movimiento. Quien termine antes puede hacer la versión alternativa (Anexo 9).

Errores frecuentes

- Mover la cámara o el soporte entre fotos, o tocar los objetos y la cámara a la vez.
- Dejar entrar luz de ventana o dejar la exposición automática, que produce parpadeo.
- Mover los objetos demasiado entre fotos, con saltos bruscos, o igual de separados en todo el recorrido.
- Calcular mal las fotografías (olvidar multiplicar por los fps) y quedarse sin tiempo.
- Cambiar de eje o de dirección entre planos y romper la continuidad.
- Usar música o sonidos ajenos sin licencia ni cita, o grabar voces sin autorización.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier historia sencilla con un problema y un final, realizable con objetos del aula y con una duración entre 45 y 60 s.
- En el cálculo de la Ficha 7 se aceptan las dos opciones (a uno o a dos) si el razonamiento es coherente.
- La destreza técnica no debe penalizar una idea bien planificada con un movimiento sencillo; cuenta la planificación, la continuidad y el proceso.

10

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Festival visual

PREGUNTA GUÍA

¿Cómo se convierte una colección de trabajos en una experiencia pensada para un público?

CURSO
2.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
A · B · C · D

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE2, CE5, CE6, CE8

PRODUCTO FINAL
Festival/exposición de curso + portfolio de proceso

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2.2, 5.2, 6.2, 8.1, 8.2, 8.3

Contexto, reto y producto

El IES Paseo del Río (centro ficticio) celebrará a final de curso su **Festival Visual de 2.º**, una exposición abierta a las familias y al alumnado de 1.º y de Primaria en el aula de usos múltiples (9 × 6 m). La comisión del festival (equipo directivo, biblioteca y departamento de Plástica) encarga a la clase **organizar la muestra**: seleccionar obras de todo el curso (dibujo y pintura, geometría, volumen, fotografía, publicidad y animación), darles un **hilo curatorial**, diseñar el **recorrido**, escribir las **cartelas**, hacer el **cartel y el programa** y preparar la **mediación** para explicar las obras a los visitantes.

Para conseguirlo, el alumnado hace el inventario de su portfolio, elige un tema y un relato para el festival, estudia modelos de exposiciones (el Salón de París, Szeemann, Documenta, la Bienal de Venecia de 2022), dibuja un **plano a escala** de la sala, reparte tareas por equipos, monta y ensaya, revisa la **accesibilidad** y abre las puertas. Además, cada persona construye un **portfolio de proceso** y resuelve una tarea individual de transferencia sobre el espacio, la cartela y su propio aprendizaje.

Reto

Organizar un festival visual de curso para un público real: seleccionar y justificar las obras con un hilo curatorial, diseñar un recorrido accesible a escala, comunicar el festival con cartel, programa y cartelas, y presentar el proceso en un portfolio personal.

Producto final

Festival/exposición de curso + portfolio de proceso.

Enfoque. Curaduría · público · síntesis.

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.
D4	Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, individualmente o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

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 y relato: inventario, criterios de selección, hilo curatorial, título y agrupación por zonas (Szeemann, *When Attitudes Become Form*, 1969; Documenta, desde 1955; Alemani, *The Milk of Dreams*, 2022).
- Modelos de exposición: colgado «en salón» (Salón de París) frente al «cubo blanco» (O'Doherty, 1976) y el colgado en línea con la línea central a 1,45 m.
- Espacio y escala: plano a escala 1:100 y 1:50, conversión de medidas, recorrido, peanas, paneles, aforo y señalética; criterios de accesibilidad (paso libre de 1,20 m y espacio de giro de 1,50 m).
- Comunicación visual del festival: cartel con jerarquía visual (título, fecha, lugar), programa, cartelas con autoría, título, año, técnica y texto de sala de 40-50 palabras.
- Mediación y presentación del proceso: cómo explicar una obra a públicos distintos, reconocer errores y documentar mejoras en el portfolio.
- Referencias culturales del entorno: relación del hilo del festival con un artista, un museo o un lugar patrimonial cercano.

Objetivos didácticos

- Seleccionar producciones del curso según un hilo curatorial y justificar la elección con criterios visuales y de proceso.
- Relacionar obras propias con referentes artísticos y con los aprendizajes de las situaciones anteriores.
- Diseñar el recorrido, la agrupación de obras, la señalética y la comunicación para un público concreto, con un plano a escala y criterios de accesibilidad.
- Exponer los procesos y reconocer errores y mejoras mediante cartelas, mediación y un portfolio.
- Construir un portfolio breve con evidencias del curso (bocetos, pruebas, versiones y reflexión).

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

Portfolio: inventario de obras del curso y selección con criterios

Evidencia: Ficha 1: inventario de seis obras, criterios y propuesta de selección. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Tema y relato del festival: hilo curatorial y referente del entorno

Evidencia: Ficha 2: propuestas de hilo, referente cercano y título del festival. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Espacio, recorrido y agrupación de obras en un plano a escala

Evidencia: Ficha 3: conversión a escala 1:100, plano de la sala y zonas. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Cartelas, cartel y programa

Evidencia: Ficha 4: cartela completa, boceto de cartel y checklist de comunicación. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Montaje a escala y reparto de tareas por equipos

Evidencia: Ficha 5: reparto, cálculo de colgado y comprobación de seguridad. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Montaje y ensayo con revisión de accesibilidad y feedback

Evidencia: Ficha 6: revisión de accesibilidad, ensayo y cambios de la segunda versión. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Festival: mediación, cierre y reflexión final

Evidencia: Festival y portfolio (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: plano nuevo, cartela y reflexión. **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 de forma guiada obras propias y de sus iguales (intención, técnica, aprendizaje) con respeto para seleccionarlas y ordenarlas, y las valora en la coevaluación.	Ficha 1, selección y coevaluación (Anexo 7) / rúbrica y autoevaluación y coevaluación
5.2	Realiza el cartel, el programa, las cartelas y el plano seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito y justifica el proceso creativo.	Ficha 4, cartel y cartelas / rúbrica y observación
6.2	Utiliza referencias culturales y artísticas del entorno (un artista, un museo o un lugar cercano) para dar un hilo propio al festival y a sus cartelas, con una visión personal.	Ficha 2 y plantilla (Anexo 4) / rúbrica y observación
8.1	Reconoce la función y el público del festival (familias, Primaria, personas con distintas necesidades) y argumenta cómo cambian el recorrido y los textos.	Fichas 2 y 6 y debate de cierre / rúbrica y observación
8.2	Organiza el montaje, el plano a escala, el recorrido y el reparto de tareas teniendo en cuenta las características del público destinatario.	Fichas 3 y 5, plantilla (Anexo 4) y montaje / rúbrica y observación
8.3	Expone los procesos y el resultado en cartelas, mediación y portfolio, reconoce errores y explica las soluciones y mejoras adoptadas.	Portfolio, Ficha 7 y mediación / rúbrica y autoevaluación y coevaluación (Anexo 7)

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona resuelve de forma individual: detecta tres problemas de recorrido y accesibilidad en un plano nuevo, redacta la cartela y la versión para Primaria de una obra suya, y valora en su portfolio una mejora que hizo durante el 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 y espacios con precisión (intención, técnica, relación con el recorrido y el público) y justifica la selección con evidencias.	Reconoce intención y técnica de las obras y explica por qué encajan en el hilo.	Describe las obras o el plano de forma parcial, sin justificar la selección.	La descripción es imprecisa o no se apoya en las obras ni en el plano.
Técnica y lenguaje	Controla la escala, las medidas, la jerarquía visual del cartel y la redacción de las cartelas; el plano es exacto y legible.	Usa correctamente escala, jerarquía y cartelas con pequeños errores.	Hay errores de escala o de legibilidad y necesita apoyo.	No aplica todavía la escala ni los criterios de comunicación.
Creación / producto	El festival tiene un hilo claro, un recorrido accesible, zonas bien agrupadas y una comunicación coherente; el portfolio es personal y completo.	El festival cumple el encargo con un relato y un recorrido comprensibles.	El hilo o el recorrido son poco claros, o el portfolio está incompleto.	El festival o el portfolio no permiten comprobar el aprendizaje.
Proceso	Planifica con inventario, plano y reparto, ensaya, revisa la accesibilidad y explica qué mejoró y por qué.	Planifica, ensaya y revisa su parte del festival.	El proceso es irregular o revisa solo con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Media con claridad para públicos distintos, cumple su rol, cita referencias y licencias, respeta la privacidad y las normas de montaje y cuida obras y espacio.	Explica con claridad suficiente, cumple su rol y las normas de privacidad y de montaje.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No comunica su trabajo o incumple normas de privacidad, de montaje o de cuidado de las obras.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Producciones del curso (2D, 3D, fotografía y animación) con sus pruebas y bocetos; carpeta de portfolio, papel A4 y cartulinas de 160 g/m² para cartelas (15 × 10 cm).
- Soportes de montaje del centro (paneles, caballetes, mesas y peanas de cartón), cinta de carrocero, adhesivo reutilizable de pared, hilo y pinzas de madera; nada de clavos ni grapas en las paredes.
- Plano de la sala en papel cuadriculado de 5 mm (escala 1:100), regla, escuadra y escalímetro o regla graduada; plantillas de cartela, cartel y programa.
- Proyector o pantalla para la zona de animación. Proyector para consultar y proyectar las referencias directamente desde las webs oficiales de museos, bienales y colecciones; para incluir imágenes en materiales propios, utilizar únicamente reproducciones de dominio público o con licencia compatible. Equipo del centro para imprimir.

Taller seguro, derechos e imagen

Montaje solo a la altura del alumnado (sin subirse a sillas ni escaleras; lo alto lo hace el docente), con cinta o adhesivo reutilizable y sin clavos; cables del proyector sujetos y fuera de las zonas de paso; recorrido despejado y con aforo máximo de 15 personas; cúter solo el docente. Las obras con personas solo se exponen con autorización; no se exhiben fotografías de personas identificables ni se publica en redes. Las imágenes y músicas ajenas, solo de dominio público o con licencia y citadas.

Interdisciplinariedad: Lengua Castellana (cartelas, programa y mediación oral), Tecnología (plano a escala, medidas, aforo y montaje) y Música (ambientación sonora con música de dominio público o licenciada).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Roles diversos, exposición multimodal, textos de lectura fácil cuando proceda, tiempos y tareas visibles.

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

Proponer una versión online del festival con criterios de navegación y accesibilidad.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 10 · Festival visual

ALUMNADO

Habéis dibujado, medido, fotografiado, animado y diseñado durante todo el curso. Ahora toca preguntarse otra cosa: ¿cómo se convierte una colección de trabajos en una experiencia pensada para un público? No basta con colgar cosas en una pared. Hay que elegir qué se enseña y qué no, ponerle un título, decidir por dónde camina la gente, a qué altura se cuelga cada obra, qué dice cada cartela y cómo entra una persona en silla de ruedas. La comisión del festival os da la sala y un plano. Vosotros ponéis el hilo, el relato y el montaje… y la cara el día de la inauguración.

> *¿Cómo se convierte una colección de trabajos en una experiencia pensada para un público?*

Vuestro reto

Organizar un festival visual de curso para un público real: seleccionar y justificar las obras con un hilo curatorial, diseñar un recorrido accesible a escala, comunicar el festival con cartel, programa y cartelas, y presentar el proceso en un portfolio personal.

Lo que vais a producir

Festival/exposición de curso + portfolio de proceso.

Seguridad. Montaje solo a la altura del alumnado (sin subirse a sillas ni escaleras; lo alto lo hace el docente), con cinta o adhesivo reutilizable y sin clavos; cables del proyector sujetos y fuera de las zonas de paso; recorrido despejado y con aforo máximo de 15 personas; cúter solo el docente.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Hacemos el inventario del portfolio y seleccionamos.
2. Elegimos el tema y el relato del festival.
3. Dibujamos el plano a escala, el recorrido y las zonas.
4. Escribimos las cartelas y diseñamos el cartel y el programa.
5. Repartimos tareas y calculamos el montaje.
6. Montamos, ensayamos y revisamos la accesibilidad.
7. Abrimos el festival, mediamos y reflexionamos.

Al terminar seré capaz de…

- Seleccionar producciones del curso según un hilo curatorial y justificar la elección con criterios visuales y de proceso.
- Relacionar obras propias con referentes artísticos y con los aprendizajes de las situaciones anteriores.
- Diseñar el recorrido, la agrupación de obras, la señalética y la comunicación para un público concreto, con un plano a escala y criterios de accesibilidad.
- Exponer los procesos y reconocer errores y mejoras mediante cartelas, mediación y un portfolio.
- Construir un portfolio breve con evidencias del curso (bocetos, pruebas, versiones y reflexión).

¿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 · Festival visual

ALUMNADO

El encargo, un plano de sala y un esquema de alturas de colgado, modelos de exposiciones y festivales, la anatomía de una cartela, un ejemplo resuelto y el protocolo de montaje y accesibilidad.

F1 El encargo de la comisión del festival

ESTUDIO DE CASO

Para: clase de 2.º · **De:** comisión del Festival Visual · **Asunto:** muestra de fin de curso

La clase (24 personas) prepara la muestra en el **aula de usos múltiples (9 × 6 m)**. Cada persona expone **una obra** del curso y entrega un **portfolio de proceso**. Debéis conseguir:

- un **hilo curatorial** y un **título** para el festival;
- un **plano a escala 1:100** con recorrido en sentido único, zonas (2D, 3D, fotografía, animación) y espacio de descanso;
- **cartelas** de las 24 obras (15 × 10 cm), un **cartel A3** y un **programa** de una cara;
- un **montaje accesible**: paso libre de 1,20 m y espacio de giro de 1,50 m;
- una **mediación** de dos minutos por obra para familias y alumnado de Primaria;
- un **aforo máximo de 15 personas** a la vez en la sala.

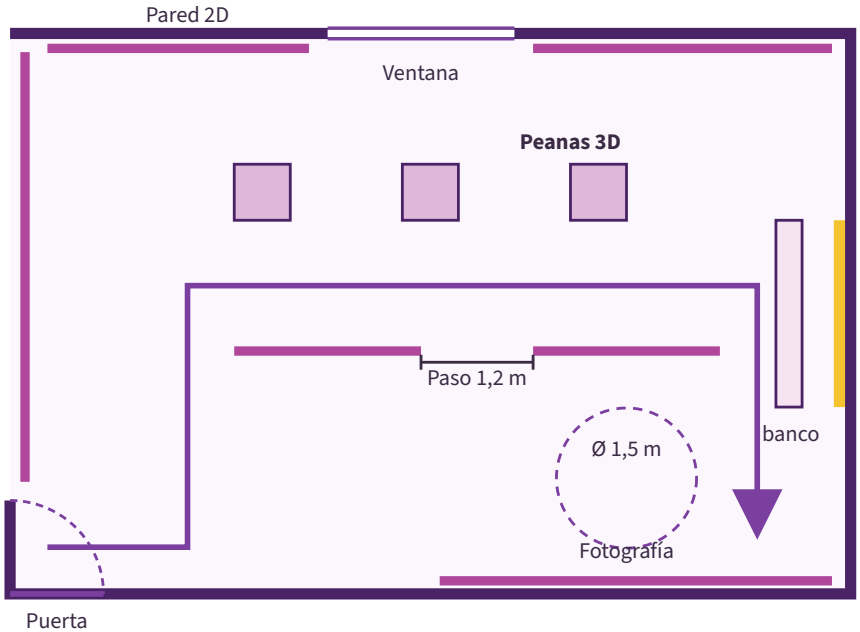
Reglas: sin personas identificables en las obras expuestas (salvo autorización), sin clavos en las paredes y con imágenes y músicas citadas y con licencia.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula (el centro, la comisión y el festival no existen).

¿Qué crees que echaría de menos una persona que visita una exposición por primera vez?

F2 Plano de la sala del festival (9 × 6 m)

ESQUEMA



1 m

Sala: 9 × 6 m
En la ficha: escala 1:100,
1 cuadro de 5 mm = 0,5 m.

Pantalla de animación
en la pared derecha,
lejos de la ventana.

Línea rosa: obra colgada en pared o panel
Flecha: recorrido de sentido único
Línea amarilla: pantalla de animación

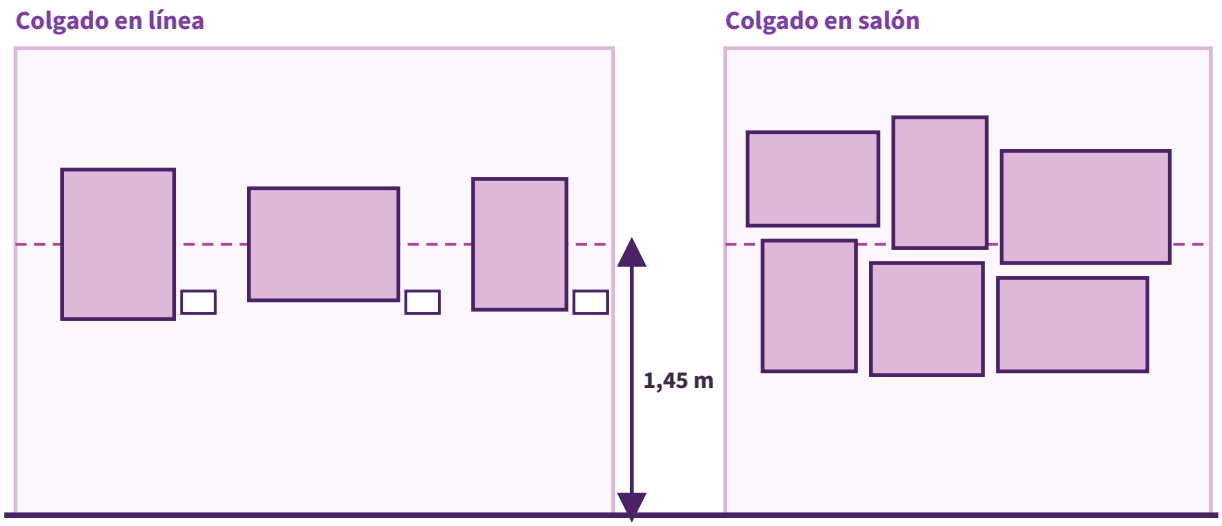
Cuadrados: peanas de 0,6 × 0,6 m (3D)
Círculo discontinuo: giro de 1,5 m
Arco: giro de la puerta de 1 m

El recorrido entra por la puerta, rodea las peanas, pasa por el pasillo de 1,40 m entre las peanas y los paneles centrales y termina en la zona de animación con un banco. Las peanas no invaden el giro de la puerta ni el espacio de giro de 1,5 m.

Fuente: Plano de elaboración propia sobre una sala ficticia. Escala gráfica: 1 m = 50 unidades del dibujo.

F3 Alturas y colgado: en línea y en salón

ESQUEMA



Línea central de las obras a 1,45 m; separación de 20-25 cm.
Cartela a 1,10-1,20 m del suelo, a la derecha de la obra.

Separación constante de 8 cm;
el centro del conjunto, a 1,45 m.

La **línea central** a 1,45 m coincide con la altura de los ojos de una persona adulta y es accesible desde una silla de ruedas. Las **cartelas** se colocan siempre en el mismo sitio para que el público sepa dónde buscarlas. El **colgado en salón** reúne muchas obras muy próximas, como en el Salón de París.

Fuente: Esquema de elaboración propia. Escala gráfica: 1 m = 100 unidades del dibujo.

F4 Modelos de exposiciones y festivales

DATOS

Modelo y autoría	Año	Dónde	Qué observar
Salón de París (colgado «en salón»)	Siglos XVII-XIX	Salon Carré del Louvre (durante parte del siglo XIX)	Cientos de obras de suelo a techo; mucha obra, poco texto, una jerarquía por altura
The White Cube, Brian O'Doherty (ensayos)	1976	Revista *Artforum* (ensayos)	Paredes blancas y luz uniforme para aislar la obra; el espacio parece neutro, pero también transmite un mensaje
When Attitudes Become Form, Harald Szeemann	1969	Kunsthalle Bern (Suiza)	El comisario como autor: el hilo curatorial y el montaje forman parte de la propuesta
Documenta, Arnold Bode (fundador)	Desde 1955	Kassel (Alemania)	Festival que se repite con un tema y una dirección artística nuevos cada edición
The Milk of Dreams, Cecilia Alemani (59.ª Bienal de Venecia)	2022	Venecia (Italia)	Mayoría de mujeres y de personas no binarias entre las artistas; recorrido por temas y salas con textos de apoyo

Pregunta a cada modelo: ¿cuál es el **hilo**?, ¿cómo se **ordenan** las obras?, ¿qué **textos** acompañan?, ¿a qué **público** habla? Un montaje nunca es neutral: cada decisión cuenta algo.



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 históricos de las instituciones citadas. El docente proyecta las imágenes y los planos desde las webs oficiales.

F5 Anatomía de una cartela

ESQUEMA

Mariam R. · 2.º B

La escalera, cinco miradas

2026

Fotografía digital · 5 imágenes de 10 × 15 cm

Cinco imágenes de la escalera norte sin personas: la luz y la barandilla cuentan el recreo vacío.

1. **Autoría:** nombre de pila, inicial y curso.
2. **Título:** en cursiva.
3. **Año** de realización.
4. **Técnica, materiales y medidas.**
5. **Texto de sala:** 40-50 palabras, lenguaje claro: qué se ve, qué se quiso contar y cómo se hizo.

Tamaño sugerido: 15 × 10 cm. Letra de 16 pt o más en el texto de sala y alto contraste.

Una cartela breve y clara ayuda a **mirar**, no sustituye a la obra. Evita frases como «es muy bonito» y explica algo que no se vea a simple vista: la intención, la técnica o el proceso.

Fuente: Cartela de ejemplo de elaboración propia; la obra y la autoría son ficticias.

F6 Ejemplo resuelto: festival «Mirar de nuevo»

DATOS

Zona	Obras	Mensaje de la zona	Recorrido y montaje
1 · Cerca	6 fotografías y series	Mirar lo cotidiano desde otro encuadre	Entrada; línea a 1,45 m; luz natural lateral
2 · Otra forma	6 obras 2D (geometría, patrimonio, composición)	Las mismas formas, pero cambiadas	Pared del fondo; colgado en salón
3 · Volumen	6 esculturas de bolsillo	El objeto pequeño se vuelve monumento	Peanas a 0,9 m; luz cenital
4 · En movimiento	6 animaciones y contracampañas	Imágenes que cuentan y persuaden	Pantalla; banco; fin del recorrido

Hilo curatorial: «Mirar de nuevo lo de siempre». **Justificación:** las obras, de materias y técnicas distintas, comparten una pregunta —¿qué cambia cuando decidimos cómo mirar?—, y el recorrido va de lo más cercano a lo más lejano en el tiempo. **Cartelas:** 24 de 15 × 10 cm. **Mediación:** cada persona explica su obra en dos minutos a un público distinto (familia o Primaria).



Imagen generada con IA para este cuaderno. Visualización de una sala terminada: obras a la altura de los ojos, cartela junto a cada pieza, peanas para los volúmenes y un recorrido marcado en el suelo.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia (clase y obras ficticias).

F7 Curaduría en seis decisiones

TEXTO

1. **Hilo:** ¿qué pregunta o idea une las obras? Si no se puede decir en una frase, todavía no hay hilo.
2. **Selección:** ¿qué entra y qué se queda fuera? Justifica con criterios (intención, técnica, relación con el hilo), no con «me gusta».
3. **Agrupación:** ¿qué obras dialogan entre sí? Forma zonas con un mensaje común.
4. **Recorrido:** ¿por dónde camina el público? ¿Hay un principio, un clímax y un final? ¿Cabe una silla de ruedas?
5. **Textos:** ¿qué dice la cartela, el cartel y el programa? ¿Para quién están escritos?
6. **Mediación:** ¿cómo explicarías la obra a un niño de 8 años y a un adulto?

Una buena exposición se pregunta cada vez: **¿qué necesita esta persona para entender y disfrutar?**

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

F8 Protocolo de montaje, accesibilidad y derechos

PROTOCOLO

Montaje seguro:

1. Solo se cuelga a la altura del alumnado; lo alto lo hace el docente. Nadie se sube a sillas ni mesas.
2. Cinta de carrocero o adhesivo reutilizable: sin clavos ni grapas en las paredes.
3. Cables del proyector sujetos con cinta y fuera del paso; el cúter solo lo usa el docente.
4. Las piezas 3D se colocan sobre peanas estables y lejos del borde del recorrido.

Accesibilidad: paso libre de 1,20 m y espacio de giro de 1,50 m; sin escalones ni cables sueltos; un banco o asiento; cartelas legibles (letra de 16 pt o más, contraste alto, a la altura de una persona sentada); textos sencillos y, si es posible, una versión de lectura fácil.

Derechos y privacidad: no se exponen fotografías de personas identificables sin autorización; nadie es fotografiado sin su permiso; el festival no se publica en redes; la música y las imágenes ajenas, de dominio público o con licencia Creative Commons con atribución, citadas en el programa.

Cierre: el equipo de montaje y desmontaje recoge cinta y soportes, devuelve las obras a su autor o autora y deja la sala limpia.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario visual

GLOSARIO

Curaduría	Selección, organización e interpretación de obras para un público.
Hilo curatorial	Idea o pregunta que une las obras de una exposición.
Cartela	Texto breve junto a una obra con autoría, título, año, técnica y una explicación.
Recorrido	Camino previsto que sigue el público dentro de la sala.
Mediación	Explicación de las obras para acercarlas a distintos públicos.
Colgado en salón	Muchas obras muy juntas cubriendo gran parte de la pared.
Cubo blanco	Sala de paredes blancas y luz neutra que aísla la obra del contexto.
Escala	Relación entre una medida del dibujo y la real (1:100 significa que 1 cm es 1 m).
Accesibilidad	Condiciones que permiten que cualquier persona use y disfrute del espacio.
Portfolio	Carpeta de trabajos y evidencias que muestra el proceso y el aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 10 · Festival visual

ALUMNADO

FICHA 1 Portfolio: inventario y selección

SESIÓN 1

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

Revisa tu carpeta del curso y decide con qué obra quieres participar en el festival.

1 **Haz el inventario de tu portfolio.**

Obra del curso	Técnica	Qué aprendí	Intención clara (1-3)
Composición o geometría (2D)			
Técnicas mezcladas o patrimonio			
Escultura de bolsillo (3D)			
Fotografía (serie)			
Publicidad (contracampaña)			
Animación (un minuto)			

2 **Elige la obra que propondrás para el festival y justifica la selección con tres criterios (intención, técnica y relación con otras obras).**

_____

_____

_____

_____

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

Un hilo curatorial es…

◯ la lista de materiales de la exposición ◯ una idea o pregunta que une las obras ◯ el precio de las obras

◯ el cable de los focos

Seleccionar obras para una exposición implica…

◯ elegir solo las más grandes ◯ decidir qué entra y qué se queda fuera con criterios ◯ colgar todas las que haya

◯ copiar otra exposición

FICHA 2 Tema y relato del festival

SESIÓN 2

Propón hilos curatoriales y relaciona el festival con una referencia de tu entorno. Consulta F4 y F7.

1 **Tres propuestas de hilo y qué obras encajan.**

Propuesta de hilo (una frase)	Qué obras encajan	Qué dejaría fuera

2 **Busca una referencia cercana (artista, museo, edificio o lugar de tu localidad o región) que dialogue con el hilo y explica la conexión.**

3 **Elige el título del festival y escribe una frase de presentación para un cartel.**

FICHA 3 Espacio, recorrido y agrupación

SESIÓN 3

Trabaja a escala 1:100: 1 cm del dibujo equivale a 1 m real. Consulta F2 y el Anexo 5, T1.

1 **Calcula las medidas en el plano a escala 1:100.**

Elemento	Medida real	Medida en el plano (cm)
Sala (largo × ancho)	9 × 6 m	
Puerta	1 m	
Paso libre mínimo	1,2 m	
Peana	0,6 × 0,6 m	
Panel central	2 m	

2 **Dibuja el plano de la sala (9 × 6 m: 18 × 12 cuadros de 5 mm; 1 cuadro = 0,5 m). Marca puerta, ventana, paneles, peanas, pantalla, recorrido y el espacio de giro de 1,5 m.**

3 **Agrupa las obras en zonas.**

Zona	Obras (nº y tipo)	Mensaje de la zona

FICHA 4 Cartelas, cartel y programa

SESIÓN 4

Consulta F5 y el Anexo 5, T3 y T4.

1 **Redacta la cartela de tu obra (el texto de sala, entre 40 y 50 palabras).**

Campo	Contenido
Autoría (nombre de pila, inicial y curso)	
Título (en cursiva)	
Año	
Técnica, materiales y medidas	
Texto de sala (40-50 palabras)	

2 **Boceta dos composiciones del cartel A3 con jerarquía clara (título, fecha y lugar, imagen) y anota cuál elegirías.**

Cartel 1

Cartel 2

3 **Comprueba el cartel y el programa.**

- ☐ El título del festival es lo más grande y se lee a 2 m.
- ☐ Aparecen fecha, hora, lugar y entrada libre.
- ☐ El contraste entre texto y fondo es alto.
- ☐ Se citan las imágenes y músicas ajenas con licencia.
- ☐ No aparecen datos personales ni fotografías de personas identificables.

FICHA 5 Montaje y reparto de tareas

SESIÓN 5

Reparte las tareas por equipos y calcula el montaje (F3 y F8).

1 **Reparto de tareas.**

Equipo	Tarea concreta	Responsables	Sesión o fecha
Comisariado y textos			
Montaje y señalética			
Comunicación (cartel y programa)			
Mediación y visitas			
Accesibilidad y seguridad			

2 **En una pared de 3,6 m se cuelgan obras de 40 cm de ancho con 20 cm de separación. ¿Cuántas caben? Calcula el espacio sobrante.**

Con n obras ocupan 40·n + 20·(n − 1) cm. Caben _____ obras y sobran _____ cm.

3 **Comprueba el montaje.**

- ☐ Nadie se sube a sillas ni mesas; lo alto lo hace el docente.
- ☐ No hay clavos ni grapas en las paredes.
- ☐ Los cables están sujetos y fuera del paso.
- ☐ Las peanas están estables y no invaden el recorrido.

FICHA 6

Ensayo, accesibilidad y feedback

SESIÓN 6

Recorre la sala como lo haría un visitante y revisa los puntos de F8.

1 **Revisión de accesibilidad.**

- ☐ El paso libre es de al menos 1,20 m en todo el recorrido.
- ☐ Hay un espacio de giro de 1,50 m.
- ☐ Las cartelas son legibles (letra de 16 pt o más, alto contraste y a la altura adecuada).
- ☐ No hay escalones, cables ni obstáculos en el suelo.
- ☐ Hay un asiento para descansar.

2 **Anota el ensayo del recorrido.**

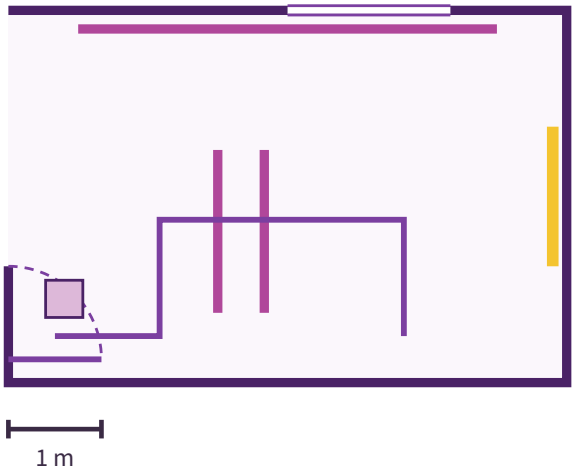
Qué observé	Problema	Solución

3 **Feedback del equipo vecino: dos estrellas y un deseo, y los cambios de la segunda versión.**

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

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

1 **Detecta tres problemas de recorrido o de accesibilidad en este plano de otra sala (1 m = 40 unidades) y propón una solución para cada uno.**



2 **Elige una obra tuya: escribe su cartela (40-50 palabras) y una versión de dos frases para un público de Primaria.**

3 **Portfolio. Explica una mejora o un error de este curso (en una situación de aprendizaje) y qué aprendiste de él para el próximo curso.**

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 10 · Festival visual

ALUMNADO

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

Hoja de proyecto del festival. Debe permitir a otra clase repetir tu montaje.

Briefing

Hilo curatorial, título y público del festival.

Mi obra y mi cartela

Obra elegida, técnica y texto de sala de 40-50 palabras.

Plano de la sala (1:100)

Recorrido, zonas, peanas, pantalla y espacio de giro de 1,5 m.

Zonas y mensajes

Qué obras van en cada zona y qué dicen juntas.

Accesibilidad y seguridad

Medidas que has tomado y qué has comprobado.

Reparto de tareas

Equipo, responsables y fechas.

Versión 1 → versión 2

Feedback del ensayo y cambios.

Referencias y créditos

Referente del entorno, imágenes y músicas con licencia.

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 10 · Festival visual

ALUMNADO

Escalas, símbolos, portfolio y comunicación: recursos de consulta rápida para montar el festival.

T1 Escala: de la sala real al plano

DATOS

Medida real	En el plano 1:100	En el plano 1:50	Ejemplo
9 m	9 cm	18 cm	Largo de la sala
6 m	6 cm	12 cm	Ancho de la sala
1 m	1 cm	2 cm	Puerta
1,2 m	1,2 cm	2,4 cm	Paso libre mínimo
0,6 m	0,6 cm	1,2 cm	Peana

Fórmula: medida en el plano = medida real ÷ escala. En 1:100, 1 m real son 1 cm; en papel cuadriculado de 5 mm, **1 cuadro = 0,5 m**. A 1:50 los mismos elementos salen el doble de grandes.

Fuente: Cálculo de elaboración propia.

T2 Símbolos del plano de sala

ESQUEMA



Puerta y giro
arco = hoja al abrirse

Obra en pared
línea gruesa pegada al muro

Peana
cuadrado de 0,6 m

Recorrido
flecha de sentido único

Más símbolos: ventana (doble línea fina), pantalla (línea amarilla), banco (rectángulo) y giro de 1,5 m (círculo discontinuo).

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T3 Portfolio de proceso: estructura y cartela

PROTOCOLO

Estructura del portfolio (6 páginas A4):

1. **Portada** con nombre de pila, curso, título y una imagen de tu obra.
2. **Índice** y el hilo del festival en una frase.
3. **Tres entradas** (tres obras o situaciones del curso): obra, boceto o prueba, qué aprendiste y qué cambiarías.
4. **Mi obra del festival:** cartela y versión para Primaria.
5. **Mi proceso:** un error y cómo lo resolviste.
6. **Reflexión final:** qué aprendí y mi próximo objetivo visual.

Cartela en cuatro pasos:

1. Autoría, título, año, técnica y medidas.
2. Qué se ve (una frase).
3. Qué quise contar o por qué lo hice así (una frase).
4. Un dato de proceso (material, prueba o error), en total 40-50 palabras.

Fuente: Elaboración propia.

T4 Cartel y programa del festival: lista de comprobación

DATOS

Elemento	Qué debe tener	Error frecuente
Título	Grande, corto y legible a 2 m	Letra pequeña o con poco contraste
Datos prácticos	Fecha, hora, lugar y entrada libre	Olvidar el lugar o la hora
Imagen	Una sola, relacionada con el hilo	Muchas imágenes que compiten
Programa	Plano simplificado y zonas	Plano sin escala ni leyenda
Créditos	Equipo, referencias y licencias	Usar imágenes o músicas sin citar

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 10 · Festival visual

ALUMNADO · DOCENTE

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

Rúbrica para valorar **Festival/exposición de curso + portfolio 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	Analiza obras propias y ajenas y espacios con precisión (intención, técnica, relación con el recorrido y el público) y justifica la selección con evidencias.	Reconoce intención y técnica de las obras y explica por qué encajan en el hilo.	Describe las obras o el plano de forma parcial, sin justificar la selección.	La descripción es imprecisa o no se apoya en las obras ni en el plano.	
Técnica y lenguaje	Controla la escala, las medidas, la jerarquía visual del cartel y la redacción de las cartelas; el plano es exacto y legible.	Usa correctamente escala, jerarquía y cartelas con pequeños errores.	Hay errores de escala o de legibilidad y necesita apoyo.	No aplica todavía la escala ni los criterios de comunicación.	
Creación / producto	El festival tiene un hilo claro, un recorrido accesible, zonas bien agrupadas y una comunicación coherente; el portfolio es personal y completo.	El festival cumple el encargo con un relato y un recorrido comprensibles.	El hilo o el recorrido son poco claros, o el portfolio está incompleto.	El festival o el portfolio no permiten comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Planifica con inventario, plano y reparto, ensaya, revisa la accesibilidad y explica qué mejoró y por qué.	Planifica, ensaya y revisa su parte del festival.	El proceso es irregular o revisa solo con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Media con claridad para públicos distintos, cumple su rol, cita referencias y licencias, respeta la privacidad y las normas de montaje y cuida obras y espacio.	Explica con claridad suficiente, cumple su rol y las normas de privacidad y de montaje.	Explica con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No comunica su trabajo o incumple normas de privacidad, de montaje o de cuidado de las obras.	

Observaciones del docente

_____

_____

_____

Valoración global

_____

_____

_____

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 10 · Festival visual

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo seleccionar obras con un hilo curatorial y justificar mis criterios.	○	○	○	○
Puedo dibujar un plano a escala y diseñar un recorrido accesible.	○	○	○	○
Puedo redactar una cartela y explicar mi proceso a distintos públicos.	○	○	○	○
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 · Festival visual

ALUMNADO

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

Una versión simplificada del festival con menos variables: cuatro obras, un plano con símbolos para colocar y una cartela con huecos. El criterio es el mismo: organizar una muestra para un público.

Cartela con huecos

Autoría: _____ · **Título:** _____ · **Año:** 2026 **Técnica:** _____ **Texto de sala:** En esta obra se ve _____. Quise contar _____ y por eso usé _____.

Plano con símbolos para colocar

1. Recorta de cartulina tres peanas de 1,2 × 1,2 cm, dos paneles de 4 × 0,5 cm y una pantalla de 2 × 0,5 cm.
2. Colócalas en el plano de 90 × 60 mm sin tapar la puerta ni el paso de 1,2 cm.
3. Dibuja el recorrido con una flecha y comprueba que cabe un círculo de 1,5 cm.

1 **Elige cuatro obras de tu portfolio y dibuja cómo las agruparías en dos zonas.**

2 **Completa la cartela de una de ellas con el modelo.**

ANEXO 9

Ampliación

SdA 10 · Festival visual

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Versión online del festival

No todo el mundo puede venir a la sala. Diseña una **versión online** del festival con criterios de **navegación** y **accesibilidad**: un sitio sencillo con una portada, una sala virtual por zona y una página por obra.

Pasos

1. Dibuja el mapa del sitio: portada, salas (una por zona), obra y créditos. Máximo cinco opciones de menú.
2. Diseña dos pantallas en papel (portada y obra) con título, imagen, cartela y botón de volver.
3. Escribe un texto alternativo de una o dos frases para tres imágenes (describe lo que se ve, no solo el título).
4. Comprueba la accesibilidad: contraste alto, letra grande, subtítulos o transcripción en las animaciones, navegación con teclado y sin datos personales ni nombres completos.

1 **Dibuja las dos pantallas: portada y obra.**

Portada

Página de obra

2 **Escribe los tres textos alternativos.**

Obra	Texto alternativo (qué se ve)

Entrega

El mapa del sitio, las dos pantallas, los tres textos alternativos y un párrafo de 5-6 líneas que explique cómo has pensado la navegación y la accesibilidad.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 10 · Festival visual

DOCENTE

Ficha 1

1. Inventario: respuestas abiertas; se valora que la técnica y el aprendizaje sean concretos y que se puntúe la intención con criterio.
2. Selección: tres criterios claros (intención, técnica y relación con otras obras), con ejemplos de la propia obra.
3. Test: una idea o pregunta que une las obras; decidir qué entra y qué se queda fuera con criterios.

Ficha 2

1. Hilos: se valora que sean una frase y que se puedan comprobar con obras reales (p. ej., «Mirar de nuevo lo de siempre»).
2. Referencia cercana: se acepta cualquier artista, museo, edificio o lugar del entorno, con una conexión argumentada.
3. Título y frase: breves, comprensibles y coherentes con el hilo.

Ficha 3

1. Conversión 1:100: sala 9 × 6 cm; puerta 1 cm; paso libre 1,2 cm; peana 0,6 × 0,6 cm; panel de 2 m, 2 cm.
2. Plano: 18 × 12 cuadros de 5 mm (90 × 60 mm). Se comprueba que la puerta mide 2 cuadros, las peanas algo más de 1 cuadro y el espacio de giro es un círculo de 3 cuadros de diámetro (1,5 m).
3. Zonas: se valora que cada zona tenga un mensaje y que el total sume las 24 obras.

Ficha 4

1. Cartela: ver modelo en F5; el texto de sala de 40-50 palabras explica qué se ve, qué se quiso contar y cómo se hizo.
2. Cartel: se valora la jerarquía (título primero) y el contraste; se acepta cualquier composición que organice la información.
3. Checks: deben marcarse todos antes de imprimir.

Ficha 5

1. Reparto: cinco equipos con responsables y fechas distintos.
2. Cálculo: $40 \cdot n + 20 \cdot (n - 1) \leq 360 \rightarrow 60n \leq 380 \rightarrow n \leq 6{,}33$; caben 6 obras ($40 \cdot 6 + 20 \cdot 5 = 340$ cm) y sobran 20 cm.
3. Checks: se marcan todos antes de montar.

Ficha 6

1. Accesibilidad: se verifican paso de 1,20 m, giro de 1,50 m, cartelas legibles, suelo despejado y asiento; los puntos que fallan se anotan en la tabla.
2. Ensayo: se valora que se describa un problema real del recorrido (p. ej., un cuello de botella) y una solución.
3. Feedback con vocabulario visual y mejora concreta; cambios coherentes.

Ficha 7

1. Plano nuevo: (1) una peana dentro del giro de la puerta; (2) el paso entre los dos paneles centrales mide unos 0,5 m, menos de 1,2 m (escala: 20 unidades = 0,5 m); (3) el recorrido dibujado atraviesa los dos paneles centrales (hay que rodearlos). También se aceptan: falta de asiento, de espacio de giro de 1,5 m o de pantalla. Soluciones: mover la peana, separar los paneles hasta 1,2 m y trazar un recorrido que los rodee.
2. Cartela y versión para Primaria: se valora que la cartela tenga autoría, título, año, técnica y 40-50 palabras, y que la versión de Primaria use frases cortas y un ejemplo.
3. Portfolio: respuesta abierta; se valora que identifique una causa y una mejora concreta.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Se acepta cualquier agrupación en dos zonas con un mensaje; cartela completa con los huecos rellenos de forma coherente.

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que el mapa tenga como máximo cinco opciones, que los textos alternativos describan lo que se ve y que se mencione el contraste, el tamaño de letra, los subtítulos y la ausencia de datos personales.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: la clase se divide en cinco equipos (comisariado, montaje, comunicación, mediación, accesibilidad) con roles rotatorios; cada persona aporta una obra. El plano a escala 1:100 se dibuja de forma individual y se hace una versión común.
- Temporalización (55 min): 10 min de análisis, 30-35 min de taller (plano, cartelas, montaje o ensayo), 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. El montaje real puede requerir un recreo o una hora extra con el docente.
- Imágenes, derechos, privacidad y seguridad: las obras con personas solo se exponen con autorización; no se publica el festival en redes; las músicas e imágenes ajenas, con licencia y citadas; montaje a la altura del alumnado, sin clavos, y cables sujetos.
- Diversidad: se ofrece un festival simplificado con cuatro obras (Anexo 8), roles diversos, textos de lectura fácil y exposición multimodal (obra, texto, audio). Quien termine antes puede diseñar la versión online (Anexo 9).

Errores frecuentes

- Seleccionar por «me gusta» en lugar de por criterios y no justificar lo que queda fuera.
- Confundir la escala: dibujar el plano sin convertir las medidas o mezclar 1:100 y 1:50.
- Colgar las obras a alturas distintas, sin línea central, y poner la cartela en lugares distintos.
- Olvidar la accesibilidad (paso de 1,2 m, giro de 1,5 m, cables y letra pequeña).
- Escribir cartelas con frases vacías («es muy bonito») o demasiado largas.
- Usar imágenes o músicas ajenas sin cita ni licencia, o exponer personas sin autorización.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier hilo curatorial que se pueda explicar en una frase y que se apoye en las obras reales de la clase.
- En el plano se aceptan distintas distribuciones si respetan la escala, el paso libre de 1,2 m y el espacio de giro de 1,5 m.
- La destreza gráfica no debe penalizar un plano o un cartel claro y bien pensado resuelto con recursos sencillos.

Créditos, fuentes y condiciones de uso

Edición revisada: octubre de 2026

Situaciones de aprendizaje · Educación Plástica, Visual y Audiovisual · 2.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.