SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

3.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 **Mirar críticamente** 6

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

SdA 02 **Arte, identidad y género** 34

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 40

SdA 03 **Diseño con identidad** 61

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 67

SdA 04 **Geometría que transforma espacios** 89

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 95

SdA 05 **Arte híbrido** 114

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 120

SdA 06 **Fotografía y verdad** 139

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

SdA 07 **Publicidad y persuasión** 166

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 172

SdA 08 **Del plano a la pantalla** 194

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 200

SdA 09 **Imagen para cambiar algo** 221

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 228

SdA 10 **Comisarios por un día** 247

Anexos 1-10 · dossier visual, fichas, toolkit visual, evaluación y guía docente 253

Créditos, fuentes y condiciones de uso 274

PRESENTACIÓN

Un cuaderno para mirar, experimentar, crear y compartir

Este cuaderno reúne **10 situaciones de aprendizaje** completas de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 3.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 3.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 Mirar críticamente
7 sesiones · Lectura crítica · manipulación · contexto · Criterios 2.2, 3.1, 4.1, 4.2, 7.1
Dossier de lectura crítica + imagen reeditada

2 Arte, identidad y género
7 sesiones · Arte · género · representación · Criterios 1.1, 2.1, 2.2, 3.1, 6.1
Panel curatorial sobre representación e identidad

3 Diseño con identidad
7 sesiones · Diseño · identidad visual · sistema · Criterios 4.1, 5.2, 7.1, 8.1, 8.2, 8.3
Mini manual de identidad visual para un evento

4 Geometría que transforma espacios
7 sesiones · Geometría · arquitectura · espacio · Criterios 1.1, 4.1, 6.1, 6.2, 7.1
Proyecto de intervención geométrica a escala

5 Arte híbrido
7 sesiones · Técnicas mixtas · instalación · contemporaneidad · Criterios 3.1, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2, 7.1
Prototipo de instalación o pieza híbrida

6 Fotografía y verdad
7 sesiones · Fotografía · edición · ética visual · Criterios 2.2, 3.1, 4.1, 4.2, 7.1
Ensayo fotográfico + declaración ética de edición

7 Publicidad y persuasión
7 sesiones · Publicidad · público · persuasión · Criterios 2.2, 4.2, 5.2, 8.1, 8.2, 8.3
Campaña visual multiformato

8 Del plano a la pantalla
7 sesiones · Cine · storyboard · montaje · Criterios 3.1, 4.2, 5.2, 7.1, 8.2, 8.3
Cortometraje de 60-90 segundos

9 Imagen para cambiar algo
7 sesiones · Diseño social · comunicación · público · Criterios 1.1, 5.2, 6.1, 6.2, 7.1, 8.1, 8.2, 8.3
Campaña visual de impacto social en el centro

10 Comisarios por un día
7 sesiones · Curaduría · portfolio · audiencia · Criterios 2.2, 3.2, 6.2, 8.1, 8.2, 8.3
Exposición curada + portfolio argumentado

01

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Mirar críticamente

PREGUNTA GUÍA

¿Cómo sabemos qué parte de una imagen es información y qué parte es una decisión?

CURSO
3.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
B · C · D

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE2, CE3, CE4, CE7

PRODUCTO FINAL
Dossier de lectura crítica + imagen reeditada

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2.2, 3.1, 4.1, 4.2, 7.1

Contexto, reto y producto

El IES Las Acacias (centro ficticio) crea su **Observatorio visual**: un pequeño equipo de alumnado de 3.º que revisa las imágenes que circulan por el centro (cartelería, la web, el tablón, los mensajes de los grupos) y ayuda a leerlas con criterio. La revista digital del centro les encarga un **dossier de lectura crítica** que enseñe a distinguir qué parte de una imagen es *información* y qué parte es *decisión*: encuadre, selección, edición y contexto. El dossier se presentará a 1.º y 2.º de ESO en la semana de la alfabetización mediática.

Para conseguirlo, el alumnado aprende a **describir, interpretar y valorar** por separado, compara imágenes informativas, artísticas y de redes simuladas (Lange, Magritte, Höch, Goya, Sherman), prueba cómo un recorte o un pie de foto cambian el sentido, y **reedita una imagen de partida** de forma ética y transparente: la etiqueta como reeditada y explica qué decisión ha alterado la lectura. Al final, cada persona analiza de forma individual una imagen nueva y resuelve una pequeña decisión técnica.

Reto

Crear un dossier de lectura crítica de tres imágenes y una imagen reeditada que cambie conscientemente su significado, con una declaración de edición que explique qué decisión ha alterado la lectura.

Producto final

Dossier de lectura crítica + imagen reeditada.

Enfoque. Lectura crítica · manipulación · contexto.

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.
- **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)

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.

4.1 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.

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.

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

Saberes básicos oficiales seleccionados (RD 217/2022)

Código	Saber básico
B1	El lenguaje visual como forma de comunicación.
B4	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
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

- Lectura en tres niveles: descripción (comprobable), interpretación (hipótesis con pruebas) y valoración (juicio con valores); frases modelo para cada nivel.
- Decisiones que construyen una imagen: encuadre (plano general, medio y primer plano; picado y contrapicado), selección (qué entra y qué queda fuera), edición (recorte, color, contraste, retoque), montaje (collage y fotomontaje) y contexto (titular, pie, plataforma, público).
- Referentes de épocas y géneros: fotografía documental (Dorothea Lange), pintura de historia (Goya), imagen y realidad (Magritte), fotomontaje (Hannah Höch, Dadá), identidad y ficción (Cindy Sherman) y un caso de retoque propagandístico documentado (Lenin, 1920).
- Función y público: informar, persuadir, expresar y documentar; cómo cambia el sentido de la misma imagen en una web del centro y en una red social simulada.
- Técnica de reedición con copia de trabajo: collage analógico (fotocopia, recorte con tijeras, pegado) o editor básico (recortar, ajustar brillo y contraste, añadir texto); etiquetado y declaración de edición.
- Proceso creativo: del boceto antes/después a la segunda versión tras el feedback; evidencias del proceso conservadas en la plantilla.

Objetivos didácticos

- Distinguir en una imagen lo que se describe, lo que se interpreta y lo que se valora, apoyando cada afirmación en evidencias visibles.
- Reconocer las decisiones de encuadre, selección, edición y contexto (pie de foto, titular, plataforma) que condicionan la lectura de una imagen.
- Contrastar la función (informar, persuadir, expresar, documentar) y el público de imágenes de épocas y géneros distintos.
- Reeditar una imagen de partida de forma ética y transparente (copia de trabajo, etiqueta y declaración) para demostrar un cambio de sentido.
- Argumentar por escrito y de forma oral una lectura crítica con vocabulario visual y citando las fuentes.

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

Ver sin interpretar: describir, interpretar y valorar una escena

Evidencia: Ficha 1: clasificación de frases (descripción, interpretación, valoración) y diagnóstico. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Función, contexto y público de las imágenes

Evidencia: Ficha 2: tabla de función, público y contexto de tres referentes y comparación de la misma imagen en dos contextos.

Ficha: Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Encuadre y omisión: lo que queda fuera

Evidencia: Ficha 3: dos recortes marcados sobre una escena, con pie de foto y análisis de lo omitido. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Edición y montaje: antes y después

Evidencia: Ficha 4: relación operación-efecto y boceto antes/después de una reedición. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Análisis comparado de dos imágenes y borrador de la reedición

Evidencia: Ficha 5: tabla comparativa de dos referentes y borrador de la reedición con la decisión que cambia.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Reedición propia, declaración de edición y feedback

Evidencia: Ficha 6: feedback de la pareja, declaración de edición y cambios de la segunda versión. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Observatorio visual: presentación y evidencia individual

Evidencia: Dossier e imagen reeditada (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de una imagen nueva, dos recortes y adaptación del pie de foto.

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 en tres niveles las imágenes propias, las de sus iguales y las de las referencias, y coevalúa la reedición de la pareja con criterios visibles.	Fichas 1, 5 y 6 / rúbrica y coevaluación (Anexo 7)
3.1	Selecciona y describe referentes de distintas épocas y géneros, con perspectiva de género (Lange, Höch, Sherman), y los incorpora a su dossier de lectura crítica.	Fichas 2 y 5 y dossier / rúbrica y observación
4.1	Reconoce rasgos y procesos de la fotografía, la pintura y el fotomontaje y compara cómo el recorte, el retoque y el montaje producen resultados distintos según el contexto.	Fichas 3 y 4 / rúbrica y observación
4.2	Analiza el lenguaje de la fotografía y la pintura (planos, ángulos, encuadre, pie de foto) y lo incorpora a su reedición para cambiar la lectura de la imagen.	Fichas 4 y 5 y reedición / rúbrica y observación
7.1	Desarrolla el proyecto completo (boceto antes/después, borrador, feedback y reedición final con declaración) ajustándose al encargo del Observatorio.	Plantilla (Anexo 4), Fichas 5, 6 y 7 / rúbrica y observación

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza en tres niveles una imagen nueva (la biblioteca ficticia), decide y justifica dos recortes que cambian la lectura y adapta el pie de foto a otro público.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Separa con precisión descripción, interpretación y valoración, nombra las decisiones de encuadre, selección, edición y contexto y apoya cada lectura en evidencias visibles.	Distingue los tres niveles y reconoce las decisiones principales de una imagen, explicándolas adecuadamente.	Mezcla niveles (interpreta al describir) o explica solo alguna decisión de forma parcial.	Sus afirmaciones son imprecisas o no se apoyan en la imagen.
Técnica y lenguaje	Controla el recorte, el montaje o el ajuste digital con intención clara y usa con precisión el vocabulario de planos, ángulos y edición.	Aplica correctamente recorte, montaje o ajuste y emplea el vocabulario básico.	El control de la técnica es irregular o necesita apoyo frecuente.	No aplica todavía las operaciones básicas de reedición.
Creación / producto	La reedición cambia el sentido de forma consciente, coherente y revisada, está etiquetada y el dossier lo demuestra con la declaración de edición.	La reedición cambia el sentido con una decisión comprensible, está etiquetada y tiene declaración suficiente.	El cambio de sentido es poco claro o la declaración es incompleta.	No permite comprobar el cambio de sentido ni la transparencia de la edición.
Proceso	Boceta el antes/después, conserva la copia original, usa el feedback de la pareja y justifica las mejoras de la segunda versión.	Boceta, conserva el original y revisa su trabajo.	El proceso es irregular o revisa solo con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Presenta con claridad, cita fuentes y licencias, etiqueta lo reeditado y respeta a las personas representadas, los derechos y el espacio.	Presenta con claridad suficiente, cita las fuentes y cumple las normas.	Cumple parcialmente las normas de etiquetado y citas o necesita ayuda para explicar.	No cita ni etiqueta o ignora las normas de privacidad y derechos.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Banco de imágenes de partida (Anexo 2, F6): tres escenas ficticias fotocopiables en A4 (impresión de 80 g/m²) y, opcionalmente, fotografías propias de espacios u objetos o imágenes con licencia Creative Commons con atribución.
- Papel de 120 g/m² para el montaje, tijeras de punta redonda, barra de pegamento, lápices, rotuladores finos y visor de encuadre de cartulina (Anexo 5, T3).
- Un editor de imágenes básico (opcional, con archivos guardados como copia de trabajo) o un 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.
- Plantilla de lectura crítica (Anexo 4) y carpeta del Observatorio para conservar copias, bocetos y declaraciones de edición.

Taller seguro, derechos e imagen

Solo se reeditan imágenes ficticias del dossier, fotos propias de espacios u objetos sin personas identificables o imágenes con licencia Creative Commons citando autoría; nunca fotografías de compañeros, del profesorado ni de personas reales, y nada de publicar en redes. Toda imagen reeditada lleva la etiqueta «reeditada» y su declaración; la IA generativa solo se analiza, no se usa. Collage con tijeras de punta redonda (sin cúter) y mesas despejadas.

Interdisciplinariedad: Lengua Castellana y Literatura (titulares, pies de foto y argumentación) y Tecnología (edición digital básica, copias de trabajo y formatos de imagen).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Preguntas escalonadas, imágenes de complejidad graduada, posibilidad de collage analógico, vocabulario de análisis visible.

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

Analizar una misma imagen en dos contextos de publicación y explicar cómo cambia su interpretación.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 1 · Mirar críticamente

ALUMNADO

Una foto de un patio con cinco personas haciendo cola puede contar que un puesto es un éxito… o que el otro está vacío. Todo depende de dónde cortes, qué dejes fuera y qué pie de foto le pongas. El IES Las Acacias crea su Observatorio visual y vosotros sois su primer equipo: vais a aprender a separar lo que una imagen enseña de lo que alguien ha decidido enseñar, a demostrarlo con un dossier y a reeditar una imagen para cambiar su significado sin engañar a nadie: diciendo siempre cómo lo habéis hecho.

> *¿Cómo sabemos qué parte de una imagen es información y qué parte es una decisión?*

Vuestro reto

Crear un dossier de lectura crítica de tres imágenes y una imagen reeditada que cambie conscientemente su significado, con una declaración de edición que explique qué decisión ha alterado la lectura.

Lo que vais a producir

Dossier de lectura crítica + imagen reeditada.

Seguridad. Solo se reeditan imágenes ficticias del dossier, fotos propias de espacios u objetos sin personas identificables o imágenes con licencia Creative Commons citando autoría; nunca fotografías de compañeros, del profesorado ni de personas reales, y nada de publicar en redes.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Describimos, interpretamos y valoramos una escena por separado.
2. Analizamos función, contexto y público de varias imágenes.
3. Descubrimos lo que queda fuera del encuadre.
4. Probamos cómo la edición y el montaje cambian el sentido.
5. Comparamos dos imágenes y planificamos la reedición.
6. Reeditamos, escribimos la declaración y mejoramos con feedback.
7. Presentamos el dossier y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- ✓ Distinguir en una imagen lo que se describe, lo que se interpreta y lo que se valora, apoyando cada afirmación en evidencias visibles.
- ✓ Reconocer las decisiones de encuadre, selección, edición y contexto (pie de foto, titular, plataforma) que condicionan la lectura de una imagen.
- ✓ Contrastar la función (informar, persuadir, expresar, documentar) y el público de imágenes de épocas y géneros distintos.
- ✓ Reeditar una imagen de partida de forma ética y transparente (copia de trabajo, etiqueta y declaración) para demostrar un cambio de sentido.
- ✓ Argumentar por escrito y de forma oral una lectura crítica con vocabulario visual y citando las fuentes.

¿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 · Mirar críticamente

ALUMNADO

El encargo del Observatorio, esquemas de lectura y encuadre, referentes con fuentes, un banco de imágenes de partida, un ejemplo resuelto y las normas de reedición ética.

F1 El encargo: el Observatorio visual del centro

ESTUDIO DE CASO

Para: equipos de 3.º · **De:** revista digital del IES Las Acacias · **Asunto:** dossier de lectura crítica

Nos llegan fotos, carteles y capturas que se comparten sin pensar quién las hizo ni para qué. Os encargamos un **dossier de lectura crítica** para 1.º y 2.º que incluya:

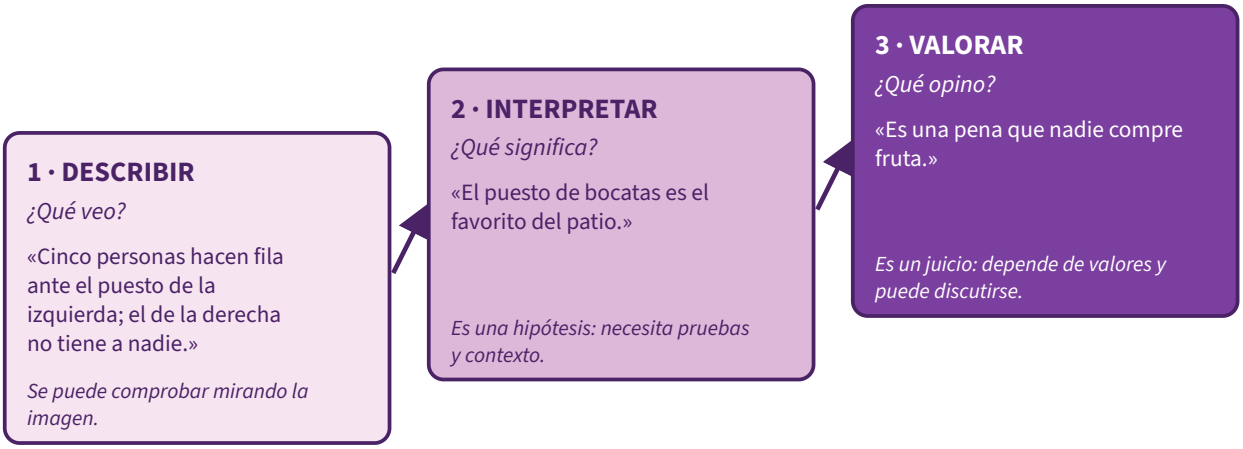
- la lectura en tres niveles (**describir, interpretar, valorar**) de tres imágenes de las referencias o del banco;
- una **imagen reeditada** a partir de una imagen de partida (banco del dossier, foto propia de un espacio u objeto o imagen con licencia), con una **etiqueta «reeditada»** visible;
- una **declaración de edición**: qué decisión habéis cambiado (encuadre, selección, edición o contexto), qué se leía antes y qué se lee ahora;
- las **fuentes y licencias** de todo lo que uséis. Nada de personas reales ni de publicar en redes.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula.

¿Qué diferencia hay entre reeditar una imagen y manipularla para engañar?

F2 Describir, interpretar y valorar

ESQUEMA



Se sube un escalón cada vez: no se interpreta sin describir, ni se valora sin interpretar.

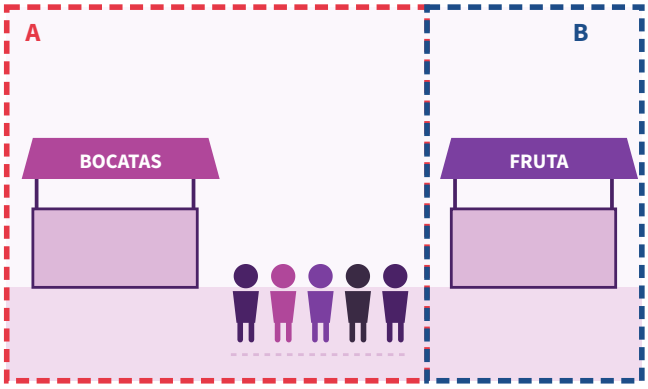
Mezclar los tres niveles es el error más habitual: «parece que» ya es interpretar y «qué pena» ya es valorar. Primero se describe lo que se puede comprobar.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

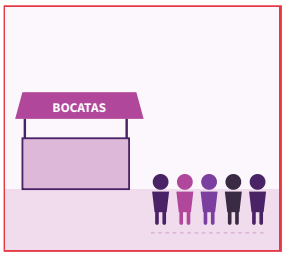
F3 Encuadre y omisión: dos recortes de una misma imagen

ESQUEMA

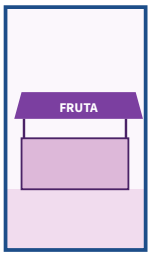
Imagen completa (escena ficticia)



Los marcos A y B son los dos recortes posibles.



Recorte A
«Los bocatas arrasan en el recreo»



Recorte B
«Nadie quiere fruta»

Los dos recortes son «verdad», pero cuentan historias distintas.

Ninguno de los dos recortes **miente** (todo lo que se ve existe en la escena), pero cada uno **omite** lo que contradiría su titular. Encuadrar es seleccionar; omitir es una decisión.

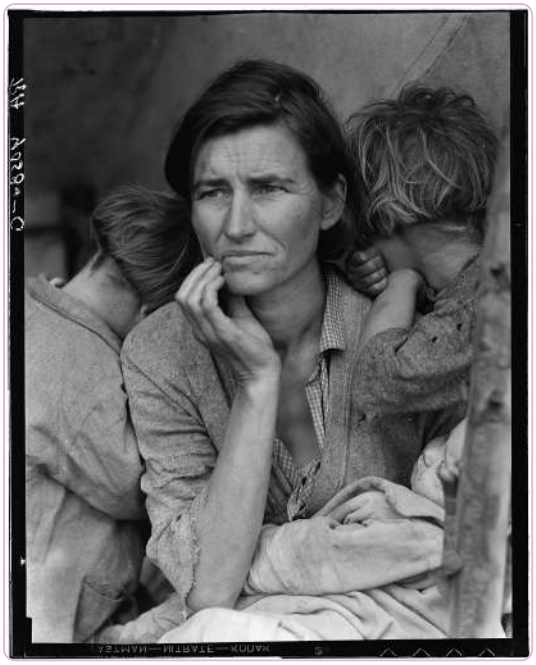
Fuente: Escena y esquema de elaboración propia (personajes y puestos ficticios).

F4 Referencias: imágenes que se leen mejor sabiendo cómo se hicieron

DATOS

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
Madre migrante, Dorothea Lange (fotografía documental)	1936	Library of Congress (Washington D. C.)	Encargo de la Farm Security Administration; Lange hizo seis tomas y en el negativo más difundido se retocó un pulgar. Compara encuadres y pregunta quién la mira y para qué
La traición de las imágenes (*Esto no es una pipa*), René Magritte (óleo sobre lienzo)	1929	Los Angeles County Museum of Art (LACMA)	Una imagen de una pipa con un texto que lo niega: la imagen no es la cosa, es una representación
Corte con el cuchillo de cocina Dadá a través de la última época cultural de la barriga de cerveza de Weimar en Alemania, Hannah Höch (fotomontaje)	1919-1920	Nationalgalerie, Staatliche Museen zu Berlin	Recortes de prensa ensamblados: el montaje como crítica política; ¿qué fragmentos eligió y cómo los une?
Los fusilamientos del 3 de mayo, Francisco de Goya (óleo sobre lienzo)	1814	Museo Nacional del Prado (Madrid)	La luz del farol, los rostros que vemos y los que no, el encuadre cerrado: decisiones para que sintamos
Untitled Film Still #21, Cindy Sherman (fotografía en blanco y negro)	1978	Museum of Modern Art (MoMA, Nueva York)	Una imagen construida que parece un fotograma de película: ¿quién mira, qué papel representa, qué es ficción?
Fotografía del discurso de Lenin en la plaza Sverdlov (Moscú), Grigori Goldstein	5 de mayo de 1920	Archivos rusos; hay reproducciones en Wikimedia Commons	En versiones posteriores se eliminaron figuras de la tribuna: caso documentado de retoque propagandístico. Compara las dos versiones

Todas estas imágenes tienen autoría, soporte y contexto. Antes de analizarlas, escribe quién las hizo, cuándo y para qué: es el primer paso de la lectura crítica. El docente comprueba la licencia de cada reproducción antes de proyectarla.



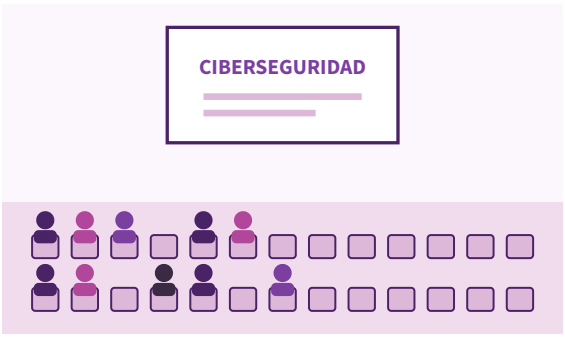
Dorothea Lange, *Madre migrante* (Nipomo, California), 1936. Library of Congress (Washington). Dominio público. Es la imagen más conocida de una serie de tomas de la misma familia. Lange retocó después el negativo para borrar un pulgar que asomaba en primer plano: saber cómo se hizo cambia cómo la leemos.

Fuente: Datos de las colecciones de los museos y archivos citados. El docente proyecta las obras desde las webs oficiales de cada institución, comprobando antes las condiciones de uso.

F5 La misma imagen, dos contextos

ESQUEMA

Web del IES Las Acacias (ficticia)

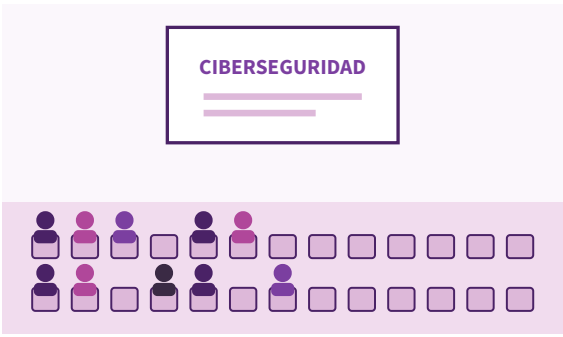


Gran acogida en la charla

Alumnado de 1.º y 2.º ESO durante la charla de ciberseguridad en el salón de actos.

Noticias del centro · lectura para familias

@elpatio_opina (red simulada)



¿Charla obligatoria y sala medio vacía?

Esto es lo que «interesa» en este centro.
#sinpúblico (ficticio)

17 «me gusta» · 3 comentarios (inventados)

La imagen es **idéntica**; cambian el titular, el pie, la plataforma y el público al que se dirige. Observa qué palabra orienta la lectura y qué dato se calla en cada caso.



Imagen generada con IA para este cuaderno. La misma fotografía en tres contextos: noticia, publicación en una red social y anuncio. Cada recorte y cada soporte cambian lo que la imagen parece contar. Las personas no son reales.

Fuente: Escena y publicaciones simuladas de elaboración propia: centro, cuenta, cifras y comentarios son ficticios.

F6 Banco de imágenes de partida

ESQUEMA

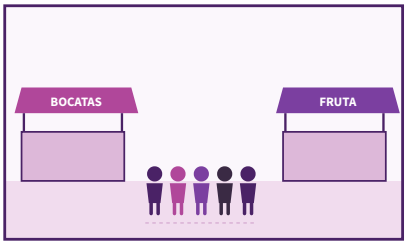


Imagen A · El patio
puestos y fila



Imagen B · El pasillo
cuadros y papelera

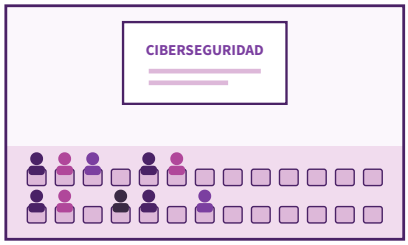


Imagen C · La charla
salón de actos

Escenas ficticias dibujadas para el aula: no muestran personas reales y se pueden fotocopiar, recortar y reeditar libremente. También puedes partir de una foto propia de un espacio u objeto, o de una imagen con licencia Creative Commons citando autoría.

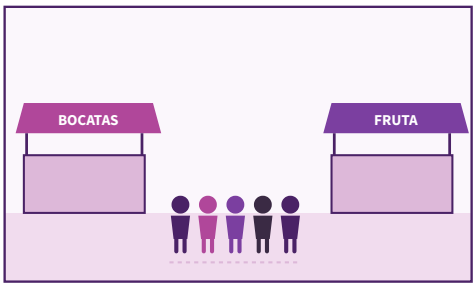
Elige una para tu reedición o sustitúyela por una foto propia de un espacio u objeto o por una imagen con licencia Creative Commons (cita autoría, título y licencia). No se reeditan fotos de personas identificables.

Fuente: Escenas ficticias de elaboración propia, sin personas reales.

F7 Ejemplo resuelto: reedición con declaración

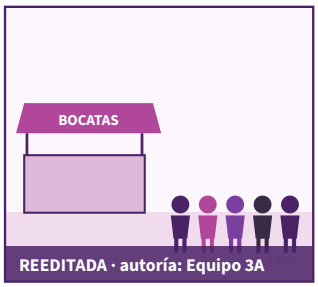
ESQUEMA

ORIGINAL



Pie original: «Recreo en el patio del IES Las Acacias».

IMAGEN REEDITADA · recorte A + pie nuevo



«Los bocatas arrasan en el recreo»

Declaración de edición

Decisión cambiada: encuadre (recorte del 66 % izquierdo) y pie de foto. Lectura original: un recreo cualquiera. Lectura nueva: el puesto de bocatas es un éxito. Queda fuera: el puesto de fruta, vacío. Está etiquetada como reeditada.

Por qué es una reedición ética: se conserva la copia original, la imagen nueva lleva etiqueta y autoría, el pie de foto no inventa datos y la declaración cuenta qué se omite. **Qué cambia la lectura:** el recorte elimina el puesto de fruta vacío y el pie convierte la cola en éxito. Sin la declaración, el recorte podría usarse para engañar.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia sobre la imagen A del banco.

F8 Normas de la reedición ética y del taller

PROTOCOLO

Antes: guarda o fotocopia el original y trabaja siempre sobre una **copia**; anota la fuente y la licencia de la imagen de partida.

Procedimiento:

1. Escribe qué lectura tiene el original y qué lectura nueva quieres provocar.
2. Elige **una** decisión que cambiar (encuadre, selección, edición o contexto) y bocétala antes y después.
3. Reedita: recorta con tijeras de punta redonda, pega con barra o usa un editor básico sobre la copia.
4. Escribe el pie de foto sin inventar datos y añade la etiqueta **«imagen reeditada»** con tu equipo como autoría.
5. Redacta la declaración de edición: decisión, lectura original, lectura nueva y qué queda fuera.

Límites: no se reeditan fotos de personas reales, no se atribuyen frases ni hechos falsos, no se publica en redes y no se usa IA generativa en el aula (solo se analiza).

Cierre: recoge, limpia el puesto y guarda original, boceto y reedición en la carpeta.

Fuente: Pautas didácticas de elaboración propia.

F9 Glosario de lectura crítica

GLOSARIO

Descripción	Lo que se ve y se puede comprobar en la imagen, sin opinar.
Interpretación	Significado que se propone a partir de lo visible; es una hipótesis que necesita pruebas.
Valoración	Juicio personal sobre la imagen o lo que muestra; depende de valores.
Encuadre	Límites de la imagen: lo que entra y lo que queda fuera.
Omisión	Elemento que se deja fuera, en el encuadre o en la selección, y que habría cambiado la lectura.
Edición	Operaciones sobre la imagen: recorte, color, contraste, retoque y montaje.
Pie de foto	Texto que acompaña a la imagen y orienta cómo se lee.
Contexto	Quién publica, dónde, cuándo y para qué público.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 1 · Mirar críticamente

ALUMNADO

FICHA 1 Ver sin interpretar

SESIÓN 1

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

Observa con atención la imagen completa del patio (Anexo 2, F3) y usa el esquema de F2.

1 **Clasifica cada frase: D (descripción), I (interpretación) o V (valoración), y explica en qué te fijas.**

Frase sobre la escena	D / I / V	¿En qué te fijas?
«Hay cinco personas en fila delante del puesto de la izquierda.»		
«El puesto de bocatas es el más popular del patio.»		
«Es injusto que nadie compre fruta.»		
«Junto al puesto de la derecha no hay nadie.»		
«Seguramente es la hora del recreo.»		
«Qué imagen más aburrida.»		

2 **Escribe cuatro frases de descripción de la escena: solo lo que se ve, sin «parece», «seguramente» ni opiniones.**

_____

_____

_____

_____

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

Interpretar una imagen es…

◯ decir lo que me gusta de ella ◯ proponer un significado apoyado en lo que se ve ◯ copiar el pie de foto

◯ enumerar los objetos que aparecen

Un recorte de una imagen puede…

◯ no cambiar nunca su significado ◯ convertirla en una obra de arte ◯ cambiar la lectura al dejar fuera elementos

◯ borrar la autoría

FICHA 2 **Función, contexto y público** SESIÓN 2

Usa la tabla de referencias (F4) y las dos publicaciones de F5. Escribe frases completas.

1 **Completa la ficha crítica de tres referencias de F4.**

Referencia	Función (informar, persuadir, expresar, documentar)	Público al que se dirige	Contexto de publicación
Lange, *Madre migrante*			
Magritte, *La traición de las imágenes*			
Höch, fotomontaje de 1919-1920			

2 **Compara las dos publicaciones de F5: la imagen es la misma.**

	Web del centro	Publicación en red simulada
Mensaje que se lee		
Público al que se dirige		
Palabra que orienta la lectura		
Dato que se calla		

3 **Relaciona cada imagen con su función principal.**

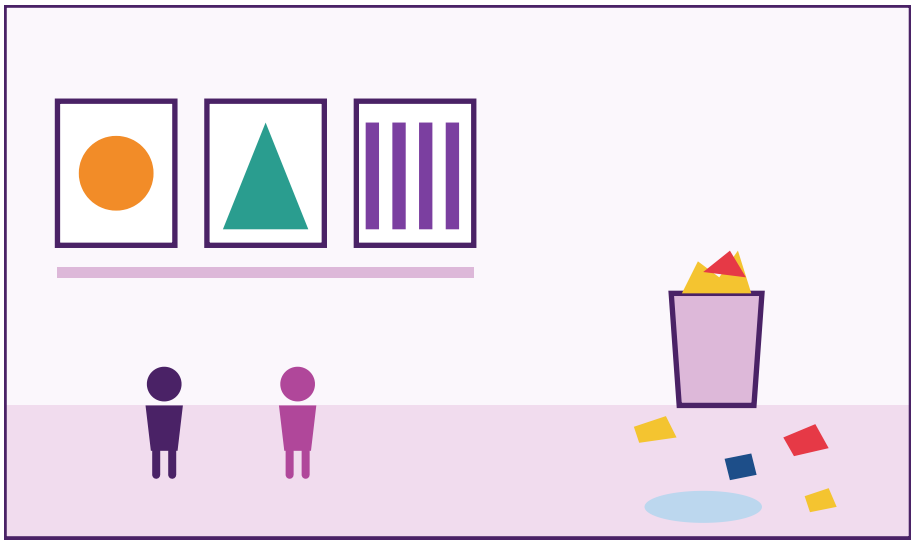
1	Parte meteorológico con mapa	a	Persuadir
2	Cartel de una campaña de reciclaje	b	Informar
3	Autorretrato pintado	c	Documentar
4	Foto de archivo de una obra pública	d	Expresar

FICHA 3 Encuadre y omisión

SESIÓN 3

Imagen B del banco (F6): el pasillo del centro. Trabaja con lápiz y con el visor de encuadre (Anexo 5, T3).

1 **Dibuja sobre la imagen dos rectángulos de recorte: el 1 debe sugerir «pasillo cuidado» y el 2, «pasillo descuidado».**



2 **Completa la tabla de los dos recortes.**

Recorte	Pie de foto que escribes	Qué queda fuera	¿Es una mentira? Razona
Recorte 1			
Recorte 2			

3 **¿Dónde está el límite entre encuadrar y engañar? Responde con un criterio concreto.**

FICHA 4 Edición y montaje: antes y después

SESIÓN 4

Consulta la tabla de operaciones de edición del Anexo 5 (T1).

1 **Relaciona cada operación de edición con su efecto sobre la lectura.**

1	Recortar el borde de la imagen	a	Cambia el contexto sin tocar la imagen
2	Subir el contraste y oscurecer el cielo	b	Crea una escena que no ocurrió
3	Eliminar un objeto del fondo	c	Cambia el encuadre y oculta contexto
4	Unir dos fotos en una sola	d	Omite algo que existía
5	Cambiar el pie de foto	e	Da un tono más dramático

2 **Boceta una reedición de la imagen A, B o C del banco (F6): el antes y el después, y anota debajo la operación.**

Antes (imagen original) — Después (imagen reeditada)

3 **Completa y valora: la reedición debe seguir siendo transparente.**

Mi cambio es de _____ (encuadre, selección, edición o contexto) y hace que se lea _____ en lugar de _____; lo declaro con la etiqueta _____.

FICHA 5 Comparar y planificar la reedición

SESIÓN 5

Elige dos imágenes de F4 (por ejemplo, Lange y Höch) y una imagen de partida del banco o propia.

1 **Compara las dos referencias en la tabla.**

Criterio	Imagen 1 (título y autoría)	Imagen 2 (título y autoría)
Qué se ve (descripción)		
Decisión de encuadre		
Edición o montaje		
Función y público		
Lectura que propone		
Qué queda fuera		

2 **Borrador de tu reedición: completa el plan.**

Imagen de partida y licencia	Lectura original	Lectura nueva que buscas	Decisión que cambias

3 **Boceto del borrador (antes y después) con los recortes marcados.**

FICHA 6 Reedición, declaración y feedback

SESIÓN 6

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

- [ ] Se conserva la copia original y se cita la fuente y la licencia.
- [ ] La imagen lleva la etiqueta «reeditada» y la autoría del equipo.
- [ ] El cambio de lectura se entiende con una sola decisión clara.
- [ ] El pie de foto no inventa datos ni acusa a nadie.
- [ ] No aparecen personas reales identificables.

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

★ Lo que funciona (1)	★ Lo que funciona (2)	Un deseo de mejora

3 **Redacta tu declaración de edición (4-5 líneas): decisión cambiada, lectura original, lectura nueva y qué queda fuera.**

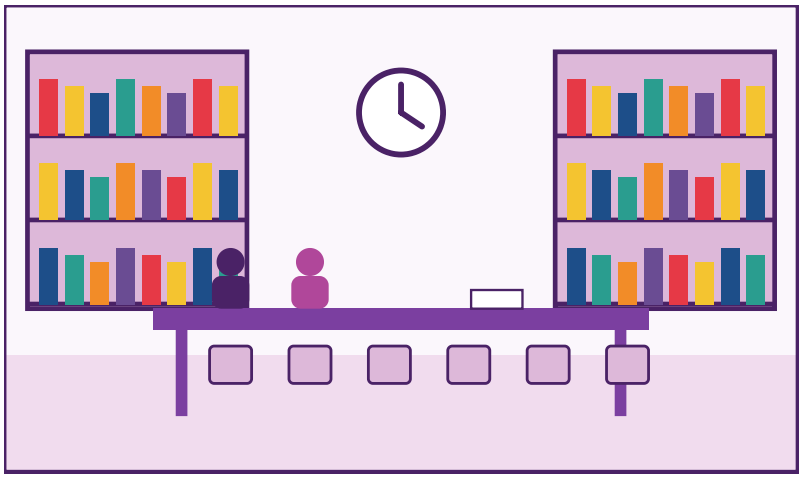
4 **Qué cambiarás en tu segunda versión tras el feedback recibido.**

FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal)

SESIÓN 7

Trabajo personal con una imagen nueva: la biblioteca ficticia.

1 **Analiza la imagen en tres niveles.**



Nivel	Mi análisis
Describo (3 frases)	
Interpreto (1 hipótesis con prueba)	
Valoro (1 juicio)	

2 **Decisión técnica: describe un recorte que haga creer que la biblioteca está vacía y otro que la haga ver muy concurrida; indica qué queda fuera en cada uno.**

3 **Adapta el pie de foto a otro público: escribe uno honesto para la web del centro y otro para un grupo de familias.**

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 1 · Mirar críticamente

ALUMNADO

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

Hoja de proyecto del dossier de lectura crítica y la imagen reeditada. Debe permitir a otra persona entender y comprobar tus decisiones.

Briefing

Encargo del Observatorio, público (1.º y 2.º) y producto.

Imagen de partida

Título, autoría, fuente y licencia.

Lectura de la original

Describo · interpreto · valoro (una frase cada uno).

Decisión que cambio

Encuadre, selección, edición o contexto; lectura que busco.

Boceto antes / después

Marca los recortes o las zonas que cambias.

Etiqueta, pie de foto y declaración de edición

Texto de la etiqueta «reeditada», nuevo pie y declaración: qué he cambiado, qué se leía, qué se lee y qué queda fuera.

Versión 1 → versión 2

Feedback recibido y cambios realizados.

Referencias y créditos

Imágenes y textos usados (autoría, título, año, licencia).

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 1 · Mirar críticamente

ALUMNADO

Glosario visual y miniguías para leer imágenes y reeditarlas con transparencia.

T1 Operaciones de edición y su efecto sobre la lectura

DATOS

Operación	Qué cambia	Pregunta que debes hacerte
Encuadre y recorte	Qué entra y qué queda fuera	¿Qué elemento omitido contradiría el titular?
Selección	Qué imagen de una serie se elige	¿Hay otras tomas que cuenten otra cosa?
Color, contraste y filtros	Tono emocional y atención	¿Se exagera el dramatismo o se oculta algo?
Retoque	Se añade o se quita un elemento	¿Se declara? ¿Cambia la información?
Montaje	Se unen imágenes distintas	¿Se presenta como real o como collage?
Pie de foto y titular	Contexto y público	¿Aporta datos comprobables o solo orienta?

Fuente: Elaboración propia.

T2 Planos y ángulos de cámara

ESQUEMA



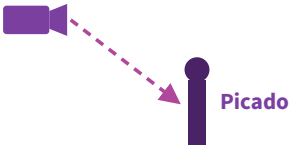
Plano general
ve todo el cuerpo y el espacio: contexto



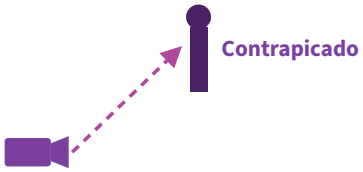
Plano medio
de la cintura arriba: acción y gesto



Primer plano
solo el rostro: emoción, detalle







Picado: cámara alta, hace parecer pequeño. Normal: neutro. Contrapicado: cámara baja, engrandece e impone.

El plano decide cuánto contexto se muestra; el ángulo decide si el sujeto parece grande, pequeño o neutro. Ambos son decisiones, no datos.

Fuente: Esquemas de elaboración propia.

T3 Visor de encuadre y técnica de reedición

PROTOCOLO

Visor de encuadre: recorta en una cartulina un marco de 6 × 4 cm (proporción 3:2). Muévelo sobre la imagen para probar recortes y marca con lápiz el que elijas.

Reedición analógica:

1. Fotocopia la imagen y guarda el original.
2. Marca el recorte, córtalo con tijeras de punta redonda y pégalo sobre papel de 120 g/m^2.
3. Escribe el pie con rotulador fino y la etiqueta «reeditada».

Reedición digital (opcional): duplica el archivo, trabaja sobre la copia, recorta, ajusta brillo y contraste y añade el texto; guarda con otro nombre (por ejemplo, patio_reeditada).

Fuente: Elaboración propia.

T4 Seis preguntas para leer una imagen

DATOS

Pregunta	Qué busco
¿Quién la hizo y quién la publica?	Autoría, medio, intereses
¿Para qué y para quién?	Función y público
¿Qué se ve y cómo está encuadrado?	Descripción, plano, ángulo
¿Qué queda fuera?	Omisiones posibles
¿Se ha editado o montado?	Retoque, color, montaje
¿Qué texto la acompaña?	Titular, pie, plataforma

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 1 · Mirar críticamente

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Dossier de lectura crítica + imagen reeditada**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Separa con precisión descripción, interpretación y valoración, nombra las decisiones de encuadre, selección, edición y contexto y apoya cada lectura en evidencias visibles.	Distingue los tres niveles y reconoce las decisiones principales de una imagen, explicándolas adecuadamente.	Mezcla niveles (interpreta al describir) o explica solo alguna decisión de forma parcial.	Sus afirmaciones son imprecisas o no se apoyan en la imagen.	
Técnica y lenguaje	Controla el recorte, el montaje o el ajuste digital con intención clara y usa con precisión el vocabulario de planos, ángulos y edición.	Aplica correctamente recorte, montaje o ajuste y emplea el vocabulario básico.	El control de la técnica es irregular o necesita apoyo frecuente.	No aplica todavía las operaciones básicas de reedición.	
Creación / producto	La reedición cambia el sentido de forma consciente, coherente y revisada, está etiquetada y el dossier lo demuestra con la declaración de edición.	La reedición cambia el sentido con una decisión comprensible, está etiquetada y tiene declaración suficiente.	El cambio de sentido es poco claro o la declaración es incompleta.	No permite comprobar el cambio de sentido ni la transparencia de la edición.	
Proceso	Boceta el antes/después, conserva la copia original, usa el feedback de la pareja y justifica las mejoras de la segunda versión.	Boceta, conserva el original y revisa su trabajo.	El proceso es irregular o revisa solo con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Presenta con claridad, cita fuentes y licencias, etiqueta lo reeditado y respeta a las personas representadas, los derechos y el espacio.	Presenta con claridad suficiente, cita las fuentes y cumple las normas.	Cumple parcialmente las normas de etiquetado y citas o necesita ayuda para explicar.	No cita ni etiqueta o ignora las normas de privacidad y derechos.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 1 · Mirar críticamente

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo separar en una imagen lo que se describe, lo que se interpreta y lo que se valora.	○	○	○	○
Puedo reconocer qué decisión de encuadre, selección, edición o contexto cambia la lectura de una imagen.	○	○	○	○
Puedo reeditar una imagen y declarar con claridad qué he cambiado y por qué.	○	○	○	○
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 · Mirar críticamente

ALUMNADO

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

Apoyos visuales y una sola variable (el recorte) para completar la reedición. El criterio es el mismo: reconocer y declarar una decisión que cambia la lectura.

Frases modelo

- **Describo:** «Veo…» (solo lo que puedes señalar con el dedo).
- **Interpreto:** «Puede significar… porque…».
- **Valoro:** «Me parece… porque yo creo que…».
- **Declaro:** «He recortado… y he dejado fuera… para que se lea…».

Cuatro pasos para reeditar con una sola variable

1. Elige la imagen C del banco (F6: la charla).
2. Decide si quieres que parezca «sala llena» o «sala vacía».
3. Marca el recorte con el visor (Anexo 5, T3).
4. Escribe un pie de foto que no invente datos y añade la etiqueta.

1 **Escribe dos frases de descripción y una de interpretación de la imagen C del banco.**

_____

_____

_____

2 **Dibuja el recorte que elegirías y completa la declaración.**

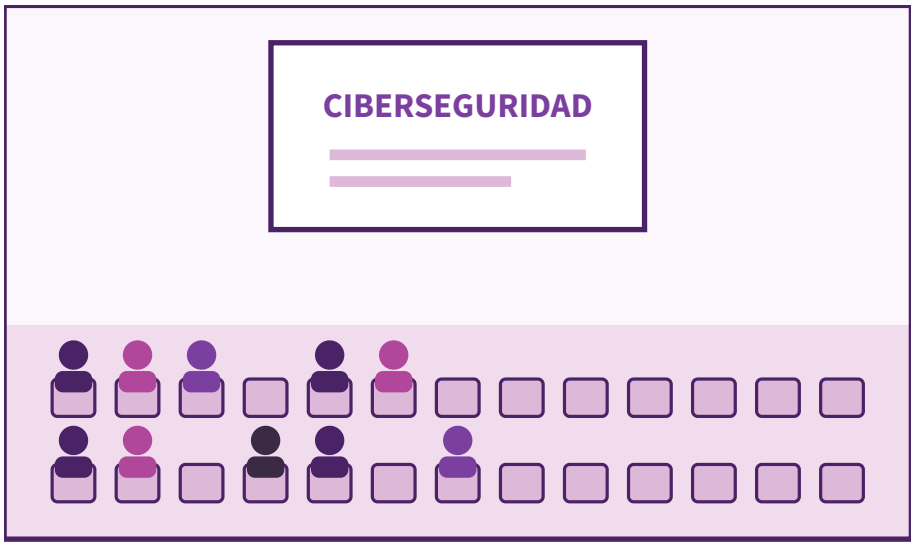


Imagen C: dibuja sobre ella tu recorte con lápiz

He recortado _____ y he dejado fuera _____ para que se lea _____; la imagen lleva la etiqueta _____.

ANEXO 9

Ampliación

SdA 1 · Mirar críticamente

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Una misma imagen, dos contextos de publicación

Una imagen no tiene un solo significado: cambia con el titular, la plataforma y el público. Elige una imagen (la A o la B del banco, o una foto propia sin personas identificables) y créale dos contextos de publicación distintos para demostrarlo.

Pasos

1. Elige la imagen y descríbela con tres frases (sin interpretar).
2. Crea el contexto 1 (por ejemplo, la web del centro): plataforma, público, titular y pie.
3. Crea el contexto 2 (por ejemplo, una red simulada o un cartel): plataforma, público, titular y pie. Inventa datos solo si los marcas como ficticios.
4. Escribe una tabla comparativa: qué se lee, qué se destaca y qué se calla en cada contexto.
5. Explica en 8-10 líneas cómo cambia la interpretación y qué decisión (titular, pie, plataforma o público) pesa más.

1 **Tabla comparativa de los dos contextos.**

	Contexto 1	Contexto 2
Plataforma y público		
Titular y pie		
Qué se lee		
Qué se calla		

Entrega

Dos maquetas de publicación (A5 o digitales) con la misma imagen, la tabla comparativa y un texto de 8-10 líneas con vocabulario visual.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 1 · Mirar críticamente

DOCENTE

Ficha 1

1. Clasificación: 1 D; 2 I; 3 V; 4 D; 5 I (es una hipótesis: no se ve el reloj ni la hora); 6 V. Se valora que justifique con marcas del texto («hay cinco», «seguramente», «injusto»).
2. Descripciones modelo: «Hay un puesto con el letrero BOCATAS a la izquierda», «Cinco figuras están en fila de cara a ese puesto», «El puesto de FRUTA, a la derecha, no tiene nadie delante», «El suelo es rosa claro y el fondo es liso».
3. Test: proponer un significado apoyado en lo que se ve; cambiar la lectura al dejar fuera elementos.

Ficha 2

1. Lange: documentar e informar (también persuadir, por el encargo de la FSA); público: opinión pública y responsables políticos de la época; contexto: encargo oficial y prensa. Magritte: expresar y reflexionar; público: espectadores de arte; contexto: museo o exposición. Höch: expresar y criticar; público: círculo artístico y público de la época; contexto: Dadá, Berlín.
2. F5: la web lee «acogida», se dirige a familias, orienta la palabra «acogida» y calla que hay asientos vacíos; la red lee «sala medio vacía», se dirige a iguales, orienta «obligatoria» e «interesa» y calla el número real de asistentes.
3. Relaciones: parte meteorológico, informar; cartel de reciclaje, persuadir; autorretrato, expresar; foto de archivo, documentar.

Ficha 3

1. Recorte 1 (cuadros y personas, mitad izquierda): «Dos visitantes contemplan los cuadros del pasillo»; deja fuera la papelera y el suelo sucio. Recorte 2 (papelera y papeles, mitad derecha): «El pasillo, lleno de basura»; deja fuera los cuadros y a las personas.
2. No son mentiras si el pie describe lo que se ve; sí lo serían si el pie afirmara «todo el pasillo está así». Criterio válido: el pie no debe generalizar más allá de lo que muestra el recorte y debe ser coherente con la imagen completa.

Ficha 4

1. Recortar → cambia el encuadre y oculta contexto; contraste y cielo → tono más dramático; eliminar objeto → omite algo que existía; unir dos fotos → crea una escena que no ocurrió; cambiar el pie → cambia el contexto sin tocar la imagen.
2. Boceto abierto: se valora que antes y después sean reconocibles, que la operación esté nombrada y que el cambio sea de una sola variable.
3. Huecos modelo: «Mi cambio es de encuadre y hace que se lea éxito en lugar de un recreo normal; lo declaro con la etiqueta «imagen reeditada»».

Ficha 5

1. Respuesta abierta; modelo (Lange/Höch): Lange documenta un rostro en primer plano con luz natural y encuadre cerrado, retoque mínimo del negativo, función de denuncia y público estadounidense de 1936; Höch monta fragmentos de prensa, función crítica, público artístico, y deja fuera lo que no es recorte de prensa.
2. Borrador: se valora que la decisión sea una sola, que la lectura nueva sea distinta de la original y que conste la licencia.

Ficha 6

1. Feedback con vocabulario visual y mejora concreta; los cambios de la segunda versión deben responder al deseo recibido.
2. Declaración modelo: «He recortado el 66 % izquierdo de la imagen A (encuadre) y he dejado fuera el puesto de fruta vacío para que se lea que los bocatas son un éxito; lo original era un recreo normal; la imagen está etiquetada como reeditada».

Ficha 7

1. Describo: una mesa larga, dos personas sentadas a la izquierda, cuatro sillas libres a la derecha, dos estanterías y un reloj. Interpreto: la biblioteca se usa poco a esa hora, porque hay más sillas vacías que ocupadas (hipótesis; falta saber el horario). Valoro: me parece una pena porque la biblioteca es un recurso del centro.
2. Recorte «vacía»: tercio derecho (sillas libres y estantería); deja fuera a las dos personas. Recorte «concurrida»: tercio izquierdo (dos personas, estantería llena); deja fuera las sillas libres.
3. Pies modelo: web, «La biblioteca abre de 8:00 a 17:00; en la imagen, dos lectores en la sala»; familias, «Pueden venir a estudiar con sus hijos e hijas: hay sitio». Se valora que no inventen cifras y que el tono cambie con el público.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Descripciones modelo de la imagen C: «Hay una pantalla con la palabra CIBERSEGURIDAD», «Hay dos filas de sillas»; interpretación: «La sala está ocupada solo a la izquierda, porque hay asientos libres a la derecha».
2. Recorte «sala llena»: tercio izquierdo; recorte «sala vacía»: tercio derecho. Declaración con las tres lagunas completadas coherentemente.

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que los dos contextos sean realmente distintos (plataforma, público, titular y pie) y que la tabla identifique qué se destaca y qué se calla; el texto debe señalar la decisión que más pesa (normalmente el titular o la plataforma) con evidencias.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: trabajo por parejas o equipos de tres (coordinación, producción, documentación). Cada equipo guarda en una carpeta el original, el boceto, la reedición y la declaración. Prepara fotocopias de las imágenes A, B y C del banco.
- Temporalización (55 min): 10 min de observación o análisis, 30-35 min de taller, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. En la sesión 6 la reedición ocupa casi toda la clase; la ficha puede completarse después.
- Imágenes, derechos y privacidad: las obras de F4 se proyectan desde webs oficiales y se comprueba la licencia antes de proyectarlas; el caso Lenin se contrasta con una fuente fiable. No se reeditan fotografías de personas reales ni se publica nada en redes. Taller: collage con tijeras de punta redonda, sin cúter.
- Diversidad: se puede trabajar solo con recorte y pie de foto (Anexo 8), en papel o en digital; la exposición oral puede grabarse. Quien termine antes realiza la comparación de dos contextos (Anexo 9).

Errores frecuentes

- Mezclar los tres niveles: describir con adjetivos valorativos o interpretar sin pruebas.
- Creer que un recorte «no cambia nada» porque todo lo que se ve es verdad; no ver la omisión.
- Reeditar sin conservar el original o sin etiquetar la imagen como reeditada.
- Cambiar varias decisiones a la vez y no poder explicar cuál modifica la lectura.
- Inventar datos, acusaciones o cifras en el pie de foto sin marcarlos como ficticios.
- Usar imágenes ajenas o fotos de compañeros sin licencia ni autorización.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier descripción comprobable y cualquier interpretación cuya prueba sea visible en la imagen.
- En las reediciones se acepta cualquier decisión (encuadre, selección, edición o contexto) mientras esté declarada, etiquetada y no engañe sobre hechos.
- La destreza técnica del recorte o del pegado se evalúa en la rúbrica, pero no penaliza una idea clara con un acabado sencillo.

02

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Arte, identidad y género

PREGUNTA GUÍA

¿Quién aparece en las imágenes, cómo aparece y quién queda fuera?

CURSO
3.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
A · B · D

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE1, CE2, CE3, CE6

PRODUCTO FINAL
Panel curatorial sobre representación e identidad

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1.1, 2.1, 2.2, 3.1, 6.1

Contexto, reto y producto

El Museo del IES Las Acacias (museo escolar ficticio) prepara para la Semana de la Igualdad un panel en el vestíbulo que responda a una pregunta incómoda: **¿quién aparece en las imágenes, cómo aparece y quién queda fuera?** La comisión del museo pide al alumnado de 3.º que actúe como **equipo de comisariado** y proponga un panel curatorial de tres obras con una tesis argumentada, sin simplificaciones ni lecturas únicas.

Para conseguirlo, el alumnado aprende un guion de análisis con perspectiva de género (mirada, posición, pose, atributos, ausencias), compara representaciones de épocas y culturas distintas, descubre quién podía ser artista y quién no, distingue estereotipo, rol y contraejemplo, selecciona tres obras de las referencias y formula una tesis, diseña el panel sobre una retícula y revisa sus fuentes con la mesa curatorial. Al final, cada persona analiza de forma individual una obra nueva y redacta una cartela para otro público.

Reto

Diseñar un panel curatorial de tres obras con una tesis sobre representación e identidad, argumentada con evidencias visibles y fuentes, y presentarlo ante la mesa curatorial del museo escolar.

Producto final

Panel curatorial sobre representación e identidad.

Enfoque. Arte · género · representación.

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.

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.

3.1 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.

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.
B1	El lenguaje visual como forma de comunicación.
D2	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

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

Concreción didáctica en esta situación

- Representación y mirada: quién mira y quién es mirado (Velázquez, *La Venus del espejo*; Anguissola, *Partida de ajedrez*; Sher-Gil, *Tres chicas*) y qué cambia cuando la artista es una mujer.
- Visibilidad histórica: formación y acceso a las academias, obras de Artemisia Gentileschi, Sofonisba Anguissola, Maruja Mallo o Frida Kahlo, y cómo leer datos de una colección (porcentajes de autoría de una colección ficticia).
- Estereotipo, rol y contraejemplo: cómo se construyen los roles (la creadora, la modelo, la ayudante) y qué obras o imágenes actuales los cuestionan (Guerrilla Girls, 1989; Zanele Muholi, desde 2012).
- Identidad y autorrepresentación: *Las dos Fridas* (1939) y las series de autorretrato contemporáneas como forma de construir un relato propio.
- Diseño de un panel curatorial: tesis, selección de tres obras, cartelas con autoría, título, año, técnica y museo, hilo argumental, retícula A2 y tamaños de letra para leer a un metro.
- Proceso creativo: del esquema de análisis al boceto del panel, la revisión de fuentes y la segunda versión tras el feedback de la mesa curatorial.

Objetivos didácticos

- Relacionar representaciones artísticas con su contexto histórico y social (quién crea, quién encarga, quién aparece y para quién).
- Aplicar una perspectiva de género al análisis visual con un guion de preguntas: mirada, posición, pose, atributos y ausencias.
- Detectar estereotipos y roles sin reducir las obras a una sola lectura, y proponer contraejemplos.
- Comparar referentes de épocas y culturas distintas, con especial atención a las artistas mujeres y a su visibilidad histórica.
- Construir una selección curatorial de tres obras con una tesis, cartelas, fuentes y un diseño de panel legible.

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

Quién mira y quién es mirado: diagnóstico con el guion de análisis

Evidencia: Ficha 1: test diagnóstico, lectura del esquema de mirada y primera reflexión personal. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Contexto y representación en dos épocas

Evidencia: Ficha 2: tabla comparativa de dos obras y relación de hechos históricos con fechas. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Artistas mujeres y visibilidad histórica

Evidencia: Ficha 3: cálculo de porcentajes de la colección ficticia y análisis de los factores de invisibilidad.

Ficha: Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Estereotipo, rol y contraejemplo

Evidencia: Ficha 4: tabla de estereotipo y matiz de tres obras y boceto esquemático de un contraejemplo.

Ficha: Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Selección de tres obras y tesis

Evidencia: Ficha 5: tabla de selección, formulación de tesis y obra que la complica.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Diseño del panel y revisión de fuentes

Evidencia: Ficha 6: boceto del panel en la retícula, lista de revisión de fuentes y feedback con cambios.

Ficha: Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Mesa curatorial y reflexión individual

Evidencia: Panel presentado (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de una obra nueva y cartela para otro público.

Ficha: Anexo 3 · ficha 7

Evaluación

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

Criterios, evidencias e instrumentos

Criterio	Evidencia principal	Instrumento
1.1	Reconoce los factores históricos y sociales de las obras (formación, encargo, público) y describe su papel como transmisoras de valores, con perspectiva de género.	Fichas 2 y 3 / rúbrica y observación
2.1	Explica de forma razonada el proceso que va de la realidad y el imaginario a la obra (quién crea, quién posa, qué se elige mostrar) y supera estereotipos con contraejemplos.	Ficha 4 y diario del proceso del panel / rúbrica y observación
2.2	Analiza de forma guiada obras de las referencias, la propia y las de sus iguales (coevaluación de los paneles) con un guion de análisis y vocabulario visual.	Fichas 1 y 6 / rúbrica y coevaluación (Anexo 7)
3.1	Selecciona y describe tres obras de épocas y culturas distintas, con curiosidad y respeto, y las incorpora a una tesis curatorial propia.	Ficha 5 y panel / rúbrica y observación
6.1	Explica su pertenencia a un contexto cultural actual analizando aspectos formales y factores sociales de producciones contemporáneas (Guerrilla Girls, Muholi, imágenes de su entorno).	Fichas 4 y 7 y cartela / rúbrica y observación

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza con el guion una obra nueva (la obra ficticia «El taller») y redacta una cartela de 40-50 palabras adaptada a un público de Primaria, señalando qué lectura queda abierta.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Aplica el guion con precisión (mirada, posición, pose, atributos y ausencias), relaciona cada obra con su contexto y sostiene la lectura con evidencias visibles sin reducirla a una sola interpretación.	Aplica el guion y reconoce el contexto principal; explica las lecturas con evidencias adecuadas.	Aplica solo parte del guion o la lectura es parcial o apenas se apoya en la obra.	La descripción es imprecisa y no usa el guion ni la obra como evidencia.
Técnica y lenguaje	Diseña el panel con la retícula, jerarquía tipográfica y cartelas completas y legibles a un metro, con un lenguaje visual coherente con la tesis.	Usa la retícula y las cartelas correctamente; el panel es legible con pocos fallos.	El diseño es irregular, con jerarquía poco clara o cartelas incompletas.	No aplica todavía la retícula ni los elementos básicos del panel.
Creación / producto	El panel tiene una tesis clara y matizada, tres obras bien elegidas, un hilo argumental y una obra o cuestión que la complica; es coherente, personal y revisado.	El panel cumple el reto con una tesis comprensible y obras adecuadas.	La tesis es poco clara o las obras no la sostienen del todo.	El panel está incompleto y no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Esboza el panel, revisa fuentes, usa el feedback de la mesa curatorial y explica qué mejoró en la segunda versión.	Planifica, participa y revisa su trabajo.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Presenta con claridad ante la mesa, cita todas las fuentes y licencias, evita simplificaciones y respeta a las personas representadas, a sus compañeros y los materiales.	Presenta con claridad suficiente, cita las fuentes y cumple las normas.	Cita parcialmente las fuentes o necesita ayuda para explicar.	No cita fuentes, simplifica de forma estereotipada o ignora las normas.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Dossier de referencias (Anexo 2). Las obras se consultan y proyectan desde las webs oficiales de los museos; si se imprimen para el panel, solo reproducciones de dominio público o con licencia compatible, con la cita completa.
- Un panel por equipo en cartulina o cartón pluma A2 (420 × 594 mm) o una presentación digital con la misma retícula; folios de 80 g/m², lápices, rotuladores finos y regla.
- Impresiones de las cartelas en A5 o A6 y de las reproducciones en A4 (para recortar y pegar en el panel), tijeras de punta redonda y barra de pegamento.
- Guion de análisis y retícula del toolkit (Anexo 5) y plantilla del panel (Anexo 4).

Taller seguro, derechos e imagen

Las obras se proyectan desde las webs oficiales de los museos; para imprimirlas solo se usan reproducciones de dominio público o con licencia compatible, citando autoría, título, año y museo; los datos del museo, la colección y las cifras de clase son ficticios y se marcan así. El análisis es respetuoso con las personas representadas y con su diversidad: se analizan decisiones visuales, no cuerpos ni identidades. Tijeras de punta redonda y mesas despejadas; nada de fotografiar a compañeros ni publicar en redes.

Interdisciplinariedad: Geografía e Historia (contexto histórico de cada obra y acceso a la formación artística) y Valores Cívicos y Éticos (igualdad, estereotipos y respeto a la diversidad).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Referentes preseleccionados, guion de análisis con preguntas concretas, opción de exposición oral grabada.

Acción y expresión

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

Implicación

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

Refuerzo

Anexo 8

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

Ampliación

Anexo 9

Añadir una obra contemporánea que complique o cuestione la tesis inicial.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 2 · Arte, identidad y género

ALUMNADO

Entra en cualquier museo y cuenta: ¿cuántas obras están firmadas por mujeres? ¿Quiénes son las personas que aparecen en los cuadros y qué están haciendo? ¿Y quiénes no aparecen nunca? El museo del IES Las Acacias necesita un panel para la Semana de la Igualdad y os nombra equipo de comisariado. Vuestro trabajo no es repetir un eslogan, sino mirar con atención, comparar épocas, aprender a detectar un estereotipo… y también a no reducir una obra a una sola lectura. Tres obras, una tesis y buenas pruebas.

> *“¿Quién aparece en las imágenes, cómo aparece y quién queda fuera?”*

Vuestro reto

Diseñar un panel curatorial de tres obras con una tesis sobre representación e identidad, argumentada con evidencias visibles y fuentes, y presentarlo ante la mesa curatorial del museo escolar.

Lo que vais a producir

Panel curatorial sobre representación e identidad.

Seguridad. Las obras se proyectan desde las webs oficiales de los museos; para imprimirlas solo se usan reproducciones de dominio público o con licencia compatible, citando autoría, título, año y museo; los datos del museo, la colección y las cifras de clase son ficticios y se marcan así.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Descubrimos quién mira y quién es mirado.
2. Comparamos el contexto y la representación en dos épocas.
3. Investigamos artistas mujeres y su visibilidad.
4. Distinguimos estereotipo, rol y contraejemplo.
5. Elegimos tres obras y formulamos la tesis.
6. Diseñamos el panel y revisamos fuentes.
7. Defendemos el panel ante la mesa curatorial y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Relacionar representaciones artísticas con su contexto histórico y social (quién crea, quién encarga, quién aparece y para quién).
- Aplicar una perspectiva de género al análisis visual con un guion de preguntas: mirada, posición, pose, atributos y ausencias.
- Detectar estereotipos y roles sin reducir las obras a una sola lectura, y proponer contraejemplos.
- Comparar referentes de épocas y culturas distintas, con especial atención a las artistas mujeres y a su visibilidad histórica.
- Construir una selección curatorial de tres obras con una tesis, cartelas, fuentes y un diseño de panel legible.

¿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 · Arte, identidad y género

ALUMNADO

El encargo del museo, un esquema para analizar la mirada, referentes de épocas y culturas, datos de una colección ficticia, un panel resuelto y las normas de comisariado.

F1 El encargo: el panel del museo escolar

ESTUDIO DE CASO



Imagen generada con IA para este cuaderno. Imagen de arranque: seis retratos de épocas, estilos y personas distintas. ¿Quién suele aparecer en los muros de los museos y quién no? Las personas no son reales.

Para: equipos de 3.º · **De:** comisión del Museo del IES Las Acacias · **Asunto:** panel para la Semana de la Igualdad

Queremos un panel de **tres obras** (puedes elegirlas entre las referencias del dossier) que responda a la pregunta «**¿Quién aparece en las imágenes, cómo aparece y quién queda fuera?**». El panel debe incluir:

- una **tesis** de una o dos frases, matizada (sin «siempre» ni «nunca»);
- una **cartela** por obra: autoría, título, año, técnica, museo y una frase de «qué observar»;
- un **hilo** que relacione las tres obras y una **obra o cuestión que complique la tesis**;
- las **fuentes y licencias** de las imágenes y los textos.

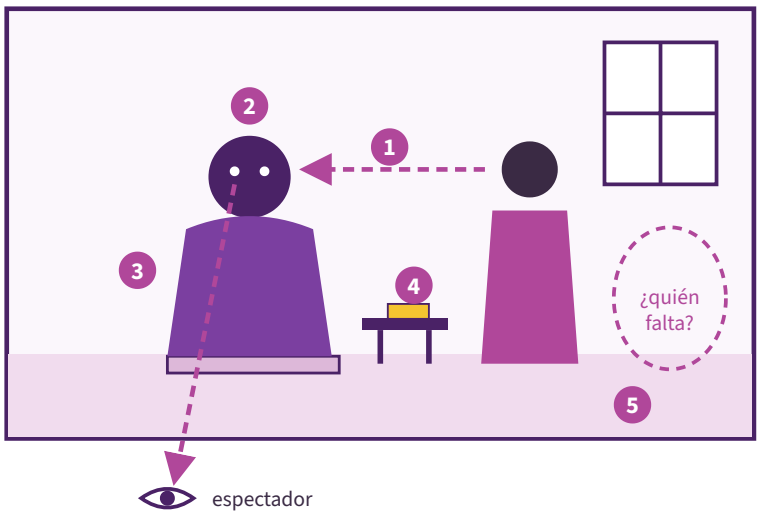
Formato: panel A2 vertical o presentación digital con la misma retícula. La mesa curatorial valorará la claridad y las pruebas, no la cantidad de texto.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula.

¿Qué diferencia hay entre una tesis y un eslogan?

F2 Cinco preguntas para analizar una obra con perspectiva de género

ESQUEMA



1. **Mirada**
   ¿Quién mira a quién? ¿Quién mira al espectador y quién es mirado?
2. **Posición y tamaño**
   ¿Quién ocupa el centro, el primer plano, la luz?
3. **Pose y gesto**
   ¿Qué hacen las figuras? ¿Posan, actúan, descansan?
4. **Atributos y espacio**
   ¿Qué objetos y qué lugar las acompañan?
5. **Ausencias**
   ¿Quién no aparece? ¿Quién no pudo crear la obra?

Esquema propio: no copia ninguna obra.

Las cinco preguntas no dan una respuesta única: sirven para encontrar **evidencias**. Una mirada al espectador, un lugar central o un objeto (atributo) son datos; el significado se argumenta.

Fuente: Esquema genérico de elaboración propia, sin copiar ninguna obra.

F3 Referencias: obras de épocas y culturas distintas

DATOS

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
Partida de ajedrez, Sofonisba Anguissola (óleo sobre lienzo)	1555	Muzeum Narodowe, Poznań (Polonia)	Las hermanas de la artista juegan a un juego de estrategia: ¿quién mira a quién? ¿Qué papel cumple la figura del fondo?
Judit decapitando a Holofernes, Artemisia Gentileschi (óleo sobre lienzo)	h. 1620	Galería de los Uffizi (Florencia)	Mujeres que actúan con fuerza física: composición, luz y gestos. ¿Es una sola lectura (venganza) o hay más?
La Venus del espejo, Diego Velázquez (óleo sobre lienzo)	h. 1647-1651	National Gallery (Londres)	Una figura vista de espaldas cuyo rostro aparece reflejado en el espejo: ¿quién mira a quién? ¿Para quién se pintó?
Las dos Fridas, Frida Kahlo (óleo sobre lienzo)	1939	Museo de Arte Moderno (Ciudad de México)	Autorrepresentación doble unida por una vena: identidad, mestizaje cultural y relato propio
La verbena, Maruja Mallo (óleo sobre lienzo)	1927	Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Madrid)	Una escena popular, colorista y con humor, vista por una pintora de la vanguardia española
Tres chicas (*Group of Three Girls*), Amrita Sher-Gil (óleo sobre lienzo)	1935	National Gallery of Modern Art (Nueva Delhi)	Tres jóvenes retratadas por una artista indo-húngara: mirada, color y contexto colonial
Do Women Have To Be Naked To Get Into the Met. Museum?, Guerrilla Girls (cartel)	1989	Varias colecciones (por ejemplo, National Gallery of Art, Washington)	El cartel usa datos: según el original de 1989, menos del 5 % de los artistas de las salas de arte moderno eran mujeres, pero el 85 % de los desnudos eran femeninos
Serie *Somnyama Ngonyama* (*Salve, oscura leona*), Zanele Muholi (autorretratos fotográficos)	desde 2012	Obra en galerías y museos; consultar la web de la artista	Autorretrato como forma de reclamar la propia imagen y cuestionar estereotipos raciales y de género

Todas las obras tienen autoría, fecha y lugar de conservación; antes de analizarlas, anota quién las creó, cuándo y dónde se ven. Los datos se han contrastado con las webs de las colecciones: compruébalos en la web del museo antes de usarlos en tu cartela.



Sofonisba Anguissola, *La partida de ajedrez*, 1555. Óleo sobre lienzo. Museo Nacional de Poznań (Polonia). Dominio público. La pintora retrata a tres de sus hermanas y a una sirvienta: mujeres que piensan, juegan y miran.

Fuente: Datos de las colecciones de los museos citados. El docente proyecta las obras desde las webs oficiales de cada institución, comprobando las condiciones de uso.

F4 ¿Quién podía ser artista? Algunas fechas

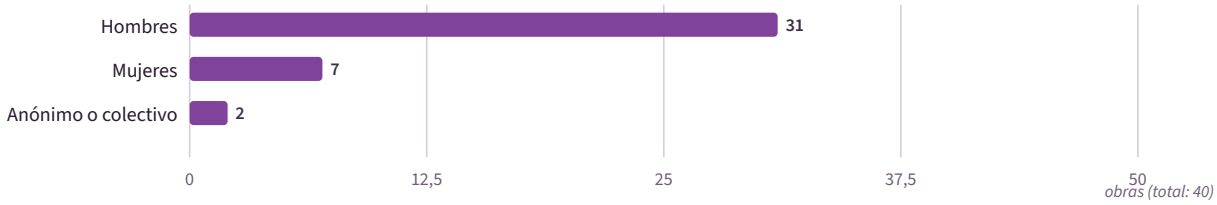
CRONOLOGÍA

1555	Sofonisba Anguissola pinta *Partida de ajedrez*; formada en el taller familiar, no podía asistir a talleres públicos de dibujo del natural.
h. 1620	Artemisia Gentileschi, hija de pintor, pinta *Judit decapitando a Holofernes* y llega a ser aceptada en la Academia del Dibujo de Florencia.
1768	Se funda la Royal Academy de Londres: entre sus miembros fundadores hay dos mujeres, Angelica Kauffman y Mary Moser.
1897	La École des Beaux-Arts de París admite por fin a mujeres como alumnas.
1927	Maruja Mallo pinta *La verbena* y participa en la vanguardia madrileña.
1971	Linda Nochlin publica el ensayo «¿Por qué no ha habido grandes mujeres artistas?».
1985	Nace en Nueva York el colectivo Guerrilla Girls; en 1989 aparece su cartel sobre el Metropolitan.
2012	Zanele Muholi inicia la serie de autorretratos *Somnyama Ngonyama*.

Fuente: Datos de historia del arte contrastados con las webs de las instituciones citadas; resumen de elaboración propia.

F5 Autoría de las obras de la colección del museo escolar (datos ficticios)

GRÁFICO



Fuente: Datos ficticios creados para el aula: la colección del museo del IES Las Acacias no existe.

F6 Ejemplo resuelto: un panel curatorial

ESQUEMA

Cuando ellas se miran a sí mismas

Panel del Museo del IES Las Acacias (ficticio) · Equipo 3C

TESIS Cuando una artista se representa a sí misma o retrata a otras mujeres, la figura gana agencia (juego, identidad, relato propio); pero no es la única lectura posible.

Anguissola · 1555	**Mallo · 1927**	**Kahlo · 1939**
obra consultada en la web oficial del museo	obra consultada en la web oficial del museo	obra consultada en la web oficial del museo
Sofonisba Anguissola, Partida de ajedrez, 1555. Muzeum Narodowe, Poznań. *Las hermanas de la artista juegan a un juego de estrategia.*	Maruja Mallo, La verbena, 1927. Museo Reina Sofía, Madrid. *Una escena popular vista con humor y mirada moderna.*	Frida Kahlo, Las dos Fridas, 1939. Museo de Arte Moderno, Ciudad de México. *Una identidad con dos versiones unidas por una vena.*

HILO 1555: juego y complicidad entre mujeres · 1927: mirada irónica sobre lo popular · 1939: identidad que se duplica. Tres formas de ser sujeto.

Fuentes: webs oficiales de los museos citados. Texto y maquetación: Equipo 3C. Ejemplo de elaboración propia.

Por qué funciona: la tesis es matizada («gana agencia… pero no es la única lectura»); las tres obras cubren épocas y lugares distintos; las cartelas dan los datos completos; el hilo conecta las obras; y se cita la fuente. **Qué queda abierto:** la obra contemporánea de la ampliación (Guerrilla Girls o Muholi) pondría a prueba la tesis.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia; las reproducciones se sustituyen por marcos con el nombre de la obra.

F7 Cómo no simplificar: tres trampas del comisariado

TEXTO

1. **La lectura única.** *Judit decapitando a Holofernes* puede leerse como venganza, como tema bíblico muy frecuente o como ejemplo de fuerza física femenina. Una buena cartela dice cuál defiende y qué pruebas visuales la sostienen.
2. **El «siempre» y el «nunca».** «Los hombres siempre pintaron a las mujeres como objetos» es falso: hay muchos matices por época, encargo y artista. Mejor: «En esta obra, la figura se presenta…».
3. **Medir a una artista solo por su género.** Maruja Mallo o Frida Kahlo son importantes por su lenguaje, no solo por ser mujeres; la perspectiva de género añade preguntas, no sustituye el análisis formal.

Regla de oro: cada afirmación del panel debe poder señalarse en la obra o en una fuente citada.

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

F8 Normas de comisariado y taller

PROTOCOLO

Antes: proyecta las obras desde las webs oficiales; si imprimes alguna, que sea una reproducción de dominio público o con licencia compatible; apunta autoría, título, año, técnica, museo y enlace.

Procedimiento:

1. Analiza las tres obras con las cinco preguntas de F2 y anota las evidencias.
2. Formula la tesis y busca una obra o cuestión que la complique.
3. Escribe las cartelas (máximo 50 palabras cada una) y el hilo.
4. Diseña el panel sobre la retícula (Anexo 5, T2) y comprueba la legibilidad a un metro.
5. Revisa las fuentes: cada dato, imagen y cita debe estar en los créditos.

Respeto: se analizan decisiones visuales, nunca el aspecto de las personas; no se usan imágenes de compañeros ni se publica en redes.

Seguridad y cierre: tijeras de punta redonda; recoge, limpia el puesto y guarda borradores y fuentes en la carpeta del museo.

Fuente: Pautas didácticas de elaboración propia.

F9 Glosario de comisariado y representación

GLOSARIO

Comisariado	Selección y organización de obras para contar una idea al público.
Tesis	Idea principal que defiende el panel y que se apoya en pruebas.
Cartela	Texto breve junto a una obra con autoría, título, año, técnica, museo y una pista de lectura.
Representación	Manera en que una obra muestra a personas o grupos: pose, mirada, papel y espacio.
Estereotipo	Imagen simplificada y repetida de un grupo que reduce a las personas a un rasgo.
Rol	Papel que una figura desempeña en la obra (creadora, modelo, ayudante, protagonista).
Contraejemplo	Obra o dato que no encaja con una generalización y obliga a matizarla.
Autorrepresentación	Obra en la que una persona se representa a sí misma y decide cómo mostrarse.
Perspectiva de género	Forma de mirar que pregunta cómo influyen los roles de género en la creación, la representación y la visibilidad.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 2 · Arte, identidad y género

ALUMNADO

FICHA 1 Quién mira y quién es mirado

SESIÓN 1

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

Observa el esquema de F2 (no es una obra real: es un esquema genérico).

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

Una perspectiva de género en el análisis de una obra consiste en…

◯ decir si la obra es bonita ◯ preguntar cómo aparecen y quién crea, y quién queda fuera ◯ ignorar el contexto histórico

◯ comprobar que solo aparecen mujeres

Un estereotipo es…

◯ una técnica de pintura ◯ un retrato muy realista ◯ un tipo de marco

◯ una imagen simplificada y repetida de un grupo

2 **Aplica el esquema de F2: responde con evidencias visibles.**

Pregunta	Respuesta en el esquema
¿Quién mira al espectador?	
¿Quién mira a otra figura?	
¿Quién ocupa el centro y es más grande?	
¿Qué objeto acompaña a la figura central?	

3 **Piensa en una imagen reciente (anuncio, videojuego, serie, cartel del centro): ¿quién aparece y quién queda fuera? Escribe tres frases.**

_____

_____

_____

FICHA 2 Contexto y representación en dos épocas

SESIÓN 2

Proyecta o consulta las dos obras (F3) y usa la cronología de F4. Los datos se comprueban en la web del museo.

1 **Compara las dos obras con el guion de F2.**

Criterio	**Velázquez,** *La Venus del espejo* **(h. 1647-1651)**	**Sher-Gil,** *Tres chicas* **(1935)**
Quién crea y para quién		
Quién aparece		
Cómo aparece (pose, mirada, espacio)		
Contexto histórico que influye		

2 **Relaciona cada año con el hecho de F4.**

1	1555	a	Nacen las Guerrilla Girls
2	1768	b	Anguissola pinta *Partida de ajedrez*
3	1897	c	Linda Nochlin publica su ensayo
4	1971	d	Se funda la Royal Academy de Londres
5	1985	e	La École des Beaux-Arts admite a mujeres

3 **¿Qué cambia al representar a una mujer cuando quien pinta es una mujer? Responde con una idea matizada (sin «siempre»).**

FICHA 3 Artistas mujeres y visibilidad histórica

SESIÓN 3

Los datos de F5 son ficticios: la colección del museo escolar no existe.

1 **Calcula el porcentaje de cada grupo sobre las 40 obras de F5 (un decimal).**

Grupo	Obras	Porcentaje
Hombres	31	
Mujeres	7	
Anónimo o colectivo	2	

2 **Si el museo comprara solo obras de mujeres, ¿cuántas necesitaría para que fueran al menos el 30 % de la colección? Razona el cálculo.**

3 **Marca verdadero o falso y justifica con F4.**

	V	F
La colección ficticia tiene pocas obras de mujeres solo porque las mujeres no pintaban.	☐	☐
Las dificultades de acceso a la formación influyeron en la visibilidad de las artistas.	☐	☐
Si hay pocas obras de mujeres, el museo puede revisar sus criterios de compra.	☐	☐

4 Explica con dos datos de F4 por qué muchas artistas quedaron fuera de los museos.

FICHA 4 Estereotipo, rol y contraejemplo

SESIÓN 4

1 Completa la tabla con tres obras de F3.

Obra	Estereotipo o rol que podría leerse	Matiz o contraejemplo (evidencia)
Gentileschi, *Judit…*		
Kahlo, *Las dos Fridas*		
Guerrilla Girls, cartel (1989)		

2 Boceto esquemático (sin copiar ninguna obra): dibuja un estereotipo actual y, a su lado, un contraejemplo.

Estereotipo actual

Contraejemplo

3 ¿Por qué un contraejemplo no basta para anular una generalización, pero sí obliga a matizarla?

FICHA 5 Selección de tres obras y tesis

SESIÓN 5

1 Selecciona tres obras de F3 y justifica cada elección.

Obra y autoría	Por qué la elijo (evidencia)	Qué aporta a la tesis	Fuente y licencia

2 **Escribe tu tesis en una o dos frases, sin «siempre» ni «nunca».**

3 **¿Qué obra o cuestión complicaría tu tesis? Explícalo.**

FICHA 6 Diseño del panel y revisión de fuentes

SESIÓN 6

Usa la retícula del Anexo 5 (T2): reparte las zonas del panel respetando sus proporciones (título, tesis, obras, cartelas, hilo y fuentes).

1 **Boceto del panel en la retícula: marca título, tesis, tres obras, cartelas, hilo y fuentes.**

2 **Revisión de fuentes: marca lo que cumple tu panel.**

- [ ] Cada obra tiene autoría, título, año, técnica y museo.
- [ ] Las imágenes impresas son de dominio público o con licencia compatible, y están citadas.
- [ ] Cada afirmación puede señalarse en la obra o en una fuente.
- [ ] Hay una obra o cuestión que complica la tesis.
- [ ] El texto del cuerpo se lee a un metro (mínimo 24 pt).

3 **Feedback de la mesa curatorial.**

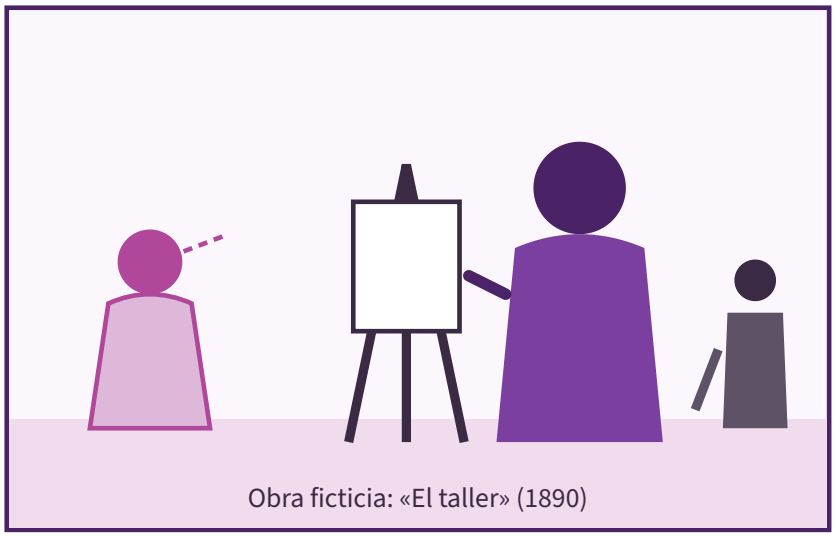
★ Lo que funciona	Un deseo de mejora	Cambio que haré

FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal)

SESIÓN 7

Obra nueva y ficticia: «El taller» (1890).

1 **Analiza la obra con el guion de F2 (mirada, posición, pose, atributos, ausencias).**



Obra ficticia: «El taller» (1890)

Pregunta	Evidencia visible
Mirada	
Posición y tamaño	
Pose y gesto	
Atributos y espacio	
Ausencias	

2 **Redacta una cartela de 40-50 palabras para alumnado de Primaria: indica qué lectura propones y cuál queda abierta.**

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 2 · Arte, identidad y género

ALUMNADO

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

Hoja de proyecto del panel curatorial. Debe permitir a otra persona entender y comprobar tus decisiones.

Briefing

Encargo del museo, público y formato (A2 o digital).

Tesis

Una o dos frases, matizadas.

Selección de tres obras

Autoría, título, año, técnica, museo y por qué las eliges.

Boceto del panel (retícula)

Título, tesis, obras, cartelas, hilo y fuentes.

Hilo argumental y obra que complica la tesis

Relación entre las obras y cuestión abierta.

Versión 1 → versión 2

Feedback de la mesa curatorial y cambios.

Fuentes y licencias

Imágenes y textos con cita completa.

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 2 · Arte, identidad y género

ALUMNADO

Guion de análisis, retícula y recursos para diseñar el panel curatorial.

T1 Guion de análisis con perspectiva de género

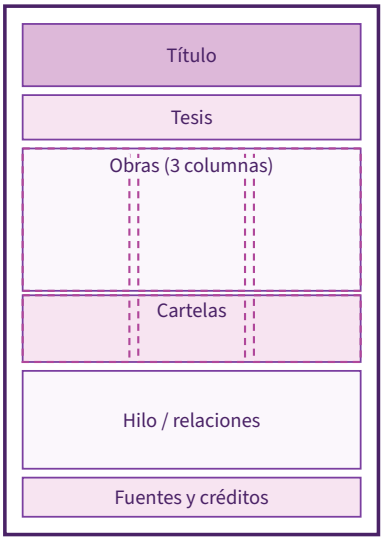
DATOS

Pregunta	Qué mirar	Evidencia para tu texto
¿Quién crea y para quién?	Autoría, encargo, público, lugar	Cartela, fecha y contexto de F4
¿Quién aparece?	Número, edad, rol, grupo social	Figuras y atributos
¿Cómo aparece?	Pose, gesto, vestuario, espacio	Gestos y objetos
¿Quién mira a quién?	Miradas dentro y hacia fuera de la obra	Dirección de la mirada
¿Quién queda fuera?	Ausencias en la obra y en la colección	Datos, fechas y fuentes

Fuente: Elaboración propia.

T2 Retícula de un panel A2

ESQUEMA



Retícula de un panel A2 vertical (420 × 594 mm)

Márgenes	20 mm en los cuatro lados
Columnas	3 columnas de 120 mm con calles de 10 mm
Título	franja de 70 mm (de 20 a 90)
Tesis	50 mm, una o dos frases
Obras	160 mm de alto, una por columna
Cartelas	75 mm bajo cada obra
Hilo	110 mm: relaciones entre obras
Fuentes	44 mm al pie, texto más pequeño

Dibujo a escala 1 : 2. Las zonas ocupan de 20 a 574 mm de altura: queda un margen inferior de 20 mm.

Fuente: Esquema de elaboración propia con medidas calculadas.

T3 Tamaños de letra orientativos para leer a un metro

DATOS

Elemento	Tamaño orientativo	Consejo
Título	72-96 pt	Pocas palabras, tipografía de palo seco
Tesis	36 pt	Una o dos frases
Cuerpo e hilo	24-28 pt	Párrafos de 3-4 líneas
Cartela	18-20 pt	Máximo 50 palabras
Fuentes	14 pt	Al pie, en gris oscuro

Fuente: Orientaciones de diseño de paneles; los tamaños son orientativos y se prueban en el aula.

T4 Cómo escribir una cartela y citar una obra

PROTOCOLO

Estructura de una cartela:

1. **Autoría, título (en cursiva), año.**
2. **Técnica y museo o lugar.**
3. **Una frase de lectura** que señala qué mirar («Fíjate en…») y por qué importa para la tesis.

Ejemplo: *Sofonisba Anguissola, Partida de ajedrez, 1555. Óleo sobre lienzo. Muzeum Narodowe, Poznań. Fíjate en cómo las hermanas se miran entre ellas.*

Citar una imagen: autoría, título, año, museo o repositorio, licencia y fecha de consulta.

Feedback «dos estrellas y un deseo»: dos aciertos con vocabulario visual y una mejora concreta.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 2 · Arte, identidad y género

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Panel curatorial sobre representación e identidad**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Aplica el guion con precisión (mirada, posición, pose, atributos y ausencias), relaciona cada obra con su contexto y sostiene la lectura con evidencias visibles sin reducirla a una sola interpretación.	Aplica el guion y reconoce el contexto principal; explica las lecturas con evidencias adecuadas.	Aplica solo parte del guion o la lectura es parcial o apenas se apoya en la obra.	La descripción es imprecisa y no usa el guion ni la obra como evidencia.	
Técnica y lenguaje	Diseña el panel con la retícula, jerarquía tipográfica y cartelas completas y legibles a un metro, con un lenguaje visual coherente con la tesis.	Usa la retícula y las cartelas correctamente; el panel es legible con pocos fallos.	El diseño es irregular, con jerarquía poco clara o cartelas incompletas.	No aplica todavía la retícula ni los elementos básicos del panel.	
Creación / producto	El panel tiene una tesis clara y matizada, tres obras bien elegidas, un hilo argumental y una obra o cuestión que la complica; es coherente, personal y revisado.	El panel cumple el reto con una tesis comprensible y obras adecuadas.	La tesis es poco clara o las obras no la sostienen del todo.	El panel está incompleto y no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Esboza el panel, revisa fuentes, usa el feedback de la mesa curatorial y explica qué mejoró en la segunda versión.	Planifica, participa y revisa su trabajo.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Presenta con claridad ante la mesa, cita todas las fuentes y licencias, evita simplificaciones y respeta a las personas representadas, a sus compañeros y los materiales.	Presenta con claridad suficiente, cita las fuentes y cumple las normas.	Cita parcialmente las fuentes o necesita ayuda para explicar.	No cita fuentes, simplifica de forma estereotipada o ignora las normas.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 2 · Arte, identidad y género

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo analizar quién mira, quién es mirado y quién queda fuera en una obra, apoyándome en lo que se ve.	○	○	○	○
Puedo distinguir un estereotipo de un rol y proponer un contraejemplo o matiz.	○	○	○	○
Puedo defender una tesis con tres obras, cartelas y fuentes citadas.	○	○	○	○
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 · Arte, identidad y género

ALUMNADO

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

Un guion con preguntas y una sola obra para reducir variables. El criterio es el mismo: analizar una obra con perspectiva de género y formular una tesis apoyada en evidencias.

Frases modelo

- **Mirada:** «Una figura mira… y otra mira…».
- **Posición:** «En el centro está… porque es la más grande».
- **Contexto:** «En 1555, las mujeres… (F4)».
- **Tesis:** «En esta obra, … aparece como…, aunque también…».

Cinco pasos para la tesis

1. Elige *Partida de ajedrez* (Anguissola, 1555) de F3.
2. Responde las preguntas 1 a 5 de F2 con una frase.
3. Subraya la evidencia que más pesa.
4. Escribe «En esta obra…» y completa la tesis.
5. Añade «aunque también…» para matizarla.

1 **Completa la tabla con una frase por pregunta.**

Pregunta	Mi frase
Mirada	
Posición y tamaño	
Pose y gesto	
Ausencias	

2 **Completa la tesis.**

En esta obra, _____ aparece como _____, porque se ve _____; aunque también _____.

ANEXO 9

Ampliación

SdA 2 · Arte, identidad y género

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Una obra contemporánea que complica la tesis

Un buen panel pone a prueba su propia tesis. Elige una obra contemporánea de F3 (Guerrilla Girls o Muholi) o una imagen actual con licencia, analízala y decide si confirma, matiza o desmiente tu tesis inicial.

Pasos

1. Resume tu tesis inicial en una frase.
2. Analiza la obra contemporánea con el guion de F2 y anota tres evidencias.
3. Explica en qué punto la obra complica tu tesis (qué no encaja).
4. Reformula la tesis para que incorpore la nueva obra, sin «siempre» ni «nunca».
5. Redacta una cartela extra de 50 palabras y decide dónde colocarla en la retícula.

1 **Tesis inicial y tesis reformulada.**

Tesis inicial	Obra contemporánea	Tesis reformulada

Entrega

Tesis reformulada, cartela extra de 50 palabras y un esquema de dónde se colocaría en el panel (dibujo en la retícula).

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 2 · Arte, identidad y género

DOCENTE

Ficha 1

1. Test: preguntar cómo aparecen y quién crea, y quién queda fuera; una imagen simplificada y repetida de un grupo.
2. Esquema: mira al espectador, la figura sentada de la izquierda; mira a otra figura, la figura de pie de la derecha (mira a la sentada); ocupa el centro y es más grande, la figura sentada; objeto: una mesa pequeña con un libro; ausencia señalada: «¿quién falta?».
3. Reflexión abierta: se valora que mencione al menos un colectivo ausente o poco representado y que distinga lo que ve de lo que supone.

Ficha 2

1. Modelo orientativo (el docente proyecta ambas obras antes): Velázquez, artista varón, obra de la corte; figura de espaldas con rostro reflejado en el espejo, mirada mediada; Sher-Gil, artista mujer del siglo XX, tres jóvenes con posturas cerradas y colores terrosos, contexto colonial y de formación europea de la artista. Se acepta cualquier lectura sostenida con evidencias.
2. Relaciones: 1555 Anguissola; 1768 Royal Academy; 1897 École des Beaux-Arts; 1971 Nochlin; 1985 Guerrilla Girls.
3. Idea matizada modelo: «A veces cambia el punto de vista y el papel que se da a la figura, pero no siempre; depende de la artista y del contexto».

Ficha 3

1. Porcentajes: hombres 31/40 = 77,5 %; mujeres 7/40 = 17,5 %; anónimo o colectivo 2/40 = 5,0 %.
2. Cálculo: $(7 + x)/(40 + x) \geq 0{,}30 \rightarrow 7 + x \geq 12 + 0{,}3x \rightarrow 0{,}7x \geq 5 \rightarrow x \geq 7{,}14$; hacen falta 8 obras (con 7 serían 14/47 = 29,8 %; con 8, 15/48 = 31,3 %).
3. V/F: la primera es falsa (simplifica: no tiene en cuenta el acceso a la formación ni las colecciones); la segunda es verdadera; la tercera es verdadera.
4. Datos de F4 modelo: hasta 1897 la École des Beaux-Arts de París no admitió mujeres; muchas se formaban en talleres familiares (Anguissola, Gentileschi).

Ficha 4

1. Gentileschi: rol que podría leerse, «la mujer pasiva o víctima»; matiz: aquí actúan con fuerza física y cooperan. Kahlo: estereotipo «la musa o la modelo»; matiz: ella decide cómo se representa y cómo se duplica. Guerrilla Girls: estereotipo «la mujer como desnudo en el museo»; contraejemplo: el cartel denuncia con datos.
2. Boceto: se valora que sea esquemático, que no copie obras ni personas reales y que el contraejemplo cambie un elemento claro (rol, mirada o posición).
3. Idea: un contraejemplo no prueba que la generalización sea falsa en todos los casos, pero demuestra que tiene excepciones y obliga a matizar («a menudo» en lugar de «siempre»).

Ficha 5

1. Respuesta abierta: se valora que las tres obras sean de épocas o lugares distintos, que cada elección tenga una evidencia visible y que conste la fuente.
2. Tesis modelo: «Cuando una artista se representa a sí misma o retrata a otras mujeres, la figura gana agencia, aunque no es la única lectura posible».
3. Obra que complica: por ejemplo, el cartel de las Guerrilla Girls, porque muestra que el problema no es solo cómo aparecen sino quién llega a exponer.

Ficha 6

1. Boceto: debe respetar la retícula (título, tesis, tres obras, cartelas, hilo y fuentes) y la jerarquía de tamaños.
2. Revisión: se aceptan las casillas marcadas con justificación; se anima a corregir las que no cumple.
3. Feedback: dos aciertos con vocabulario visual y un deseo concreto; el cambio debe responder al deseo.

Ficha 7

1. Mirada: el pintor mira a su lienzo, la modelo mira fuera del cuadro, la figura del fondo no mira a nadie. Posición y tamaño: el pintor es el más grande y ocupa el centro derecha. Pose y gesto: el pintor actúa (pinta), la modelo posa, la figura del fondo sirve. Atributos y espacio: caballete, paleta, taller. Ausencias: ninguna figura femenina en el papel creador; no sabemos quién pintó realmente.
2. Cartela modelo: «El taller (1890), obra ficticia. Un pintor trabaja mientras una modelo posa y otra persona ayuda al fondo. Fíjate en quién actúa y quién espera. Puede leerse como un taller de la época, pero no sabemos si la modelo también pintaba».

Refuerzo (Anexo 8)

1. Respuestas modelo sobre *Partida de ajedrez*: las hermanas se miran entre sí; ocupan el centro de la composición; juegan, es decir, actúan; faltan figuras fuera del círculo familiar.
2. Tesis modelo: «En esta obra, las mujeres aparecen como jugadoras, porque se ve que se concentran en el tablero; aunque también aparece una figura de servicio al fondo».

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que la nueva obra complique realmente la tesis (por ejemplo, Muholi desplaza la cuestión hacia la identidad racial y de género), que la tesis reformulada sea más matizada y que la cartela cumpla el formato.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: equipos de tres (comisariado, diseño y documentación) con roles rotatorios; cada equipo guarda su carpeta del museo (análisis, boceto, fuentes). La mesa curatorial de la sesión 7 puede ser el profesorado y otro grupo.
- Temporalización (55 min): 10 min de observación o análisis, 30-35 min de taller, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. En la sesión 6 el diseño del panel ocupa la mayor parte del tiempo.
- Imágenes, derechos y respeto: las obras se proyectan desde las webs oficiales y las que se imprimen son de dominio público o con licencia compatible; se verifican los datos de las cartelas. Se analizan decisiones visuales, no cuerpos; cuidado con los comentarios sobre identidades y con las obras que muestran violencia (Gentileschi): se avisa y se contextualiza. Taller: tijeras de punta redonda.
- Diversidad: se puede hacer el panel en formato digital o en A3, trabajar con dos obras en lugar de tres, o grabar la defensa oral. Quien termine antes realiza la ampliación (Anexo 9).

⚠ Errores frecuentes

- Confundir describir con juzgar: «es machista» sin señalar la evidencia visible.
- Generalizar con «siempre» o «nunca» a partir de una sola obra.
- Reducir a una artista a su género y olvidar el análisis formal (composición, color, técnica).
- Cartelas sin datos completos o con datos no comprobados (año, museo, técnica).
- Usar imágenes sin citar su procedencia o licencia.
- Diseñar un panel con demasiado texto y letra que no se lee a un metro.

⚖ Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier tesis matizada que se apoye en evidencias visibles o fuentes citadas, aunque no coincida con la del docente.
- En las tareas abiertas se aceptan lecturas distintas de una obra si se justifican con lo que se ve y con el contexto.
- El diseño del panel se valora por claridad y jerarquía; no penaliza un acabado sencillo si cumple la retícula.

03

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Diseño con identidad

PREGUNTA GUÍA

¿Cómo puede un sistema visual hacer reconocible una idea sin repetir siempre la misma imagen?

CURSO
3.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
B · C · D

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE4, CE5, CE7, CE8

PRODUCTO FINAL
Mini manual de identidad visual para un evento

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
4.1, 5.2, 7.1, 8.1, 8.2, 8.3

Contexto, reto y producto

El IES Las Acacias (centro ficticio) organiza tres eventos para el próximo trimestre: un festival de cortos del alumnado, una feria del libro usado y una jornada de huertos escolares. La comisión de eventos necesita que cada uno tenga **identidad visual propia**, reconocible en el cartel, en la acreditación del voluntariado y en las redes del centro, y encarga a los equipos de 3.º un **mini manual de identidad visual** que explique cómo usar esa identidad sin repetir siempre la misma imagen.

Para conseguirlo, el alumnado analiza identidades del entorno y de la historia del diseño (Tokio 1964, México 68, Múnich 1972, Barcelona 92, Paula Scher), traduce un concepto en un mapa de palabras, simplifica un símbolo hasta que funciona a 10 mm, define una paleta con contraste suficiente, dos tipografías y una retícula modular, aplica el sistema a tres soportes, comprueba su legibilidad con un test y lo presenta en un pitch breve. Al final, cada persona analiza de forma individual una identidad nueva y resuelve una decisión técnica.

Reto

Crear un mini manual de identidad visual para uno de los tres eventos del centro, con concepto, símbolo, paleta, tipografía, retícula y tres aplicaciones coherentes, y defenderlo en un pitch justificando las decisiones.

Producto final

Mini manual de identidad visual para un evento.

Enfoque. Diseño · identidad visual · sistema.

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.

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

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

8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

Saberes básicos oficiales seleccionados (RD 217/2022)

Código	Saber básico
B1	El lenguaje visual como forma de comunicación.
B3	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
B5	La composición. Equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
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.

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

- Marca, símbolo, logotipo e identidad visual; identidades de referencia de distintas épocas y culturas: Tokio 1964 (Yusaku Kamekura), México 68 (Lance Wyman), Múnich 1972 (Otl Aicher), Barcelona 92 (Josep Maria Trias y Javier Mariscal) y The Public Theater (Paula Scher, 1994).
- Concepto y mapa de palabras: del briefing a tres palabras clave y a una idea visual; descartar clichés.
- Símbolo: simplificación en cuatro pasos, construcción con formas geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo), prueba en pequeño (40, 20 y 10 mm) y versión monocroma.
- Color y tipografía: paleta de tres colores más neutros, razón de contraste (WCAG 2.1 AA: 4,5 : 1 para texto normal y 3 : 1 para texto grande) y pareja de tipografías libres de palo seco con jerarquía.
- Composición: retícula modular (márgenes, columnas, calles y módulos), equilibrio y ritmo aplicados a un cartel A3 y a una publicación cuadrada de 1 : 1.
- Proceso creativo: del mapa de palabras al boceto, test de legibilidad, feedback y segunda versión; manual de una o dos páginas con las decisiones.

Objetivos didácticos

- Diferenciar marca, símbolo, logotipo e identidad visual en un nivel introductorio, con ejemplos del entorno.
- Construir coherencia visual mediante forma, color, tipografía y composición, apoyándose en un mapa de palabras y un concepto.
- Aplicar un sistema visual a varios soportes (cartel, acreditación y publicación para redes) manteniendo lo común y adaptando lo que cambia.
- Diseñar para un público y una función concretos, comprobando la legibilidad (contraste, tamaño pequeño y versión monocroma).
- Presentar un manual breve con decisiones justificadas, reconociendo errores y mejoras del proceso.

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

Analizar identidades visuales del entorno

Evidencia: Ficha 1: tabla de análisis de cuatro identidades ficticias, relación de conceptos y diagnóstico.

Ficha: Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Concepto y mapa de palabras

Evidencia: Ficha 2: mapa de palabras, tabla de ideas visuales y concepto en una frase.

Ficha: Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Símbolo: simplificación y prueba en pequeño

Evidencia: Ficha 3: cuatro pasos de simplificación, prueba a 40, 20 y 10 mm y decisión justificada.

Ficha: Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Paleta, tipografía y retícula

Evidencia: Ficha 4: contraste de cuatro combinaciones, tabla de decisiones y retícula de un cartel A4. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Aplicaciones: cartel, acreditación y red

Evidencia: Ficha 5: bocetos de tres aplicaciones sobre plantillas y lista de coherencia. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Manual, test de legibilidad y feedback

Evidencia: Ficha 6: test de legibilidad, feedback de la pareja y cambios de la segunda versión. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Pitch de identidad y reto individual

Evidencia: Manual y pitch (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de una identidad nueva, decisión de contraste y versión monocroma.

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 identidades de distintas épocas y contextos (Tokio 1964, México 68, Múnich 1972, Barcelona 92, Paula Scher) y compara sus procesos y resultados (símbolo, color, tipografía y retícula).	Fichas 1 y 3 / rúbrica y observación
5.2	Produce el manual en equipo seleccionando técnicas y soportes adecuados (rotulador, papel, editor) para cada aplicación y justifica el proceso creativo.	Plantilla (Anexo 4), manual y Ficha 4 / rúbrica y observación
7.1	Desarrolla el proyecto completo (concepto, símbolo, paleta, tipografía, retícula y aplicaciones) ajustándose al briefing y experimentando con técnicas y soportes.	Fichas 2, 3 y 5 y manual / rúbrica y observación
8.1	Reconoce los usos y funciones de la identidad visual (identificar, informar, persuadir) y argumenta las oportunidades que genera para un evento y su público.	Fichas 1 y 2 / rúbrica y observación
8.2	Desarrolla la identidad con una intención previa (concepto y público), organizando las etapas del proyecto y adaptándola a cada soporte.	Fichas 2 y 5 y plantilla (Anexo 4) / rúbrica y observación
8.3	Expone en el pitch el proceso y el resultado, reconoce errores del test de legibilidad y explica las mejoras de la segunda versión.	Ficha 6, pitch y autoevaluación (Anexo 7) / rúbrica y coevaluación

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza una identidad nueva y ficticia (la biblioteca «Las Hojas»), decide con razones de contraste cuál de dos combinaciones de color usar y dibuja una versión monocroma de 16 mm de su símbolo adaptada a otro público.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Distingue marca, símbolo, logotipo e identidad, analiza con precisión forma, color, tipografía y retícula de una identidad nueva y relaciona sus decisiones con la función y el público.	Reconoce los componentes principales de una identidad y explica su función con claridad.	Reconoce algunos componentes, pero la explicación es parcial o no se apoya en la imagen.	La descripción es imprecisa y no distingue los componentes.
Técnica y lenguaje	El símbolo está bien construido y simplificado, la paleta cumple el contraste, la tipografía tiene jerarquía y la retícula se aplica con precisión.	Aplica correctamente símbolo, paleta, tipografía y retícula, con pequeños fallos.	El control del símbolo, del contraste o de la retícula es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos del sistema.
Creación / producto	El manual presenta un concepto claro, un símbolo funcional y tres aplicaciones coherentes y variadas, también en versión monocroma; es personal y revisado.	El manual cumple el reto con decisiones comprensibles y aplicaciones coherentes.	El sistema es parcial o las aplicaciones no se reconocen como una misma identidad.	El manual está incompleto y no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Parte del mapa de palabras, hace pruebas de simplificación y legibilidad, usa el feedback y justifica las mejoras y los errores de la segunda versión.	Planifica, participa y revisa su trabajo.	El proceso es irregular o revisa solo con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Presenta el pitch con claridad, cita referencias, tipografías e imágenes con licencia, respeta los derechos (símbolos originales) y cuida materiales y espacio.	Presenta con claridad suficiente, cita las fuentes y cumple las normas.	Presenta con ayuda o cumple las normas de originalidad y citas parcialmente.	No cita fuentes, copia símbolos existentes o ignora las normas.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Papel de dibujo A4 y A3 (120 g/m^2), papel cuadriculado de 5 mm, lápices HB y 2B, rotuladores calibrados de tres grosores, regla, escuadra y compás.
- Plantillas impresas de las tres aplicaciones (Anexo 3, Ficha 5) y de la retícula (Anexo 5, T3); papeles de color o rotuladores para la paleta.
- Opcionalmente, un editor vectorial o de presentaciones (por ejemplo, una herramienta libre) y tipografías del sistema o libres con licencia abierta; todo el trabajo puede hacerse en papel.
- 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

El evento, el centro, los negocios y las cifras son ficticios y se marcan así. Nada de copiar ni calcar logotipos reales ni usar sus marcas, personajes o mascotas: los símbolos son originales y se construyen con formas geométricas propias; las tipografías, de licencia libre y citadas, y las imágenes, propias o con licencia Creative Commons con atribución. Sin fotografías de personas ni publicación en redes: las publicaciones son maquetas de aula. Regla y compás con cuidado y tijeras de punta redonda; sin cúter.

Interdisciplinariedad: Tecnología (diseño, formatos digitales y herramientas de edición), Lengua Castellana y Literatura (nombre, eslogan y pitch) y Economía/Emprendimiento (público objetivo y comunicación de un evento).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Plantillas de retícula y aplicaciones, símbolos geométricos como punto de partida, opción analógica completa.

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 monocroma y otra accesible para tamaños muy pequeños.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 3 · Diseño con identidad

ALUMNADO

Mira a tu alrededor: la camiseta del equipo, el cartel de la panadería, el icono de la aplicación que más usas. Casi todos se reconocen sin leer el nombre, aunque cada vez aparezcan de una forma distinta. ¿Cómo lo consiguen? Con un sistema: un símbolo, unos colores, unas letras y una forma de ordenarlo todo. El centro organiza tres eventos y necesita una identidad que funcione en un cartel, en una acreditación y en una publicación. Vuestro trabajo es crear ese sistema y un manual para que cualquiera pueda usarlo.

> *“¿Cómo puede un sistema visual hacer reconocible una idea sin repetir siempre la misma imagen?”*

Vuestro reto

Crear un mini manual de identidad visual para uno de los tres eventos del centro, con concepto, símbolo, paleta, tipografía, retícula y tres aplicaciones coherentes, y defenderlo en un pitch justificando las decisiones.

Lo que vais a producir

Mini manual de identidad visual para un evento.

Seguridad. El evento, el centro, los negocios y las cifras son ficticios y se marcan así.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Analizamos identidades visuales del entorno.
2. Convertimos el briefing en concepto y mapa de palabras.
3. Simplificamos el símbolo y lo probamos en pequeño.
4. Elegimos paleta, tipografía y retícula.
5. Aplicamos el sistema a cartel, acreditación y red.
6. Montamos el manual, probamos la legibilidad y recibimos feedback.
7. Presentamos el pitch y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Diferenciar marca, símbolo, logotipo e identidad visual en un nivel introductorio, con ejemplos del entorno.
- Construir coherencia visual mediante forma, color, tipografía y composición, apoyándose en un mapa de palabras y un concepto.
- Aplicar un sistema visual a varios soportes (cartel, acreditación y publicación para redes) manteniendo lo común y adaptando lo que cambia.
- Diseñar para un público y una función concretos, comprobando la legibilidad (contraste, tamaño pequeño y versión monocroma).
- Presentar un manual breve con decisiones justificadas, reconociendo errores y mejoras del proceso.

¿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 · Diseño con identidad

ALUMNADO

Tres briefings ficticios, esquemas de identidad, símbolo y contraste, referencias de identidades de distintas épocas, un manual resuelto y las normas de originalidad y taller.

F1 El briefing: tres eventos del centro (ficticios)

ESTUDIO DE CASO

Para: equipos de 3.º · **De:** comisión de eventos del IES Las Acacias · **Asunto:** identidad visual de un evento

Cada equipo elige **un evento** y crea su identidad:

- **A · «Cortos de Patio»:** festival de cortometrajes del alumnado; público de 12 a 17 años; ambiente de cine y creatividad.
- **B · «Libros con Segunda Vida»:** feria de intercambio de libros usados; público de familias y alumnado; ambiente de comunidad y sostenibilidad.
- **C · «Huerto Abierto»:** jornada de huertos escolares; público de 1.º a 4.º y vecindario; ambiente de naturaleza y trabajo compartido.

El **manual** (una o dos páginas, A3 plegado o digital) debe incluir:

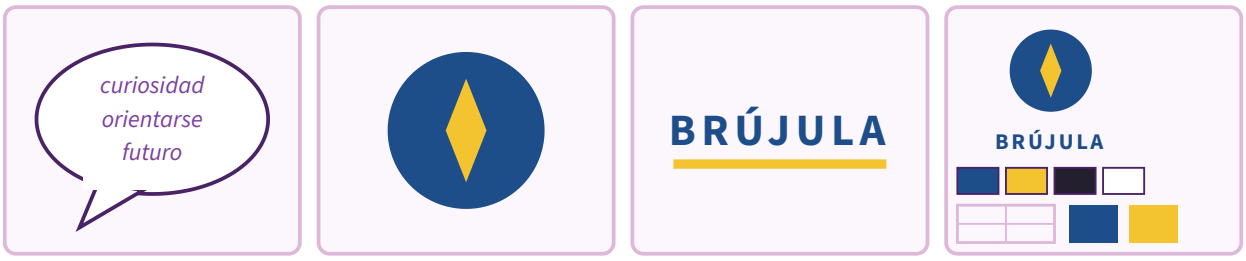
- concepto en una frase y tres palabras clave;
- símbolo (con versión monocroma y versión muy pequeña) y logotipo;
- paleta de tres colores más neutros con razón de contraste;
- dos tipografías y su jerarquía;
- retícula y tres aplicaciones: cartel A3, acreditación de 90 × 120 mm y publicación cuadrada de 1 : 1.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula.

¿Qué elemento de tu identidad tendría que verse igual en las tres aplicaciones?

F2 Marca, símbolo, logotipo e identidad visual

ESQUEMA



1 · MARCA
Lo que la gente piensa y espera de un evento: la idea, no el dibujo.

2 · SÍMBOLO
Forma gráfica sin texto que se reconoce de un vistazo.

3 · LOGOTIPO
El nombre escrito con una tipografía y una forma propias.

4 · IDENTIDAD VISUAL
Sistema: símbolo, logotipo, color, tipografía, retícula y aplicaciones.

Ejemplo con un evento ficticio: «Feria Brújula», jornada de orientación del IES Las Acacias (centro y evento inventados).

Un símbolo solo no es una marca; una identidad es lo que hace que todo se reconozca como de la misma familia.

Fuente: Esquema de elaboración propia con un evento ficticio («Feria Brújula»).

F3 Referencias: identidades visuales que hicieron historia

DATOS

Identidad y autoría	Año	Dónde se ve	Qué observar
Juegos Olímpicos de Tokio: emblema y carteles, Yusaku Kamekura	1964	Archivo del Museo Olímpico (Lausana)	Un círculo rojo y la forma muy simple: un símbolo que se reconoce en cualquier tamaño
Juegos Olímpicos de México: identidad visual, Lance Wyman (con Eduardo Terrazas y Peter Murdoch)	1968	Archivo del Museo Olímpico (Lausana)	Un sistema de líneas paralelas que se repite en carteles, pictogramas y señalización
Juegos Olímpicos de Múnich: identidad y pictogramas, Otl Aicher	1972	Archivo del Museo Olímpico (Lausana)	Paleta controlada, retícula geométrica y pictogramas coherentes
Juegos Olímpicos de Barcelona: emblema, Josep Maria Trias, y mascota Cobi, Javier Mariscal	1992	Archivo del Museo Olímpico (Lausana)	Un símbolo con pocas formas y color, y una mascota que añade carácter a la identidad
The Public Theater (Nueva York): identidad tipográfica, Paula Scher (Pentagram)	1994	Web del estudio Pentagram y del teatro	Una identidad basada sobre todo en la tipografía y en el color: el sistema sin símbolo

Fíjate en lo que tienen en común: pocos elementos, reglas claras y un uso insistente. Pregunta siempre quién hizo el diseño, para qué evento y con qué sistema: el logotipo es solo una parte de la identidad.



Peter Behrens, cartel *AEG-Metallfadenlampe*, 1907. Litografía. Dominio público. Behrens diseñó para AEG logotipo, carteles, productos y edificios: una de las primeras identidades corporativas completas.

Fuente: Datos de los archivos olímpicos y de los estudios citados. El docente proyecta las imágenes desde las webs oficiales (Museo Olímpico, estudios de diseño), comprobando antes las condiciones de uso; no se copian ni se calcan.

F4 Cuatro identidades del barrio (ficticias)

ESQUEMA



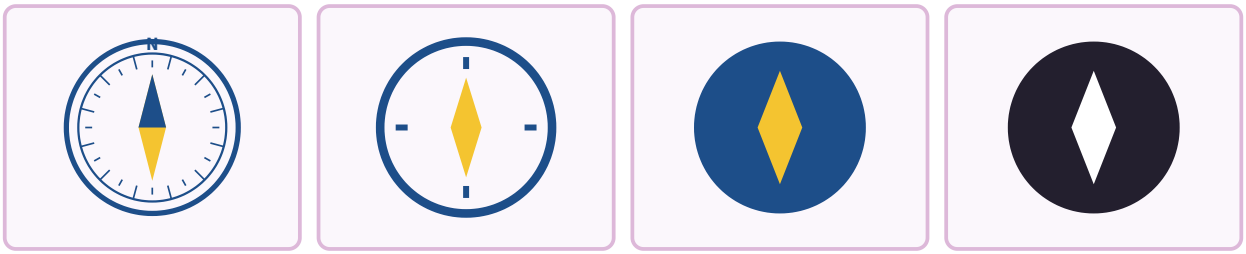
Identidad A · **Identidad B** · **Identidad C** · **Identidad D**

Cuatro identidades ficticias del barrio (negocios y nombres inventados). Observa en cada una el símbolo, los colores y la tipografía del nombre: ¿se reconocerían a 10 mm de ancho? ¿Y en blanco y negro?

Fuente: Identidades inventadas y dibujadas para el aula; no corresponden a ningún negocio real.

F5 Del símbolo detallado al símbolo que funciona en pequeño

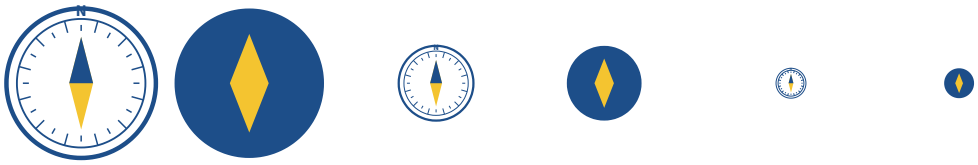
ESQUEMA



1 · Detallado · **2 · Menos detalle** · **3 · Geométrico** · **4 · Monocromo**

Prueba en pequeño (la misma forma, tres tamaños)

Izquierda: versión detallada · derecha: versión geométrica. En «muy pequeño» el detalle se pierde: la geométrica aguanta.



grande · mediano · muy pequeño

Simplificar no es empobrecer: es **quedarse con lo esencial**. Cada paso quita detalle y mantiene una idea (la aguja de una brújula). Si el símbolo deja de reconocerse a 10 mm, aún tiene demasiado detalle.

Fuente: Esquema de elaboración propia con el símbolo ficticio de la «Feria Brújula».

F6 Paleta y contraste: qué combinaciones se leen

ESQUEMA



Mínimos orientativos (WCAG 2.1 AA): 4,5 : 1 para texto normal y 3 : 1 para texto grande. Razones calculadas con la fórmula de luminancia relativa.

La razón de contraste va de 1 : 1 (igual) a 21 : 1 (negro sobre blanco). Un color atractivo puede no servir para texto: el amarillo sobre blanco no se lee, pero sobre azul funciona muy bien.

Fuente: Colores y cálculos de elaboración propia (razón de contraste con la fórmula de luminancia relativa de WCAG 2.1).

F7 Ejemplo resuelto: mini manual de la «Feria Brújula»

ESQUEMA



Concepto: orientarse (curiosidad, futuro, camino). **Por qué funciona:** el símbolo geométrico se reconoce a 10 mm y en monocromo; la paleta cumple el contraste (blanco sobre azul 8,4 : 1; tinta sobre amarillo 9,8 : 1); la tipografía de palo seco es legible; y el sistema se mantiene en tres soportes distintos.



Imagen generada con IA para este cuaderno. Otra identidad ficticia aplicada a cartel, acreditación, señal, tarjeta, entrada y bolsa: el mismo símbolo, la misma paleta y la misma retícula en todos los soportes.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia con un evento ficticio; los números de las medidas son los de cada soporte.

F8 Normas de originalidad y taller

PROTOCOLO

Antes: elige el evento, apunta el briefing y prepara papel cuadriculado, plantillas y rotuladores.

Procedimiento:

1. Escribe tres palabras clave y descarta los clichés.
2. Boceta al menos seis símbolos pequeños; elige uno y simplifícalo en cuatro pasos.
3. Prueba el símbolo a 40, 20 y 10 mm y en blanco y negro.
4. Define paleta (tres colores y neutros), calcula el contraste de los textos y elige dos tipografías.
5. Construye la retícula y aplica el sistema a las tres plantillas.
6. Haz el test de legibilidad, recoge el feedback y corrige.

Originalidad y derechos: símbolo propio, sin copiar ni calcar logotipos, mascotas ni personajes; tipografías del sistema o libres, citadas; imágenes propias o con licencia CC citada. El material se queda en el aula.

Seguridad y cierre: compás con cuidado, tijeras de punta redonda, sin cúter; guarda las pruebas en la carpeta.

Fuente: Pautas didácticas de elaboración propia.

F9 Glosario de identidad visual

GLOSARIO

Marca	Idea y reputación de algo en la mente del público; no es solo el dibujo.
Símbolo	Forma gráfica sin texto que identifica algo.
Logotipo	Nombre escrito con una tipografía y unas proporciones propias.
Identidad visual	Sistema (símbolo, logotipo, color, tipografía, retícula) que hace reconocible algo.
Contraste	Diferencia de luminosidad entre texto y fondo (razón mínima 4,5 : 1).
Retícula	Rejilla de márgenes, columnas, filas y calles que ordena los elementos.
Aplicación	Uso de la identidad en un soporte concreto: cartel, acreditación, red social.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 3 · Diseño con identidad

ALUMNADO

FICHA 1 Identidades del entorno

SESIÓN 1

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

Observa las cuatro identidades ficticias del barrio (Anexo 2, F4).

1 Analiza las cuatro identidades.

Identidad	Símbolo y colores	Tipografía del nombre	Idea que transmite y ¿se reconoce a 10 mm?
A · Horno Sol			
B · CD Acacias			
C · Café Nube			
D · Radio Barrio			

2 Relaciona cada concepto con su definición.

1	Marca	a	El nombre escrito con tipografía propia
2	Símbolo	b	Lo que se piensa y se espera de algo
3	Logotipo	c	Sistema de símbolo, color, tipografía y aplicaciones
4	Identidad visual	d	Forma gráfica sin texto

3 Diagnóstico. Elige la respuesta correcta.

Una identidad visual consiste en…

◯ un eslogan ◯ un sistema de elementos coherentes ◯ un dibujo bonito ◯ solo el logotipo

Un buen símbolo se debe reconocer…

◯ solo en color ◯ únicamente en cartel ◯ también en pequeño y en blanco y negro ◯ solo a tamaño grande

FICHA 2 Concepto y mapa de palabras

SESIÓN 2

1 **Elige tu evento (A, B o C de F1) y completa el mapa de palabras (seis palabras relacionadas).**



2 **Ordena tus ideas visuales.**

Palabra clave	Idea visual posible	¿Cliché? (sí / no)	Decisión

3 **Escribe el concepto en una frase: qué quiere transmitir el evento, a quién y con qué forma.**

FICHA 3 Símbolo: simplificación y prueba en pequeño

SESIÓN 3

Consulta las construcciones geométricas del Anexo 5 (T2) y la simplificación del Anexo 2 (F5).

1 **Simplifica tu símbolo en cuatro pasos.**

1 · Detallado | 2 · Menos detalle | 3 · Geométrico | 4 · Monocromo

Dibuja el mismo símbolo en cada recuadro quitando detalle en cada paso.

2 **Prueba en pequeño: copia tu símbolo a 40, 20 y 10 mm y responde.**

Tamaño	¿Se reconoce? (sí / no)	Qué detalle se pierde
40 mm		
20 mm		
10 mm		
Blanco y negro		

3 **Decisión: qué has quitado o cambiado tras la prueba y por qué.**

FICHA 4 Paleta, tipografía y retícula

SESIÓN 4

1 **Con los datos de F6, completa la tabla de contraste.**

Combinación	Razón de contraste	¿Sirve para texto normal, solo grande o no?
Blanco sobre azul		
Amarillo sobre azul		
Blanco sobre verde		
Amarillo sobre blanco		

2 **Decisiones de tu sistema.**

Elemento	Mi decisión	Por qué
Paleta (tres colores y neutros)		
Tipografía para títulos		
Tipografía para texto		

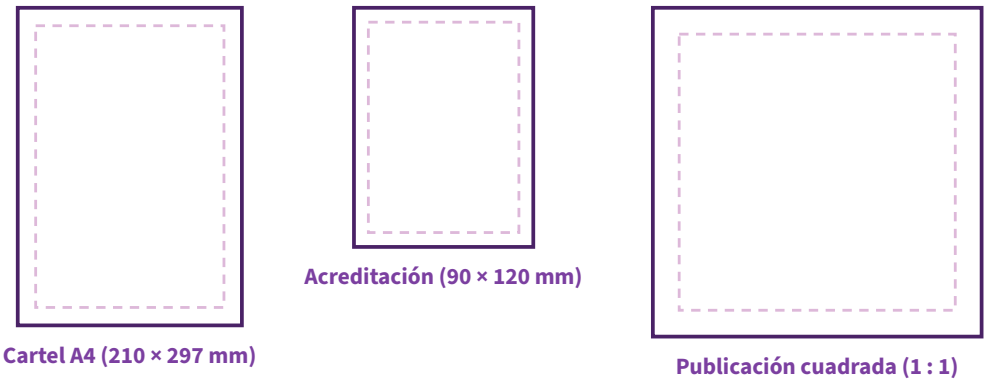
3 **Retícula de un cartel A4 vertical (Anexo 5, T3): cada cuadro equivale a 15 mm (A4 ≈ 14 × 20 cuadros). Deja un margen de un cuadro y reparte dos columnas de seis cuadros; marca logo, título, imagen y texto.**

FICHA 5 Aplicaciones: cartel, acreditación y red

SESIÓN 5

Aplica tu sistema a las tres plantillas. La línea discontinua es la zona de seguridad.

1 **Bocetos de las tres aplicaciones.**



La línea discontinua marca la zona de seguridad (margen del 8 %): no pongas texto ni símbolo fuera de ella.

2 **Comprueba la coherencia de tu sistema.**

- [ ] El símbolo aparece en las tres aplicaciones.
- [ ] Solo se usan los colores de la paleta.
- [ ] Las dos tipografías y su jerarquía se mantienen.
- [ ] El texto cumple la razón de contraste (4,5 : 1 o 3 : 1 si es grande).
- [ ] La retícula y la zona de seguridad se respetan.

3 ¿Qué se mantiene y qué cambia entre las tres aplicaciones? Razona con un ejemplo.

FICHA 6 Test de legibilidad y feedback

SESIÓN 6

1 Test de legibilidad con tu pareja (la pareja mira a 2 m).

Prueba	¿Se lee o se reconoce? (sí / no)	Qué falla y cómo lo corregiré
Símbolo a 10 mm		
Texto principal del cartel a 2 m		
Versión monocroma		
Acreditación a 1 m		

2 Dos estrellas y un deseo para tu pareja.

★ Lo que funciona (1)	★ Lo que funciona (2)	Un deseo de mejora

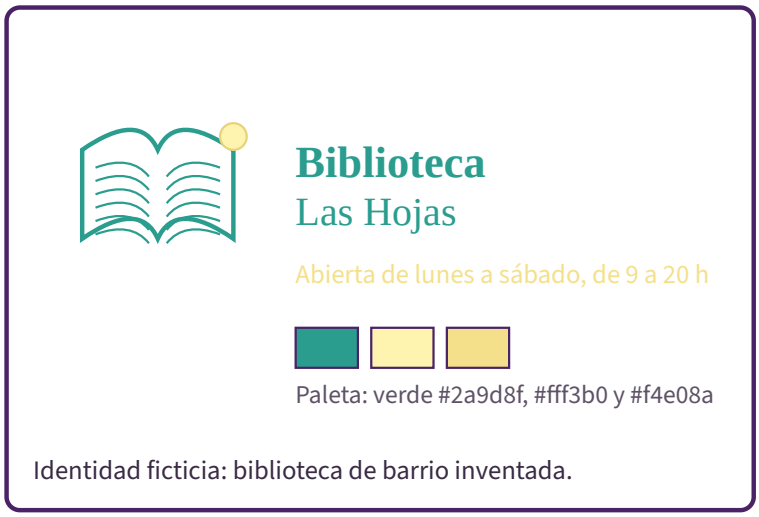
3 Un error de tu primera versión, qué aprendiste y qué cambias en la segunda.

FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal)

SESIÓN 7

Trabajo personal con una identidad nueva y ficticia: la biblioteca «Las Hojas».

1 **Analiza la identidad: describe símbolo, logotipo, paleta y tipografía, y señala dos fallos de legibilidad.**



2 **Decisión técnica: para el texto pequeño sobre fondo blanco, ¿qué combinación usarías, verde #2a9d8f o amarillo #e49ace? Razona con el contraste (verde sobre blanco: 3,3 : 1).**

3 **Boceto: dibuja una versión monocroma de 16 mm de su símbolo y adáptala a un público de Primaria.**

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 3 · Diseño con identidad

ALUMNADO

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

Hoja de proyecto del mini manual de identidad. Debe permitir a otra persona usar tu identidad sin preguntarte.

Briefing

Evento, público y soportes.

Concepto y palabras clave

Una frase y tres palabras.

Símbolo y logotipo

Versión color, monocroma y 10 mm.

Paleta y contraste

Tres colores, neutros y razones de contraste.

Tipografía y retícula

Dos tipografías, jerarquía, márgenes y columnas.

Aplicaciones

Cartel A3, acreditación de 90 × 120 mm y publicación 1 : 1 (miniaturas).

Decisiones y versión 1 → 2

Por qué estas decisiones para este público; test de legibilidad y cambios.

Referencias y créditos

Tipografías, imágenes y licencias.

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 3 · Diseño con identidad

ALUMNADO

Test de símbolo, construcciones geométricas, retícula y recursos de color y tipografía.

T1 Test de un buen símbolo

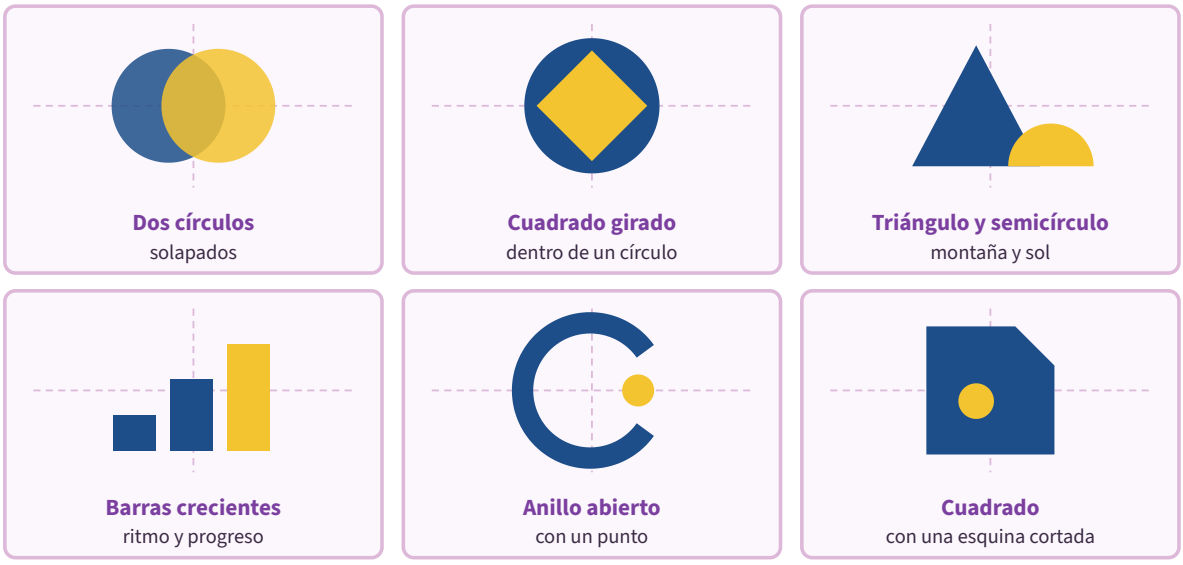
DATOS

Criterio	Pregunta	Cómo comprobarlo
Simple	¿Tiene pocas formas y colores?	Cuenta formas: mejor tres que diez
Reconocible	¿Se entiende en 3 segundos?	Enséñalo a una persona un momento
En pequeño	¿Funciona a 10 mm?	Redúcelo con la fotocopiadora o a mano
En monocromo	¿Funciona en blanco y negro?	Hazlo con un solo rotulador
Adecuado	¿Expresa el concepto y no un cliché?	Compáralo con las tres palabras clave

Fuente: Elaboración propia.

T2 Seis símbolos desde formas geométricas básicas

ESQUEMA



Fuente: Esquemas originales de elaboración propia, sin relación con marcas existentes; punto de partida para construir el símbolo.

T3 Retícula modular de un cartel A3

ESQUEMA



Retícula modular de un cartel A3 vertical (297 × 420 mm)

Margen	15 mm en los cuatro lados
Calle	5 mm entre módulos
Columnas	4 de 63,0 mm
Filas	6 de 60,8 mm
Módulo	63,0 × 60,8 mm
Control	4 × 63,0 + 3 × 5 + 2 × 15 = 297,0 mm de ancho
Control	6 × 60,8 + 5 × 5 + 2 × 15 = 420,0 mm de alto

Dibujo a escala 1 : 2. Ejemplo de reparto: logo (1 módulo), título (3 × 2), imagen (4 × 2), texto, fecha y pie de patrocinios.

Fuente: Esquema de elaboración propia con medidas calculadas.

T4 Tipografía y color: reglas rápidas

DATOS

Elemento	Regla	Ejemplo
Pareja de tipografías	Una para títulos y otra para texto; mejor de familias distintas pero compatibles	Palo seco en negrita + palo seco regular
Jerarquía	Tres niveles de tamaño: título, subtítulo y texto	72 pt, 36 pt y 24 pt en un cartel A3
Contraste	4,5 : 1 para texto normal y 3 : 1 para texto grande	Blanco sobre azul (#1d4e89): 8,4 : 1
Paleta	Tres colores más neutros: uno dominante, uno de apoyo y uno de acento	Azul, amarillo y tinta, con blanco
Licencias	Usa tipografías del sistema o de licencia libre (por ejemplo, OFL) y cítalas	Source Sans 3, Open Sans

Fuente: Orientaciones de diseño de elaboración propia; los tamaños son orientativos.

T5 Test de legibilidad y feedback «dos estrellas y un deseo»

PROTOCOLO

Test de legibilidad (con una pareja):

1. Enseña el símbolo 3 segundos a unos 2 m: ¿lo dibuja o lo describe bien?
2. Muestra el símbolo a 10 mm: ¿se reconoce?
3. Pide leer el título del cartel a 2 m y el texto de la acreditación a 1 m.
4. Prueba la versión en blanco y negro.
5. Anota lo que falla y cómo lo corregirás.

Feedback «dos estrellas y un deseo»: di dos aciertos (★) con vocabulario visual y un deseo concreto de mejora. Quien recibe escucha, da las gracias y decide qué cambiar.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 3 · Diseño con identidad

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Mini manual de identidad visual para un evento**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Distingue marca, símbolo, logotipo e identidad, analiza con precisión forma, color, tipografía y retícula de una identidad nueva y relaciona sus decisiones con la función y el público.	Reconoce los componentes principales de una identidad y explica su función con claridad.	Reconoce algunos componentes, pero la explicación es parcial o no se apoya en la imagen.	La descripción es imprecisa y no distingue los componentes.	
Técnica y lenguaje	El símbolo está bien construido y simplificado, la paleta cumple el contraste, la tipografía tiene jerarquía y la retícula se aplica con precisión.	Aplica correctamente símbolo, paleta, tipografía y retícula, con pequeños fallos.	El control del símbolo, del contraste o de la retícula es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos del sistema.	
Creación / producto	El manual presenta un concepto claro, un símbolo funcional y tres aplicaciones coherentes y variadas, también en versión monocroma; es personal y revisado.	El manual cumple el reto con decisiones comprensibles y aplicaciones coherentes.	El sistema es parcial o las aplicaciones no se reconocen como una misma identidad.	El manual está incompleto y no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Parte del mapa de palabras, hace pruebas de simplificación y legibilidad, usa el feedback y justifica las mejoras y los errores de la segunda versión.	Planifica, participa y revisa su trabajo.	El proceso es irregular o revisa solo con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Presenta el pitch con claridad, cita referencias, tipografías e imágenes con licencia, respeta los derechos (símbolos originales) y cuida materiales y espacio.	Presenta con claridad suficiente, cita las fuentes y cumple las normas.	Presenta con ayuda o cumple las normas de originalidad y citas parcialmente.	No cita fuentes, copia símbolos existentes o ignora las normas.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 3 · Diseño con identidad

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo distinguir marca, símbolo, logotipo e identidad visual y reconocerlos en ejemplos reales.	○	○	○	○
Puedo simplificar un símbolo y comprobar que se reconoce en pequeño y en monocromo.	○	○	○	○
Puedo elegir colores y tipografías con contraste suficiente y aplicarlos a varios soportes con coherencia.	○	○	○	○
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 · Diseño con identidad

ALUMNADO

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

Un símbolo hecho con dos formas geométricas, una paleta cerrada y plantillas para reducir variables. El criterio es el mismo: crear un sistema visual reconocible con coherencia en tres soportes.

Paleta y tipografías de partida

- **Paleta:** azul #1d4e89 (dominante), amarillo #cd2f9d (acento), tinta #231f2e (texto) y blanco.
- **Combinaciones que se leen:** blanco sobre azul (8,4 : 1), amarillo sobre azul (5,1 : 1), tinta sobre amarillo (9,8 : 1).
- **Tipografías:** palo seco en negrita para títulos y palo seco regular para texto.
- **Evita:** amarillo o blanco sobre fondo claro.

Cinco pasos con una sola variable (el símbolo)

1. Elige dos formas del toolkit (T2): por ejemplo, un círculo y un rombo.
2. Colócalas de tres maneras en tres cuadrados pequeños.
3. Elige la que mejor se reconoce a 10 mm.
4. Colorea con la paleta de partida.
5. Repite el símbolo, sin cambiarlo, en las tres plantillas.

1 **Dibuja tres símbolos con dos formas geométricas y marca el elegido.**

Opción 1 | Opción 2 | Opción 3

2 **Completa: «Mi símbolo se reconoce en pequeño porque ___; el texto se lee porque ___ sobre ___ tiene un contraste de ___».**

ANEXO 9

Ampliación

SdA 3 · Diseño con identidad

ALUMNADO

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

Una versión monocroma y una versión muy pequeña

Una identidad profesional tiene versiones para condiciones difíciles: un sello en blanco y negro, un icono de 16 px o una fotocopia. Crea dos versiones de tu símbolo que sigan reconociéndose en esas condiciones.

Pasos

1. Dibuja la versión monocroma en negro al 100 % (sin grises) y su versión en negativo (blanco sobre negro).
2. Simplifica el símbolo para un tamaño de 16 × 16 mm (equivalente al de un icono pequeño): quita detalles hasta que quede una forma principal.
3. Prueba las dos versiones a 10 mm y a 2 m de distancia y anota qué falla.
4. Escribe una regla para el manual: cuándo se usa cada versión y qué tamaño mínimo tiene.

1 **Dibuja las dos versiones y la regla de uso.**

Monocroma (negro 100 %)

Negativo (blanco sobre negro)

Muy pequeña (16 mm)

Entrega

Hoja con la versión monocroma, su negativo y la versión de 16 mm, más una regla de uso de 2-3 líneas con tamaño mínimo y justificación.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 3 · Diseño con identidad

DOCENTE

Ficha 1

1. Análisis modelo (se acepta cualquier descripción comprobable): A, sol naranja con rayos, serif de aire artesanal, transmite calor y pan recién hecho, se reconoce a 10 mm el círculo pero se pierden los rayos; B, escudo azul con franja blanca y círculo, sans en negrita, transmite tradición y equipo, se reconoce por la forma; C, nube azul clara, sans redondeada, transmite calma, buena en pequeño pero el azul claro sobre blanco tiene poco contraste; D, ondas concéntricas, tipografía monoespaciada, transmite radio y señal, se reconoce bien incluso en monocromo.
2. Relaciones: marca → lo que se piensa y se espera de algo; símbolo → forma gráfica sin texto; logotipo → el nombre escrito con tipografía propia; identidad visual → sistema de símbolo, color, tipografía y aplicaciones.
3. Test: un sistema de elementos coherentes; también en pequeño y en blanco y negro.

Ficha 2

1. Mapa abierto: se valora que las seis palabras estén relacionadas con el evento y su público (por ejemplo, para «Cortos de Patio»: cámara, luz, pantalla, patio, historia, aplauso).
2. Tabla modelo: palabra «luz» → idea visual rombo o rayo; cliché: sí (la bombilla) → descartada; palabra «patio» → cuadrado y círculo (suelo y balón) → cliché: no → elegida. Se valora que identifique al menos un cliché.
3. Concepto modelo: «Cortos de Patio es el festival en el que la mirada del alumnado se proyecta en la pared del patio; usamos formas simples y un color de proyección».

Ficha 3

1. Se valora que los cuatro pasos (detallado, menos detalle, geométrico, monocromo) sean distintos y que se vea qué detalle se elimina en cada uno.
2. Prueba en pequeño: se espera que a 10 mm se pierdan los detalles finos; respuestas distintas son válidas si coinciden con el dibujo.
3. Decisión modelo: «He quitado las líneas finas del interior porque a 10 mm se convertían en una mancha».

Ficha 4

1. Contraste (F6): blanco sobre azul 8,4 : 1, texto normal y grande; amarillo sobre azul 5,1 : 1, normal y grande; blanco sobre verde 3,3 : 1, solo texto grande; amarillo sobre blanco 1,6 : 1, no sirve.
2. Decisiones abiertas: se valora que la paleta tenga tres colores más neutros y que el color del texto cumpla el contraste; las tipografías, que sean de licencia libre o del sistema.
3. Retícula: margen de un cuadro, 14 − 2 = 12 cuadros de ancho útil, dos columnas de seis cuadros; la altura útil es 20 − 2 = 18 cuadros. Se aceptan reparto distintos si respetan margen y columnas.

Ficha 5

1. Se valora que el símbolo, la paleta y las tipografías aparezcan en los tres bocetos y que se adapten el tamaño y la cantidad de texto a cada soporte.
2. Mantiene: símbolo, paleta, tipografía, posición del símbolo en la mitad superior; cambia: proporciones, tamaño y cantidad de texto (por ejemplo, la acreditación lleva el rol del voluntariado y el cartel la fecha y el lugar).

Ficha 6

1. El test debe tener respuestas sí / no y una corrección concreta para cada fallo (por ejemplo, «el símbolo se emborrona a 10 mm: quito el círculo interior»).
2. Feedback con vocabulario de diseño (contraste, retícula, jerarquía) y una mejora concreta; el cambio de la segunda versión responde al deseo.

Ficha 7

1. Análisis modelo: símbolo, un libro abierto con muchas líneas finas y un círculo amarillo pálido; logotipo, serif en verde con el nombre en dos líneas; paleta, verde y dos amarillos muy claros; tipografía, serif. Fallos: el texto «Abierta de lunes a sábado» en amarillo pálido sobre blanco casi no se lee (razón de contraste cercana a 1,5 : 1) y el símbolo tiene demasiados detalles para un tamaño pequeño.
2. Decisión: el verde #2a9d8f tiene 3,3 : 1 sobre blanco, que solo sirve para texto grande, y el amarillo #e49ace es mucho más claro y no sirve; para texto pequeño habría que oscurecer el verde (por ejemplo, un verde oscuro con más de 4,5 : 1) o usar tinta. Se acepta cualquier respuesta que cite los números y concluya que ninguna de las dos es adecuada para texto pequeño.
3. Boceto: se valora una forma simple (libro de dos formas o una hoja), en un solo color, que se entienda a 16 mm y con un cambio visible para Primaria (más redondeado o con un elemento lúdico).

Refuerzo (Anexo 8)

1. Se aceptan tres símbolos con dos formas y uno marcado; frase modelo: «Mi símbolo se reconoce en pequeño porque solo tiene dos formas; el texto se lee porque el blanco sobre el azul tiene un contraste de 8,4 : 1».

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que la versión monocroma use un solo color sin grises, que el negativo se lea y que la versión de 16 mm conserve la forma principal; la regla de uso debe indicar un tamaño mínimo (por ejemplo, 10 mm) y cuándo se usa cada versión.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: equipos de tres (concepto, diseño, documentación) con roles rotatorios; el evento A, B o C se asigna por sorteo o preferencia. Imprime las plantillas de la Ficha 5 y la retícula de T3 en papel de 120 g/m² o fotocópialas.
- Temporalización (55 min): 10 min de observación o análisis, 30-35 min de taller, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. En la sesión 6, el test de legibilidad ocupa unos 15 min y el resto es corrección.
- Imágenes, derechos y privacidad: las identidades de F3 se proyectan desde webs oficiales con sus condiciones de uso; las identidades de F4 y F7 son ficticias. Los símbolos del alumnado son originales: no se calcan logotipos ni mascotas; las tipografías, del sistema o libres y citadas. No se publica nada en redes. Taller: regla, compás y tijeras de punta redonda, sin cúter.
- Diversidad: se puede trabajar completamente en papel o con un editor vectorial opcional, partir de símbolos geométricos (T2) y plantillas (Anexo 8), o reducir a dos aplicaciones. Quien termine antes realiza las versiones monocroma y pequeña (Anexo 9).

Errores frecuentes

- Confundir logotipo con identidad visual: pensar que el trabajo termina al dibujar el símbolo.
- Dibujar un símbolo con demasiado detalle que no funciona a 10 mm ni en blanco y negro.
- Elegir combinaciones de color atractivas pero con poco contraste (amarillo o blanco sobre fondo claro).
- Cambiar de tipografía, color o posición en cada aplicación y perder la coherencia.
- Copiar o calcar un logotipo, una mascota o un personaje existente, o usar tipografías sin citar su licencia.
- Saltarse el test de legibilidad y la segunda versión.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier símbolo original y geométrico que cumpla el test (T1) y cuya justificación nombre un recurso visual coherente con el concepto.
- En las tareas abiertas se aceptan decisiones distintas de las del modelo si se justifican con el concepto, el público o el contraste calculado.
- El acabado técnico se valora en la rúbrica, pero no penaliza una idea clara con trazo sencillo.

04

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Geometría que transforma espacios

PREGUNTA GUÍA

¿Cómo puede una forma geométrica cambiar la manera en que percibimos un espacio?

CURSO 3.º ESO	SESIONES 7 sesiones	BLOQUES DE SABERES A · B · C
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CE1, CE4, CE6, CE7	PRODUCTO FINAL Proyecto de intervención geométrica a escala	CRITERIOS DE EVALUACIÓN 1.1, 4.1, 6.1, 6.2, 7.1

Contexto, reto y producto

El IES Vía Láctea (centro ficticio) tiene un pasillo largo y gris en el ala de 3.º: puertas iguales, paredes blancas y un tablón de anuncios casi siempre vacío. El «comité de espacios» (jefatura de estudios, conserjería, AMPA y delegados de clase, todos ficticios) busca ideas para cambiar cómo se percibe ese tramo **sin hacer obra**: no se puede pintar, taladrar ni clavar, y todo debe poder retirarse en una tarde. Cada pareja o trío recibe un tramo de pared de 6 m × 3 m con dos puertas, un tablón y un extintor y debe presentar al comité una **intervención geométrica reversible**, a escala, que lo transforme sin ocultar su función.

Para lograrlo, el alumnado hace una **lectura geométrica** del espacio, aprende a medir y a dibujar a **escala** (1:20 y 1:50), construye un **módulo** con regla y compás y lo repite con traslaciones, simetrías y giros para crear ritmo. Analiza cómo usaron la geometría la Alhambra, la Mezquita de Córdoba, Rietveld y Truus Schröder, Lina Bo Bardi, Sol LeWitt o Daniel Buren, boceta tres propuestas, construye una **maqueta a 1:20 o un fotomontaje** y la prueba con la pareja de feedback. Al final, cada persona resuelve de forma individual un análisis y una adaptación en un espacio nuevo.

Reto

Diseñar y presentar al comité una intervención geométrica reversible, a escala 1:20, para un tramo de pared de 6 m × 3 m, que cambie la percepción del pasillo sin tapar puertas, extintor ni señales, y justificar cada decisión.

Producto final

Proyecto de intervención geométrica a escala.

Enfoque. Geometría · arquitectura · espacio.

Vinculación curricular

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS MOVILIZADAS (SÍNTESIS)

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

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

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

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

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

6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

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.
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

- Lectura geométrica del espacio: líneas, planos y formas dominantes; efecto de horizontales, verticales y diagonales y de un fondo de color en un pasillo (perspectiva cónica frontal).
- Medida y escala: factor de escala 1:20 y 1:50, conversión entre medida real y de dibujo, escala gráfica y alzado de una pared con sus elementos (puertas, tablón, extintor).
- Trazados geométricos básicos: circunferencia, hexágono regular y triángulo equilátero con compás, triángulo rectángulo isósceles de 0,5 m como módulo y división de un cuadrado por su diagonal.
- Módulo, simetrías y ritmo: traslación, simetría axial y giro de 90°; ritmo regular, alterno y creciente; equilibrio y proporción en el plano de la pared.
- Referentes de arte y arquitectura geométrica: teselados de la Alhambra, arcos bicolores de la Mezquita de Córdoba, Casa Rietveld-Schröder, MASP de Lina Bo Bardi, Wall Drawings de Sol LeWitt, columnas de Buren y tapices de Anni Albers.
- Técnica tridimensional básica: maqueta de cartón y cartulina a 1:20 (o fotomontaje sobre foto del pasillo vacío), unión reversible y prueba de integración.

Objetivos didácticos

- Analizar cómo la forma, el ritmo y el color de una intervención geométrica cambian la percepción de un espacio (alargar, acortar, ordenar, animar).
- Medir un espacio simplificado y trasladar medidas a escala 1:20 y 1:50 con cálculo correcto.
- Construir un módulo con regla y compás y organizarlo con traslación, simetría axial y giro para crear ritmo y equilibrio.
- Relacionar la intervención con referentes de arte y arquitectura geométrica y con el patrimonio de su localidad.
- Integrar la propuesta en el espacio sin ocultar su función y presentarla como reversible y justificada.

Metodología

Observación y análisis

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

Aprendizaje basado en retos

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

Taller artístico

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

Cooperación

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

Iteración y feedback

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

Secuencia de sesiones

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

1

SESIÓN 1

Lectura geométrica del espacio: ¿qué hace una forma en un pasillo?

Evidencia: Ficha 1: diagnóstico, relación de intervenciones con su efecto y observación de un pasillo del centro.

Ficha: Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Medidas, proporción y escala simplificada

Evidencia: Ficha 2: tabla de conversión a 1:20 y 1:50, alzado de la pared a 1:50 sobre cuadrícula y cálculos.

Ficha: Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Módulos, simetrías y ritmo

Evidencia: Ficha 3: verdadero/falso sobre operaciones y módulo propio con traslación, simetría y giro.

Ficha: Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Referentes de arte y arquitectura geométrica

Evidencia: Ficha 4: tabla de análisis de tres referentes, relación obra-idea y geometría del patrimonio local.

Ficha: Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Bocetos y maqueta o fotomontaje

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: tres bocetos a 1:50, módulo elegido y primer prototipo.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Desarrollo final y prueba de integración

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

Ficha: Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Presentación al «comité» y evidencia individual

Evidencia: Proyecto expuesto (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de un hall nuevo y adaptación de un rincón a escala.

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	Reconoce los factores históricos y sociales de los referentes (Alhambra, Mezquita, Rietveld y Schröder, Bo Bardi, LeWitt, Buren) y la función de cada intervención geométrica en su espacio.	Fichas 1 y 4 / observación y rúbrica
4.1	Compara cómo trabajan la geometría el teselado, el muralismo efímero y la arquitectura, y relaciona el trazado y la maqueta (o fotomontaje) con su resultado.	Fichas 2, 3 y 5 / observación y rúbrica
6.1	Explica la geometría y el contexto social e histórico de un edificio o espacio patrimonial de su localidad y lo relaciona con su propia cultura.	Ficha 4 (patrimonio local) y Ficha 7 / rúbrica
6.2	Usa creativamente una referencia del entorno o del arte geométrico en el módulo y la composición de su intervención y la cita en la plantilla.	Plantilla (Anexo 4), Ficha 5 y proyecto final / rúbrica
7.1	Desarrolla el proyecto completo (medidas, módulo, bocetos, maqueta o fotomontaje, feedback y versión final) ajustado a las condiciones del encargo.	Fichas 2, 5 y 6 y producto final / rúbrica y autoevaluación (Anexo 7)

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza el alzado de un hall nuevo (simetría, módulo, ritmo y un problema de integración), calcula las medidas a escala de un rincón de 3 m × 2,5 m y bosqueja una intervención adaptada a un público de Primaria.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Explica con precisión el efecto de cada forma, módulo y ritmo sobre el espacio, relaciona los referentes con su contexto y aporta evidencias de la imagen.	Reconoce los módulos, las simetrías y el efecto principal de la intervención y los explica con vocabulario geométrico.	Reconoce alguna operación geométrica o algún efecto, pero la explicación es parcial.	Describe el espacio y los referentes de forma imprecisa, sin vocabulario geométrico.
Técnica y lenguaje	Mide, calcula y traza con precisión (escala, módulo, ángulos) y aplica traslación, simetría o giro con un ritmo claro.	Calcula la escala y construye el módulo correctamente con pequeñas imprecisiones.	Los cálculos o los trazados tienen errores que necesitan apoyo o corrección.	No aplica todavía la escala ni los trazados básicos.
Creación / producto	La intervención es personal y coherente, está bien construida a 1:20, respeta puertas, extintor y señales y transforma claramente el espacio.	La maqueta o el fotomontaje cumple el encargo, es legible y respeta las condiciones.	La propuesta es parcial, poco legible o tapa algún elemento funcional.	El producto está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Registra medidas, tres bocetos y pruebas, usa el feedback de la pareja y explica qué cambió y por qué en la segunda versión.	Boceta, prueba y revisa el trabajo con el feedback recibido.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Presenta al comité con claridad, argumenta la reversibilidad y la integración, cita referencias y cuida materiales, herramientas y espacio.	Presenta con claridad suficiente, cita sus referencias y respeta las normas del taller.	Presenta con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No presenta su proyecto o descuida materiales y normas de seguridad.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Cartulinas de colores de 180 g/m² (3 colores por proyecto), cartón pluma o cartón gris de 3 mm para la base de 30 × 15 cm, papel cuadriculado y papel vegetal.
- Regla de 30 cm, escuadra y cartabón, compás, lápiz HB, goma, tijeras de punta redonda y pegamento en barra; cúter con regla metálica y base de corte solo con supervisión.
- Plano simplificado del tramo (Anexo 2, F3) y, para el fotomontaje, una fotografía del pasillo vacío tomada con permiso del centro y un editor de imágenes gratuito sin cuenta personal.
- Plantillas de módulo y de pared a 1:20 y 1:50 (Anexos 5 y 8), proyector para las referencias y metro o cinta métrica para medir el aula.

Taller seguro, derechos e imagen

Cúter solo con supervisión, regla metálica y base de corte (alternativa: tijeras y plantillas de cartulina); compás con punta protegida; mesas protegidas y recorte siempre sentado. La intervención real es reversible: sin clavar ni pintar, y sin tapar puertas, extintores, señales de evacuación ni tablones. En los fotomontajes, sin personas identificables y solo con fotos del pasillo vacío autorizadas por el centro.

Interdisciplinariedad: Matemáticas (proporción, escala, simetrías y trazados), Tecnología (maqueta, medida y materiales) y Geografía e Historia (patrimonio arquitectónico y contexto de los referentes).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Escalas simplificadas, plantillas de módulo, trabajo cooperativo y alternativa de fotomontaje frente a maqueta.

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

Desarrollar una segunda propuesta para el mismo espacio con una intención opuesta.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 4 · Geometría que transforma espacios

ALUMNADO

Cada día atravesáis el mismo pasillo: paredes blancas, puertas iguales, un tablón que nadie mira. ¿Y si un triángulo repetido, una franja o un giro de color lo hicieran parecer más corto, más largo o más acogedor? El comité de espacios del centro os encarga transformar un tramo de pared de 6 m sin hacer obra: todo tiene que poder retirarse en una tarde y no puede tapar puertas, extintor ni señales. Mediréis, dibujaréis a escala, construiréis un módulo y presentaréis una maqueta o un fotomontaje. Vuestra herramienta secreta es la geometría.

> *¿Cómo puede una forma geométrica cambiar la manera en que percibimos un espacio?*

Vuestro reto

Diseñar y presentar al comité una intervención geométrica reversible, a escala 1:20, para un tramo de pared de 6 m × 3 m, que cambie la percepción del pasillo sin tapar puertas, extintor ni señales, y justificar cada decisión.

Lo que vais a producir

Proyecto de intervención geométrica a escala.

Seguridad. Cúter solo con supervisión, regla metálica y base de corte (alternativa: tijeras y plantillas de cartulina); compás con punta protegida; mesas protegidas y recorte siempre sentado.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Leemos el pasillo con ojos de geómetra: ¿qué hace cada forma?
2. Medimos y dibujamos a escala: de 6 m reales a 30 cm.
3. Construimos módulos y los repetimos, reflejamos y giramos.
4. Analizamos referentes: Alhambra, Córdoba, Bo Bardi, LeWitt, Buren.
5. Bocetamos tres propuestas y empezamos la maqueta o el fotomontaje.
6. Probamos la integración y mejoramos con el feedback de la pareja.
7. Presentamos al comité y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Analizar cómo la forma, el ritmo y el color de una intervención geométrica cambian la percepción de un espacio (alargar, acortar, ordenar, animar).
- Medir un espacio simplificado y trasladar medidas a escala 1:20 y 1:50 con cálculo correcto.
- Construir un módulo con regla y compás y organizarlo con traslación, simetría axial y giro para crear ritmo y equilibrio.
- Relacionar la intervención con referentes de arte y arquitectura geométrica y con el patrimonio de su localidad.
- Integrar la propuesta en el espacio sin ocultar su función y presentarla como reversible y justificada.

¿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 · Geometría que transforma espacios

ALUMNADO

El encargo del comité, esquemas sobre percepción, escala y simetrías, referentes de arte y arquitectura, un ejemplo resuelto y las normas del taller para diseñar una intervención geométrica a escala.

F1 El encargo del comité de espacios

ESTUDIO DE CASO

Para: grupos de 3.º · **De:** comité de espacios del IES Vía Láctea · **Asunto:** tramo de pared del ala de 3.º

Os encargamos una **intervención geométrica reversible** para un tramo de pared de **6 m de largo × 3 m de alto** (plano en F3). Condiciones:

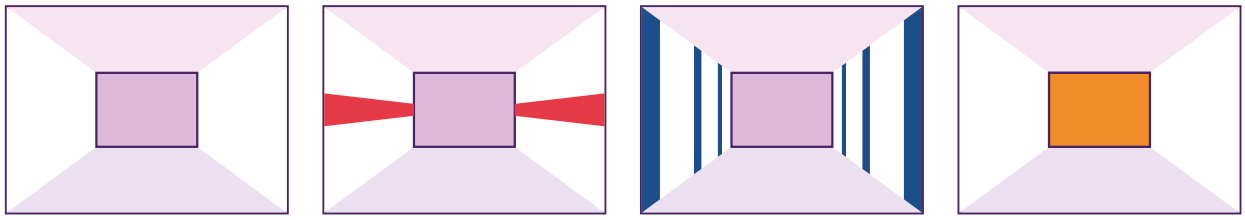
- Solo se puede **pegar y retirar** (cinta de carrocero o masilla adhesiva reutilizable): nada de pintar, clavar ni taladrar.
- **No puede tapar** las dos puertas, el extintor, las señales de evacuación ni el tablón de anuncios.
- Usad **un módulo** (una forma que se repite) y **al menos dos operaciones** (traslación, simetría axial o giro) y **un máximo de tres colores**.
- Presentadlo a **escala 1:20** (30 × 15 cm) como maqueta o como fotomontaje sobre una foto del pasillo vacío.
- Añadid una **hoja de justificación** con medidas, número de piezas y la referencia que os ha inspirado.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula (centro, comité y personas inventados).

¿Qué efecto quieres conseguir en este pasillo: alargarlo, acortarlo, ordenarlo o animarlo? ¿Por qué?

F2 Cómo cambia un pasillo según la forma que se le añade

ESQUEMA



Pasillo sin intervención
largo y neutro

Banda horizontal continua
guía la mirada y alarga

Bandas verticales rítmicas
marcan el avance y el ritmo

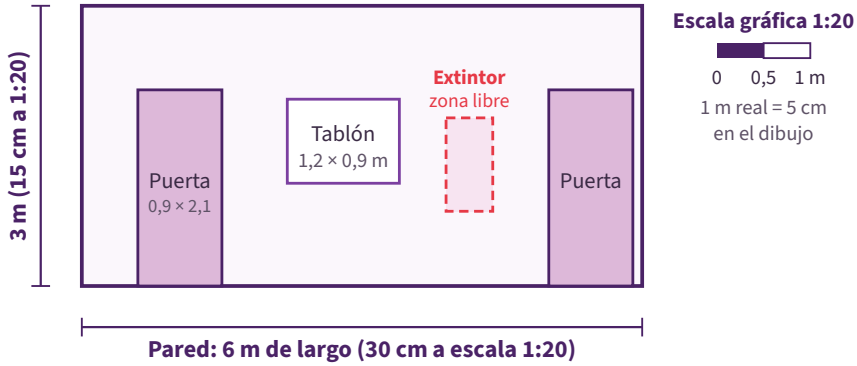
Fondo de color cálido
acerca el final y lo cierra

Las líneas que **se dirigen al punto de fuga** (la banda horizontal) refuerzan la profundidad y alargan; las **repeticiones** (bandas verticales) marcan el avance como un ritmo; un **color cálido** al fondo lo hace parecer más cercano. Estas son hipótesis que se comprueban con la maqueta.

Fuente: Esquema de elaboración propia (perspectiva cónica frontal simplificada).

F3 Plano simplificado del tramo y escala 1:20

ESQUEMA

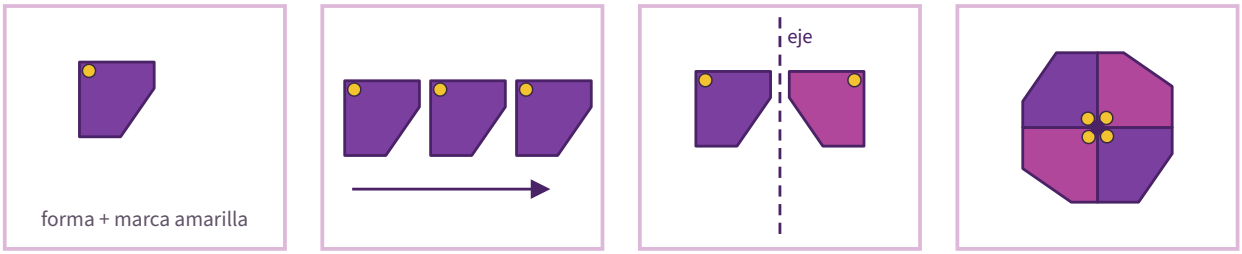


La **escala** relaciona el dibujo con la realidad: a 1:20, 1 unidad del dibujo equivale a 20 de la realidad. **Medida de dibujo = medida real ÷ 20.** Así, 0,9 m = 90 cm ÷ 20 = **4,5 cm**. A 1:50: 90 cm ÷ 50 = **1,8 cm**. Para pasar del dibujo a la realidad se multiplica.

Fuente: Plano ficticio de elaboración propia. Medidas redondeadas para el aula.

F4 Un módulo y tres operaciones geométricas

ESQUEMA



Módulo
pieza base, asimétrica

Traslación
se desplaza sin girar: ritmo

Simetría axial
se refleja en un eje

Giro de 90°
4 giros en torno a un centro

Un **módulo** asimétrico (la marca amarilla ayuda a seguirlo) permite ver qué ocurre con cada operación. En la **traslación** mantiene su orientación; en la **simetría axial** se obtiene una imagen especular; en el **giro** cambia de orientación en torno a un centro. Combinándolas aparecen frisos, tramas y rosetones.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F5 Referencias: geometría que transforma espacios

DATOS

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
Mosaicos y yeserías de la **Alhambra** (arte nazarí)	Siglos XIII-XIV	Granada	Teselados con traslaciones, giros y simetrías; Escher los estudió en sus visitas de 1922 y 1936
Arcos bicolores de la **Mezquita de Córdoba**	Siglos VIII-X	Córdoba	Arcos de dovelas rojas y blancas que se repiten: ritmo que multiplica la profundidad del espacio
Casa Rietveld-Schröder, Gerrit Rietveld con Truus Schröder	1924	Utrecht (Países Bajos)	Planos y líneas ortogonales y color primario; paredes móviles que cambian el espacio a voluntad

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
MASP, Lina Bo Bardi	1968	São Paulo (Brasil)	Un gran volumen suspendido entre pórticos libera la plaza inferior: geometría que crea espacio público
Wall Drawings, Sol LeWitt	Desde 1968	Retrospectiva en el MASS MoCA (Massachusetts)	Murales a partir de instrucciones geométricas que ejecutan otras personas; son temporales y se borran
Les Deux Plateaux, Daniel Buren	1985-1986	Palais-Royal, París	Columnas de rayas de distinta altura que ordenan un patio y cambian su escala
Wall Hanging, Anni Albers	1926	MoMA (Nueva York)	Tapiz de rectángulos de color: composición geométrica y ritmo en tejido

Fíjate en que algunas obras son **permanentes** (arquitectura) y otras **efímeras** (los murales de LeWitt). Nuestra intervención es del segundo tipo: reversible. Mira cada referente buscando el módulo, la operación geométrica y su efecto en el espacio.

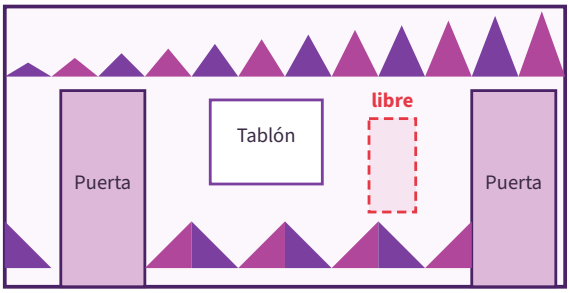


El Lissitzky, *Sala Proun* (*Prounenraum*), 1923; reconstrucción de 1965. Van Abbemuseum (Eindhoven). Fotografía: Wikimedia Commons. Las formas geométricas saltan de una pared a otra y convierten la sala entera en obra.

Fuente: Datos de las instituciones y colecciones citadas. El docente proyecta las obras desde las webs oficiales de museos y monumentos.

F6 Ejemplo resuelto: «Dientes y escalera»

ESQUEMA



Arriba: 12 triángulos de ritmo creciente (altura de 0,15 a 0,70 m)
Abajo: 8 triángulos de 0,5 m que alternan orientación (simetría axial)

Idea: animar el pasillo con un ritmo que crece. **Módulo:** triángulo rectángulo isósceles de 0,5 m de cateto (2,5 cm a 1:20), obtenido al dividir un cuadrado por su diagonal. **Operaciones:** abajo, **simetría axial** (los triángulos alternan orientación) y arriba, **traslación con ritmo creciente** de 12 triángulos isósceles de base 0,5 m y altura de 0,15 a 0,70 m. **Colores:** lila y rosa (dos de los tres permitidos). **Integración:** las bandas dejan libres las puertas (hasta 2,1 m), el tablón y el extintor. **Reversibilidad:** cada pieza va con cinta de carrocero. **Piezas:** 8 abajo y 12 arriba, 20 en total.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia.

F7 Leer geométricamente un espacio en cuatro pasos

TEXTO

1. **Mira** sin opinar: ¿qué líneas (horizontales, verticales, diagonales), planos y formas hay?
2. **Mide** de forma simplificada: largo, alto y tamaño de puertas y elementos (en metros).
3. **Busca** repeticiones, ejes de simetría y proporciones: ¿qué se repite y cada cuánto?
4. **Interpreta** con pruebas: «El pasillo parece largo **porque** las líneas del zócalo y del techo se dirigen al fondo y no hay nada que interrumpa su ritmo».

Una buena lectura empieza por lo que se ve y se mide, no por «me gusta».

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

F8 Normas del taller y reversibilidad

PROTOCOLO

Antes: mesa protegida, base de corte si se usa cúter, materiales de la sesión preparados y modelo del módulo en cartulina.

Procedimiento:

1. Dibuja primero en papel cuadriculado a 1:50 y haz después la maqueta a 1:20.
2. Marca el módulo sobre cartulina con plantilla y recorta con tijeras; el cúter solo con regla metálica, base de corte y la presencia del docente.
3. Pega las piezas con cinta o masilla **reutilizables**: la maqueta debe poder desmontarse.
4. Antes de decidir, prueba en la maqueta que no tapas puertas, extintor, señales ni tablón.

Fotomontaje: usa una foto del pasillo **vacío** (sin personas) hecha con permiso del centro; trabaja en capas y guarda el original.

Cierre: recoge los recortes, limpia el puesto y guarda pruebas y bocetos en la carpeta.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario visual

GLOSARIO

Módulo	Forma base que se repite para construir una composición.
Escala	Relación entre la medida del dibujo y la de la realidad (1:20 significa 20 veces más pequeño).
Alzado	Vista frontal de una pared o elemento, sin perspectiva, con sus medidas.
Traslación	Desplazamiento de una forma sin girarla.
Simetría axial	Reflejo de una forma respecto a un eje, como en un espejo.
Giro	Rotación de una forma en torno a un centro con un ángulo (por ejemplo, 90°).
Teselado	Recubrimiento del plano con formas que encajan sin huecos ni solapes.
Ritmo	Repetición ordenada de elementos: regular, alterno o creciente.
Intervención reversible	Actuación que se puede retirar sin dañar el espacio.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 4 · Geometría que transforma espacios

ALUMNADO

FICHA 1 Lectura geométrica del espacio

SESIÓN 1

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

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

Una banda horizontal continua en un pasillo estrecho suele…

◯ acortarlo ◯ no cambiar nada ◯ alargarlo y guiar la mirada ◯ hacerlo más oscuro

Dos formas iguales, una a cada lado de un eje, como en un espejo, son…

◯ una escala ◯ un giro ◯ una traslación ◯ una simetría axial

2 **Relaciona cada intervención del esquema F2 con el efecto que produce.**

1	Banda horizontal continua	a	Acerca y cierra el final
2	Bandas verticales repetidas	b	Guía la mirada y alarga
3	Fondo de color cálido	c	Marcan el avance con ritmo
4	Pasillo sin intervención	d	Neutro y largo

3 **Observa un pasillo o un rincón de tu centro (o de tu casa) y completa con tu lectura geométrica (F7).**

Elemento observado	Forma geométrica dominante	¿Qué se repite? ¿Hay simetría?	Efecto en el espacio
Paredes y suelo			
Puertas o ventanas			
Techo o luminarias			

FICHA 2 Medidas, proporción y escala

SESIÓN 2

Usa el plano F3 y la tabla de escalas del Anexo 5 (T2). Escribe los cálculos: aunque el resultado sea correcto, también se evalúa el procedimiento.

1 **Completa la tabla de conversión (medida de dibujo = medida real ÷ escala).**

Elemento	Medida real	A escala 1:20 (cm)	A escala 1:50 (cm)
Pared (largo × alto)	6 m × 3 m		
Puerta (ancho × alto)	0,9 m × 2,1 m		
Tablón (ancho × alto)	1,2 m × 0,9 m		
Módulo triangular (cateto)	0,5 m		

2 **Dibuja a escala 1:50 el alzado de la pared sobre la cuadrícula (1 m real = 2 cm = 4 cuadros). Posiciones: puerta 1 en x = 0,6 m; tablón en x = 2,2 m y a 1,1 m del suelo; extintor en x = 3,9 m y a 0,8 m del suelo; puerta 2 en x = 5,0 m.**

3 **Completa los cálculos.**

A escala 1:20, una medida real de 4,2 m mide _____ cm en el dibujo. Si un segmento mide 9 cm en un dibujo a 1:50, en la realidad mide _____ m. La pared de 6 m a 1:100 mide _____ cm.

FICHA 3 Módulos, simetrías y ritmo

SESIÓN 3

Para trazar el hexágono y el triángulo equilátero con compás sigue la construcción del Anexo 5 (T1). Usa papel cuadriculado y regla.

1 **Verdadero o falso sobre las operaciones del esquema F4.**

	V	F
En una traslación el módulo se desplaza sin cambiar de orientación.	☐	☐
Para poder repetir un módulo, este tiene que ser simétrico.	☐	☐
En una simetría axial, la forma reflejada es una imagen especular de la original.	☐	☐
Girar un módulo 90° cuatro veces seguidas devuelve la forma a su posición inicial.	☐	☐

2 **Dibuja tu módulo (asimétrico, con al menos tres lados rectos) y aplícale las tres operaciones. Marca con un punto su esquina de referencia.**

Mi módulo | Traslación (×3) | Simetría con eje | Giro de 90° (×4)

3 **¿Qué operación te da más sensación de ritmo y cuál más sensación de orden? ¿Por qué?**

FICHA 4 Referentes de arte y arquitectura geométrica

SESIÓN 4

Consulta la tabla F5 y las proyecciones del docente. Mira primero la forma general y después el módulo.

1 **Analiza tres referentes de F5.**

Referente	Geometría y módulo que se repite	Cómo cambia la percepción del espacio	¿Permanente o reversible? ¿Por qué?
Alhambra			
Wall Drawings, Sol LeWitt			
Les Deux Plateaux, Buren			

2 **Relaciona cada referente con la idea que mejor lo describe.**

1	Alhambra	a	Un volumen suspendido que libera un espacio público
2	Wall Drawings (LeWitt)	b	Teselado con traslaciones, giros y simetrías
3	MASP (Bo Bardi)	c	Repetición bicolor que multiplica la profundidad
4	Arcos de la Mezquita de Córdoba	d	Instrucciones geométricas que otras personas ejecutan y que se borran

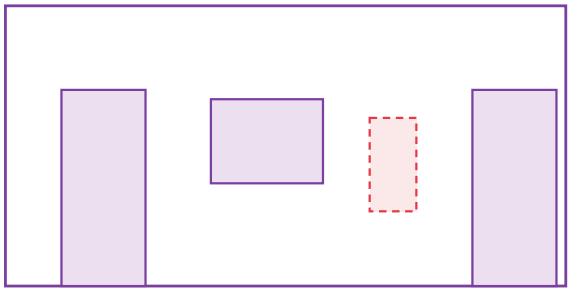
3 **Patrimonio cercano. Elige un edificio, un patio, una portada, una celosía, un solado o un azulejo de tu localidad. ¿Qué geometría usa? ¿Qué factores sociales o históricos explican su forma y su función?**

FICHA 5 Bocetos y primer prototipo

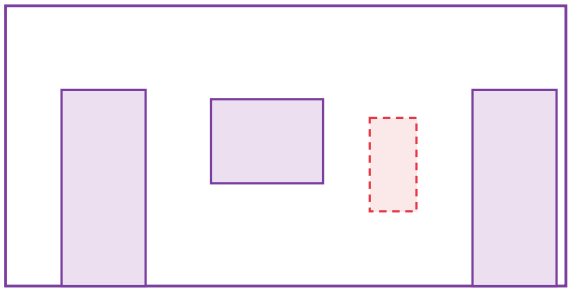
SESIÓN 5

Haz tres propuestas distintas a 1:50 y elige una. Anota en cada una el módulo, las operaciones y el efecto que buscas. Consulta el Anexo 5 (T3) para la maqueta o el fotomontaje.

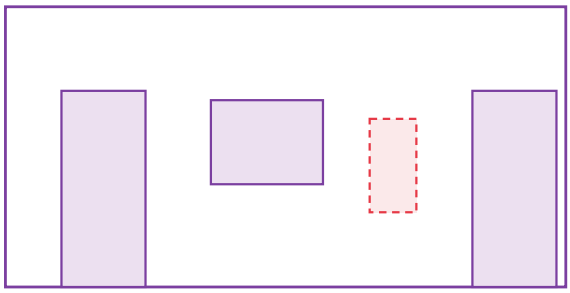
1 **Dibuja tres bocetos a 1:50 y la versión elegida con medidas y colores.**



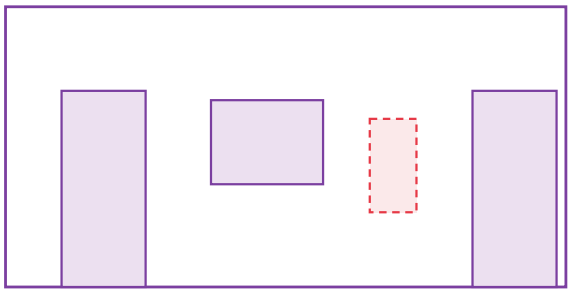
Boceto A



Boceto B



Boceto C



Elegido, con medidas y colores

Lila claro y rojo discontinuo: puertas, tablón y extintor (no se tapan). Cada metro de pared mide 2 cm a escala 1:50.

2 **Ficha del módulo elegido.**

Módulo (forma y medida real)	Operaciones	Nº de piezas	Colores (máx. 3)

3 **¿Qué referente (F5 o de tu localidad) te ha inspirado y qué has tomado de él? ¿Qué dificultad técnica prevés en la maqueta?**

FICHA 6 Prueba de integración y feedback

SESIÓN 6

1 **Revisa la maqueta o el fotomontaje de tu pareja y marca lo que cumple.**

- ☐ No tapa puertas, extintor, señales de evacuación ni tablón.
- ☐ Es reversible: se sujeta con cinta o masilla y puede retirarse sin dañar la pared.
- ☐ Las medidas están a escala 1:20 y coinciden con la hoja de cálculo.
- ☐ Usa un módulo, al menos dos operaciones y un máximo de tres colores.
- ☐ El efecto buscado se entiende a un metro de distancia.

2 Dos estrellas y un deseo para tu pareja.

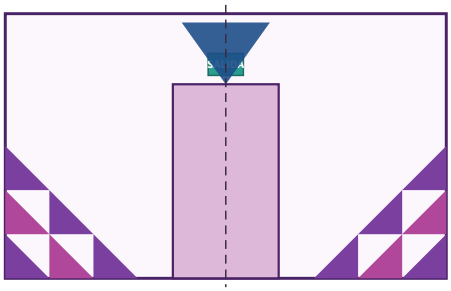
★ Lo que funciona	★ Lo que funciona	Un deseo (mejora)

3 Qué cambiarás en tu segunda versión tras el feedback y la prueba de integración.

FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal)

SESIÓN 7

1 Analiza el alzado del hall de un gimnasio (ficticio): ¿cuál es el módulo?, ¿qué operación aparece a ambos lados de la puerta?, ¿qué tipo de ritmo hay? ¿Qué efecto produce? Además, hay un problema de uso y seguridad: descríbelo y propón cómo resolverlo.



Hall del gimnasio (ficticio): pared de 5 m × 3 m; módulo base de 0,5 m

2 Adapta la idea a un rincón de lectura de una biblioteca infantil de 3 m × 2,5 m. Calcula las medidas a escala.

A escala 1:20, el rincón mide _____ × _____ cm. Un módulo de 0,5 m mide _____ cm y a 1:50 mide _____ cm.

3 Bosqueja tu propuesta (alzado a 1:50; 1 m = 4 cuadros) para un público de Primaria y explica en una línea una decisión.

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 4 · Geometría que transforma espacios

ALUMNADO

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

Hoja de proyecto de la intervención geométrica. Debe permitir al comité entender y reproducir tu propuesta.

Briefing

Encargo, tramo de pared (6 m × 3 m), efecto que buscas y condiciones.

Público y comité

Quién verá la intervención y qué necesita.

Medidas y escala

Tabla con medidas reales y a 1:20; piezas, tamaño y número.

Módulo y operaciones

Dibuja el módulo y la operación o las operaciones que usas.

Materiales y técnica

Materiales, colores (máx. 3), uniones reversibles y herramientas.

Integración y seguridad

Cómo respetas puertas, extintor, señales y tablón; cómo se retira.

Versión 1 → versión 2

Feedback recibido y cambios.

Referencias y créditos

Referentes del arte y del entorno (autoría, obra, año, lugar).

ANEXO 5

Toolkit visual

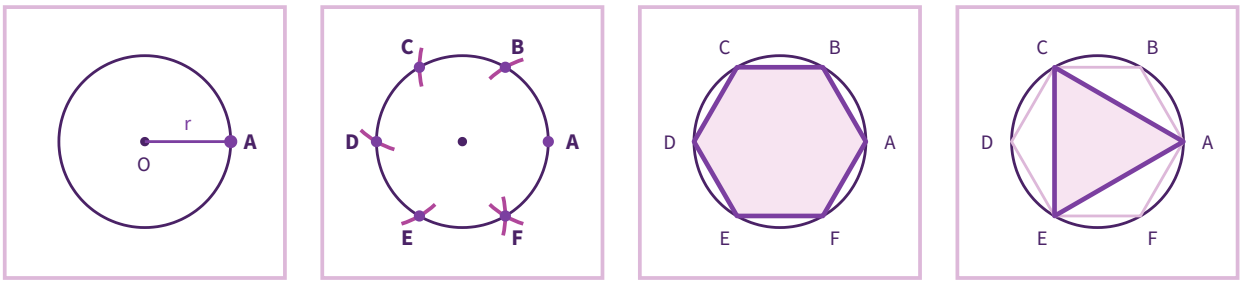
SdA 4 · Geometría que transforma espacios

ALUMNADO

Construcciones con compás, tabla de escalas y guías de maqueta y fotomontaje para el taller.

T1 Hexágono regular y triángulo equilátero con compás

ESQUEMA



1 · Circunferencia
radio r y punto A

2 · Arcos de radio r
desde A, B, C… cortan la curva

3 · Une los puntos
hexágono regular, lado = r

4 · Une A-C-E
triángulo equilátero

Sin cambiar la abertura del compás (radio r), marca desde A los puntos B y F; sigue desde B, C… hasta cerrar los seis. El **lado del hexágono mide igual que el radio**. Si unes los vértices de dos en dos (A, C, E) obtienes un **triángulo equilátero** que se puede dividir en triángulos pequeños para formar un teselado.

Fuente: Construcción de elaboración propia (coordenadas calculadas).

T2 Tabla de escalas (en cm de dibujo)

DATOS

Medida real	Escala 1:20	Escala 1:50	Escala 1:100
0,5 m (módulo)	2,5	1	0,5
0,9 m (puerta, ancho)	4,5	1,8	0,9
1,2 m (tablón, ancho)	6	2,4	1,2
2,1 m (puerta, alto)	10,5	4,2	2,1
3 m (pared, alto)	15	6	3
6 m (pared, largo)	30	12	6

Para otras medidas: **multiplica por 100 y divide entre la escala**. Por ejemplo, 2,4 m a 1:20 = 240 cm ÷ 20 = 12 cm.

Fuente: Elaboración propia.

T3 Maqueta a 1:20 y fotomontaje paso a paso

PROTOCOLO

Maqueta (base de 30 × 15 cm):

1. Corta la base en cartón y pega encima una cartulina clara: es la pared.
2. Recorta y pega puertas, tablón y extintor en su posición (tabla T2).
3. Haz una plantilla de tu módulo en cartulina dura y marca todas las piezas con ella.
4. Recorta con tijeras (el cúter solo con supervisión) y pega con cinta de doble cara o masilla adhesiva reutilizable, de modo que se pueda desmontar.
5. Fotografía la maqueta de frente, con luz suave y sin personas.

Fotomontaje:

1. Foto del pasillo vacío tomada con permiso, de frente y sin deformar.
2. En el editor, trabaja en **capas**: una por módulo o banda; guarda el original.
3. Respeta las proporciones y las medidas a escala del plano.
4. Exporta una copia y cita la autoría del módulo y las referencias.

Fuente: Pauta de elaboración propia.

T4 Lista de integración y feedback «dos estrellas y un deseo»

PROTOCOLO

Lista de integración (antes de presentar):

- ¿Quedan libres puertas, extintor, señales de evacuación y tablón?
- ¿Se puede retirar sin dañar la pared en una tarde?
- ¿Coinciden las medidas con la hoja de cálculo y la escala 1:20?
- ¿Hay un módulo, dos operaciones y como máximo tres colores?
- ¿Qué efecto produce a un metro de distancia?

Feedback «dos estrellas y un deseo»:

1. Observa la maqueta en silencio diez segundos.
2. Di dos cosas que funcionan (★) con vocabulario geométrico: «la simetría ordena el zócalo».
3. Propón un deseo concreto: «¿y si los triángulos de arriba se separaran más del extintor?».
4. Quien recibe el feedback escucha, da las gracias y decide qué cambiar.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 4 · Geometría que transforma espacios

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Proyecto de intervención geométrica a escala**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Explica con precisión el efecto de cada forma, módulo y ritmo sobre el espacio, relaciona los referentes con su contexto y aporta evidencias de la imagen.	Reconoce los módulos, las simetrías y el efecto principal de la intervención y los explica con vocabulario geométrico.	Reconoce alguna operación geométrica o algún efecto, pero la explicación es parcial.	Describe el espacio y los referentes de forma imprecisa, sin vocabulario geométrico.	
Técnica y lenguaje	Mide, calcula y traza con precisión (escala, módulo, ángulos) y aplica traslación, simetría o giro con un ritmo claro.	Calcula la escala y construye el módulo correctamente con pequeñas imprecisiones.	Los cálculos o los trazados tienen errores que necesitan apoyo o corrección.	No aplica todavía la escala ni los trazados básicos.	
Creación / producto	La intervención es personal y coherente, está bien construida a 1:20, respeta puertas, extintor y señales y transforma claramente el espacio.	La maqueta o el fotomontaje cumple el encargo, es legible y respeta las condiciones.	La propuesta es parcial, poco legible o tapa algún elemento funcional.	El producto está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Registra medidas, tres bocetos y pruebas, usa el feedback de la pareja y explica qué cambió y por qué en la segunda versión.	Boceta, prueba y revisa el trabajo con el feedback recibido.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Presenta al comité con claridad, argumenta la reversibilidad y la integración, cita referencias y cuida materiales, herramientas y espacio.	Presenta con claridad suficiente, cita sus referencias y respeta las normas del taller.	Presenta con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No presenta su proyecto o descuida materiales y normas de seguridad.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 4 · Geometría que transforma espacios

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo calcular la medida de un dibujo a escala 1:20 y 1:50 a partir de las medidas reales.	○	○	○	○
Puedo construir un módulo y repetirlo con traslación, simetría axial o giro para crear ritmo.	○	○	○	○
Puedo explicar a un comité cómo mi intervención transforma el espacio sin ocultar su función.	○	○	○	○
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 · Geometría que transforma espacios

ALUMNADO

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

Escala y módulo ya preparados, pasos numerados y una retícula para colocar piezas. El criterio es el mismo: transformar un espacio con un módulo geométrico a escala.

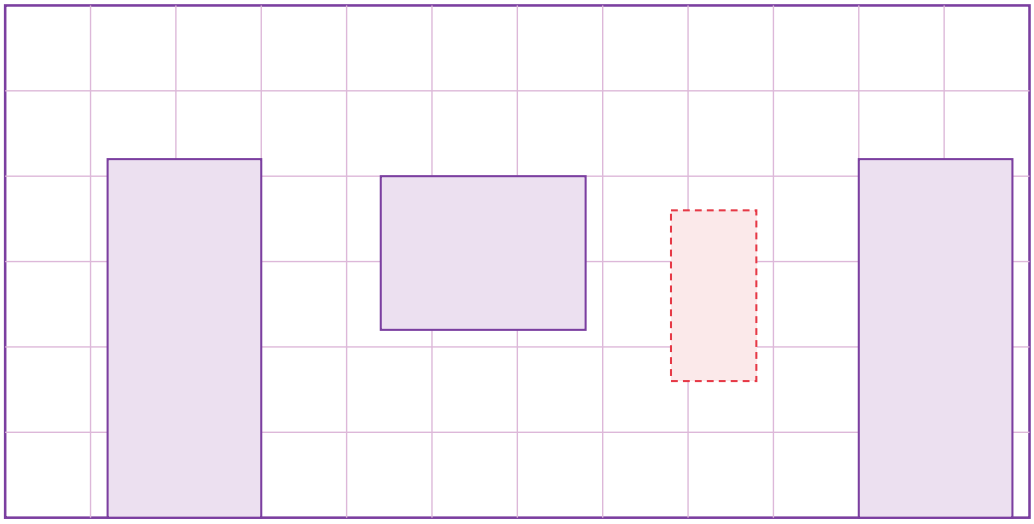
Cinco pasos para tu intervención

1. **Elige** un módulo de la plantilla: triángulo rectángulo de 0,5 m de cateto (2,5 cm a 1:20) o cuadrado de 0,5 m.
2. **Calcula** cuántos caben: la pared mide 6 m, así que 12 módulos de 0,5 m en una fila.
3. **Elige** una operación: traslación (misma orientación) o simetría axial (se alterna).
4. **Dibuja** una sola fila en la retícula, sin pasar por puertas, tablón ni extintor.
5. **Colorea** con dos colores y escribe en una frase el efecto que buscas.

Plantilla de conversión

- 1 m real = **5 cm** en el dibujo a 1:20 y **2 cm** a 1:50.
- 0,5 m real = **2,5 cm** a 1:20.
- Puertas: 0,9 m × 2,1 m = **4,5 × 10,5 cm** a 1:20.

1 **Dibuja una fila de módulos sobre la pared a 1:20 (cada cuadrado = 0,5 m). Evita puertas, tablón y extintor.**



Cada cuadrado = 0,5 m reales = 2,5 cm a escala 1:20

2 **Completa: «Mi módulo mide ___ m y a escala 1:20 mide ___ cm. Lo repito ___ veces con la operación de ___ y produce un efecto de ___ (alarga, acerca, ritmo…)».**

ANEXO 9

Ampliación

SdA 4 · Geometría que transforma espacios

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

La misma pared, la intención contraria

Los diseñadores presentan **dos propuestas** para un mismo espacio para que el cliente pueda comparar. Diseña una segunda propuesta para el mismo tramo de pared con una intención **opuesta** a la primera: si la primera alargaba y calmaba, esta debe acortar y animar (o al revés).

Pasos

1. Escribe las dos intenciones opuestas (por ejemplo, calmar frente a animar; alargar frente a acercar).
2. Cambia al menos dos variables: módulo, operación, ritmo, color o posición.
3. Dibuja el alzado a 1:50 y calcula las medidas y el número de piezas.
4. Comprueba que la segunda propuesta también respeta puertas, extintor y señales.
5. Compara ambas en una tabla: efecto, ritmo, piezas, coste de material y reversibilidad.

Entrega

Alzado de la segunda propuesta a 1:50, tabla comparativa y texto de 5-6 líneas que justifique cuál presentarías al comité.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 4 · Geometría que transforma espacios

DOCENTE

Ficha 1

1. Test: alarga y guía la mirada; simetría axial. Relación: banda horizontal → guía la mirada y alarga; bandas verticales → marcan el avance con ritmo; fondo cálido → acerca y cierra el final; pasillo sin intervención → neutro y largo.
2. Observación abierta: se valora que nombre formas (rectángulos, líneas horizontales y verticales), repeticiones (puertas iguales) y un efecto concreto («el pasillo parece largo por las líneas del zócalo»).

Ficha 2

1. Tabla (1:20 / 1:50): pared 30 × 15 cm / 12 × 6 cm; puerta 4,5 × 10,5 cm / 1,8 × 4,2 cm; tablón 6 × 4,5 cm / 2,4 × 1,8 cm; módulo 2,5 cm / 1 cm.
2. Alzado a 1:50 en cuadrícula de 5 mm (1 m = 4 cuadros): pared de 24 × 12 cuadros; puerta 1 empieza en el cuadro 2,4 (x = 0,6 m), tiene 3,6 cuadros de ancho y 8,4 de alto; tablón a 8,8 cuadros del borde izquierdo y a 4,4 del suelo (4,8 × 3,6 cuadros); extintor a 15,6 cuadros y a 3,2 del suelo; puerta 2 a 20 cuadros.
3. Huecos: 21 cm; 4,5 m; 6 cm.

Ficha 3

1. VF: V, F (puede ser asimétrico, de hecho los módulos asimétricos permiten ver mejor la operación), V, V.
2. Dibujo abierto: se valora que la traslación conserve la orientación, que la simetría sea especular respecto a un eje y que el giro cambie la orientación de la marca. Modelo: un módulo con un lado oblicuo y una marca en una esquina.
3. Ritmo: la traslación repetida da ritmo regular; la simetría axial o el giro dan orden o equilibrio (se aceptan justificaciones coherentes).

Ficha 4

1. Alhambra: módulo geométrico (estrellas, polígonos) con traslaciones, giros y simetrías; la decoración cubre y unifica las superficies; permanente. LeWitt: líneas y formas definidas por instrucciones; transforma la pared; efímero (se borra). Buren: columnas rayadas de distinta altura; ordena el patio y cambia su escala; permanente.
2. Relación: Alhambra → teselado; Wall Drawings → instrucciones ejecutables y efímeras; MASP → volumen suspendido que libera plaza; Mezquita → repetición bicolor que multiplica la profundidad.
3. Patrimonio local: abierta. Se valora que nombre una forma o módulo concreto y relacione la geometría con una función o contexto (religioso, defensivo, doméstico, civil) y con su época.

Ficha 5

1. Se valora que los tres bocetos sean realmente distintos, estén a escala (cada metro = 2 cm) y respeten puertas, tablón y extintor; que el módulo tenga medida real; que cite el referente y haya una dificultad técnica realista (por ejemplo, el corte limpio de triángulos pequeños).

Ficha 6

1. Feedback con vocabulario geométrico y mejora concreta; la lista de integración debe detectar si una propuesta tapa el extintor, las puertas o las señales; los cambios deben ser coherentes con el feedback.

Ficha 7

1. Módulo: triángulo rectángulo isósceles de 0,5 m de cateto. Operación a ambos lados de la puerta: simetría axial (eje central dibujado). Ritmo: escalonado decreciente hacia el centro (3, 2 y 1 módulos de alto) a cada lado; el conjunto forma una «V» que enmarca la puerta y dirige la mirada hacia ella.
2. Problema: el triángulo azul central tapa parcialmente la señal de «SALIDA» sobre la puerta. Solución: bajarlo, reducirlo o quitarlo; la señal de evacuación debe quedar siempre visible.
3. Huecos: 15 × 12,5 cm; 2,5 cm; 1 cm. Boceto abierto: se valoran la escala, el módulo con medidas y una decisión justificada (colores vivos, formas simples o altura adaptada a niños y niñas de Primaria).

Refuerzo (Anexo 8)

1. Fila de 12 módulos de 0,5 m (cuadrados de la retícula) sin invadir puertas ni tablón. Frase modelo: «Mi módulo mide 0,5 m y a escala 1:20 mide 2,5 cm. Lo repito 8 veces con la operación de simetría axial» (según las casillas libres). Efecto: «ritmo» o «orden».

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que las dos intenciones sean realmente opuestas, que cambien al menos dos variables, que los cálculos de escala sean correctos y que la tabla compare de forma objetiva efecto, ritmo, piezas, coste y reversibilidad.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: parejas o tríos que mantienen el mismo tramo de pared del plano F3 (6 m × 3 m); en la sesión 7 se montan las maquetas sobre una mesa a modo de «pasillo» y el comité (docente y alumnado de otro grupo) rota por ellas. Preparar plantillas de módulo, cartulina, masilla adhesiva o cinta de carrocero y papel cuadriculado.
- Temporalización (55 min): 10 min de observación o análisis, 30-35 min de taller (medida, trazado, recorte), 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. En las sesiones 5 y 6 la maqueta o el fotomontaje es lo principal; la ficha, breve.
- Imágenes, derechos y seguridad: las obras de F5 se proyectan desde las webs oficiales de los museos y monumentos. El fotomontaje se hace sobre una foto del pasillo vacío tomada con permiso del centro, sin personas. Cúter solo con supervisión, regla metálica y base de corte; alternativa con tijeras y plantillas.
- Diversidad: se puede usar un módulo ya dado y la retícula del Anexo 8, cambiar la maqueta por un fotomontaje (o un collage de papeles sobre una foto impresa) o repartir roles (medidas, módulo, montaje, documentación). Quien termine antes puede hacer la segunda propuesta del Anexo 9.

Errores frecuentes

- Confundir la escala con una medida fija: dividir por 20 cuando la escala es 1:50, o multiplicar en lugar de dividir.
- Dibujar las medidas en cm reales y no en medidas de dibujo (por ejemplo, una puerta de 90 cm en una maqueta de 30 cm).
- Trazar el hexágono cambiando la abertura del compás entre arcos o sin partir de un radio fijo.
- Pensar que la simetría axial y el giro son lo mismo: en el giro la forma gira, en la axial se refleja.
- Cubrir puertas, extintor o señales de evacuación con la intervención.
- Pegar piezas de forma permanente y no poder retirarlas: la reversibilidad es una condición del encargo.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier módulo y combinación de operaciones si los cálculos de escala son correctos y la intervención respeta las condiciones del encargo.
- En el análisis de referentes y del patrimonio local se aceptan interpretaciones distintas si se apoyan en elementos geométricos visibles o conocidos.
- El fotomontaje es equivalente a la maqueta si muestra medidas a escala, módulo y reversibilidad documentada.
- La destreza manual se valora en la rúbrica, pero no debe penalizar una idea bien resuelta con un acabado sencillo.

05

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Arte híbrido

PREGUNTA GUÍA

¿Qué pasa cuando una obra deja de pertenecer a una sola técnica o formato?

CURSO
3.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
A · C · D

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE3, CE4, CE5, CE7

PRODUCTO FINAL
Prototipo de instalación o pieza híbrida

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
3.1, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2, 7.1

Contexto, reto y producto

La Sala Cruce (sala de arte joven ficticia de un barrio de tu ciudad) lanza la convocatoria «Cruce de lenguajes»: busca piezas de personas de 14 a 16 años que no quepan en una sola etiqueta. Ni dibujo, ni escultura, ni fotografía: **piezas híbridas** que combinen al menos **dos lenguajes** (dibujo, collage, objeto, fotografía, texto, proyección o sonido opcional) porque la idea lo necesita y no por adorno. La sala de la clase se convierte en la «Muestra Cruce»: cada persona o pareja montará un **prototipo de instalación de aula segura**, en un rincón de 1 m × 1 m o en una maqueta a 1:10 de una sala de 3 m × 3 m, y el resto de la clase hará de público en la visita crítica.

Para conseguirlo, el alumnado observa referentes contemporáneos (Rauschenberg, Schwitters, Bourgeois, Kusama, Gego, Brossa, Minujín, Shiota), explora en un **mapa de posibilidades** qué ocurre al cruzar lenguajes y materiales, define una idea, un público y un recorrido, prueba combinaciones y sistemas de montaje reversibles, produce el prototipo, lo documenta con un «pie de obra» y lo mejora con el feedback de una pareja. Al final, cada persona analiza una pieza nueva y resuelve una decisión técnica de montaje de forma individual.

Reto

Crear para la Muestra Cruce un prototipo de pieza híbrida que combine al menos dos lenguajes por una razón de la idea, con recorrido y montaje seguros y reversibles, y justificar cada decisión ante el público.

Producto final

Prototipo de instalación o pieza híbrida.

Enfoque. Técnicas mixtas · instalación · contemporaneidad.

Vinculación curricular

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS MOVILIZADAS (SÍNTESIS)

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

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

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

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

4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

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

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
A2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: aspectos formales y relación con el contexto histórico.
C1	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
C2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
C4	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Uso en el arte y características expresivas.
C5	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Uso en el arte y características expresivas.
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

- Arte contemporáneo híbrido: assemblage y *combines* (Rauschenberg), instalación total (Schwitters, Kabakov), celdas y espacios de memoria (Bourgeois), obra participativa (Kusama, Minujín), redes y volumen en el espacio (Gego, Shiota) y poesía visual (Brossa).
- Operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar; el cruce de lenguajes como decisión de significado (qué dice el objeto que no dice el dibujo).
- Técnicas 2D y 3D combinadas: dibujo a tinta y lápiz, collage, fotografía impresa, texto a mano o impreso, objeto encontrado, cartón y cartulina, hilo, peana.
- Espacio y recorrido: planta de una sala (1:50) y de la pieza (1:10), línea de ojos (1,5 m), distancia de contemplación, paso libre de 1 m y punto de vista.
- Montaje reversible y seguro: fijaciones con masilla o cinta, travesaños propios, peanas de base ancha, límite de peso y luz LED de pilas; sin clavos ni llama.
- Documentación: boceto, planta, cuaderno de montaje, fotografía de la pieza sin personas y pie de obra (título, autoría, año, técnicas y dimensiones).

Objetivos didácticos

- Reconocer la diversidad de formatos contemporáneos (assemblage, instalación, poema visual, arte participativo) y describir qué lenguajes combina cada pieza.
- Seleccionar técnicas y materiales según la intención y el espacio, probando combinaciones en pequeño antes de decidir.
- Combinar lenguajes sin añadir elementos de forma arbitraria: cada lenguaje debe aportar algo que los demás no pueden.
- Planificar el montaje, el recorrido y la recepción del público a escala (planta, alturas y distancias), con sistemas reversibles y seguros.
- Documentar y revisar la pieza con un pie de obra, el feedback de una pareja y una segunda versión.

Metodología

Observación y análisis

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

Aprendizaje basado en retos

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

Taller artístico

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

Cooperación

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

Iteración y feedback

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

Secuencia de sesiones

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

1

SESIÓN 1

¿Dónde termina el cuadro? Referentes contemporáneos

Evidencia: Ficha 1: diagnóstico sobre lo híbrido y análisis de tres referentes (lenguajes que combinan).

Ficha: Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Lenguajes y materiales: mapa de posibilidades

Evidencia: Ficha 2: tres pruebas de combinación, relación material-unión y combinación más prometedora.

Ficha: Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Idea, público y espacio

Evidencia: Ficha 3: brief de la pieza, planta a 1:10 de la instalación y cálculo de escalas.

Ficha: Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Pruebas de combinación y maqueta

Evidencia: Ficha 4: tres pruebas en miniatura y tabla de pruebas de montaje.

Ficha: Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Producción del prototipo

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: plan de producción por piezas y lista de seguridad.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Montaje, documentación y feedback

Evidencia: Ficha 6: revisión de la pareja, dos estrellas y un deseo, y pie de obra.

Ficha: Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Visita crítica y reflexión individual

Evidencia: Prototipo montado (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de una pieza nueva, montaje y adaptación.

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 tres piezas híbridas de épocas y contextos distintos (Rauschenberg, Schwitters, Bourgeois, Kusama, Gego, Brossa, Minujín, Shiota), con perspectiva de género, y las incorpora a su cultura personal.	Fichas 1 y 7 / observación y rúbrica
4.1	Reconoce los rasgos de las técnicas 2D y 3D que combina (collage, dibujo, objeto, hilo, proyección) y compara los resultados de las pruebas de combinación y de montaje.	Fichas 2 y 4 / observación y rúbrica
4.2	Analiza de forma guiada los lenguajes de dos referentes, explica qué aporta cada lenguaje a la idea y los incorpora de forma justificada a su propia pieza.	Fichas 1, 3 y 7 / observación y rúbrica
5.1	Expresa una idea o sentimiento mediante pruebas y una pieza que cruza lenguajes, con una intención explicada y un recorrido pensado para el público.	Ficha 4 y prototipo / rúbrica
5.2	Realiza el prototipo (individual o por parejas), justifica el proceso y la elección de técnicas, soportes y montaje, y muestra iniciativa en el montaje y la visita crítica.	Plantilla (Anexo 4), Ficha 6 y producto final / rúbrica
7.1	Desarrolla el proyecto completo (mapa de posibilidades, planta, pruebas, prototipo, feedback y versión final) ajustado a la convocatoria y a las condiciones de seguridad.	Fichas 3, 5 y 6 y producto final / rúbrica y autoevaluación (Anexo 7)

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza una pieza híbrida ficticia nueva (lenguajes, intención y recorrido), propone un sistema de montaje sin clavar ni colgar del techo y adapta la pieza a un público de Educación Infantil.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Identifica con precisión los lenguajes de una pieza híbrida, explica qué aporta cada uno a la idea y lo relaciona con su contexto y su recorrido.	Reconoce los lenguajes principales de la pieza y explica su intención con vocabulario adecuado.	Reconoce algún lenguaje, pero no explica qué aporta a la idea.	Describe la pieza de forma imprecisa, sin nombrar lenguajes ni materiales.
Técnica y lenguaje	Combina dos o más técnicas con control (unión, escala, montaje) y cada lenguaje responde a una necesidad de la idea.	Combina las técnicas con corrección y justifica la elección de materiales.	El control técnico o el montaje son irregulares y necesitan apoyo; algún lenguaje parece añadido.	No consigue combinar lenguajes ni resolver el montaje.
Creación / producto	El prototipo es coherente, personal y legible; se entiende la idea, se recorre bien y se monta de forma segura y reversible.	El prototipo cumple la convocatoria con decisiones comprensibles y un montaje seguro.	El prototipo es parcial o la idea se entiende solo con ayuda; algún elemento es arbitrario.	El prototipo está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Hace mapa, planta, pruebas de combinación y de montaje, usa el feedback de la pareja y explica qué mejoró en la segunda versión.	Planifica, prueba y revisa su trabajo con el feedback recibido.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Presenta su pieza con claridad en la visita crítica, redacta un pie de obra completo, cita referencias y cuida materiales, personas y espacio.	Presenta con claridad suficiente, completa el pie de obra y respeta las normas del taller.	Presenta con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No presenta su pieza o incumple las normas de seguridad y privacidad.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Cartulinas y papeles de colores (180 g/m²), cartón gris de 3 mm, papel de periódico y envoltorios limpios, hilo de algodón o cordel, pinzas de madera y cola blanca.
- Rotuladores, tinta china y pinceles, lápices de grafito HB-2B, impresiones en B/N de fotografías propias o con licencia, y objetos cotidianos limpios (cajas, botones, telas, tapones).
- Masilla adhesiva reutilizable y cinta de carrocero para fijar; travesaños de cartón o varilla y peanas de cartón; luces LED de pilas (no de red) o la linterna de un móvil.
- 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. Cinta métrica.

Taller seguro, derechos e imagen

Nada de llama, velas, aerosoles, cristales ni objetos cortantes o sucios; cúter solo con supervisión, regla metálica y base de corte (alternativa: tijeras y plantillas). Se cuelga solo de travesaños propios (nunca de luminarias, detectores ni techo), máximo 500 g por punto, con paso libre de 1 m y luz LED de pilas. Sin personas identificables en fotografías ni proyecciones, música ajena solo de dominio público o con licencia Creative Commons con atribución y volumen bajo.

Interdisciplinariedad: Música (sonido y recorrido, opcional) y Tecnología (montaje, estructuras, luz y materiales).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Escala reducida, posibilidad de maqueta en vez de instalación real, roles de documentación y montaje diferenciados.

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 cómo cambiaría la obra al instalarla en otro espacio.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 5 · Arte híbrido

ALUMNADO

¿Dónde termina un cuadro? ¿Cuando se le añade un objeto, una frase, una luz o un camino que hay que recorrer? Rauschenberg unió pintura y objetos cotidianos, Kusama llenó una habitación de pegatinas con ayuda del público y Shiota tejió una nube de hilo rojo entre barcas y llaves. La Sala Cruce os invita a crear una pieza híbrida: al menos dos lenguajes, una idea que los necesite y un montaje seguro que se pueda retirar en minutos. Vais a probar, decidir y enseñarla a un público que recorrerá vuestro rincón de 1 m × 1 m.

> *¿Qué pasa cuando una obra deja de pertenecer a una sola técnica o formato?*

Vuestro reto

Crear para la Muestra Cruce un prototipo de pieza híbrida que combine al menos dos lenguajes por una razón de la idea, con recorrido y montaje seguros y reversibles, y justificar cada decisión ante el público.

Lo que vais a producir

Prototipo de instalación o pieza híbrida.

Seguridad. Nada de llama, velas, aerosoles, cristales ni objetos cortantes o sucios; cúter solo con supervisión, regla metálica y base de corte (alternativa: tijeras y plantillas).

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Miramos referentes: ¿dónde termina el cuadro?
2. Exploramos lenguajes y materiales en un mapa de posibilidades.
3. Definimos idea, público y espacio, y dibujamos la planta.
4. Probamos combinaciones y sistemas de montaje en pequeño.
5. Producimos el prototipo de nuestra pieza híbrida.
6. Montamos, documentamos y mejoramos con el feedback.
7. Visita crítica a la Muestra Cruce y reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- ✓ Reconocer la diversidad de formatos contemporáneos (assemblage, instalación, poema visual, arte participativo) y describir qué lenguajes combina cada pieza.
- ✓ Seleccionar técnicas y materiales según la intención y el espacio, probando combinaciones en pequeño antes de decidir.
- ✓ Combinar lenguajes sin añadir elementos de forma arbitraria: cada lenguaje debe aportar algo que los demás no pueden.
- ✓ Planificar el montaje, el recorrido y la recepción del público a escala (planta, alturas y distancias), con sistemas reversibles y seguros.
- ✓ Documentar y revisar la pieza con un pie de obra, el feedback de una pareja y una segunda versión.

¿Cómo me evaluarán?

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

ANEXO 2

Dossier visual y fuentes

SdA 5 · Arte híbrido

ALUMNADO

La convocatoria de la Sala Cruce, esquemas sobre lenguajes, planta y montaje, referentes de arte híbrido, un ejemplo resuelto y las normas del taller para crear un prototipo de pieza híbrida.

F1 Convocatoria «Cruce de lenguajes»

ESTUDIO DE CASO

Para: personas de 14 a 16 años · **De:** Sala Cruce (sala de arte joven, ficticia) · **Asunto:** convocatoria «Cruce de lenguajes»

Buscamos **prototipos de piezas híbridas**. Bases de la Muestra Cruce:

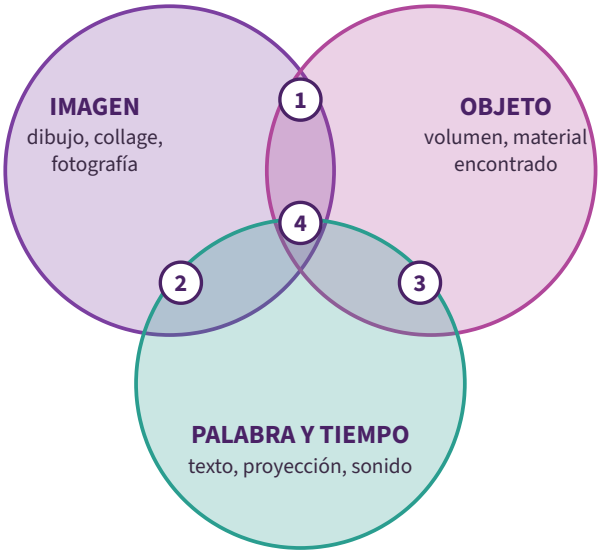
- La pieza combina **al menos dos lenguajes** (dibujo, collage, objeto, fotografía, texto, proyección o sonido opcional) y cada uno debe **ser necesario** para la idea.
- Cabe en un **rincón de 1 m × 1 m** (altura máxima 1,8 m) o en una **maqueta a 1:10** de una sala de 3 m × 3 m (30 × 30 cm).
- Se monta **sin clavar, sin pintar la pared y sin llama**; se retira en menos de 10 minutos.
- Deja un **paso libre de 1 m** y se puede recorrer o mirar desde un **punto de vista** marcado.
- Lleva un **pie de obra** (título, autoría, año, técnicas y materiales, dimensiones) y una frase de intención.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula (sala, convocatoria y comité inventados).

¿Qué dos lenguajes cruzarías para hablar de algo que te importa? ¿Qué dice cada uno que el otro no puede decir?

F2 Mapa de lenguajes: dónde se cruzan

ESQUEMA



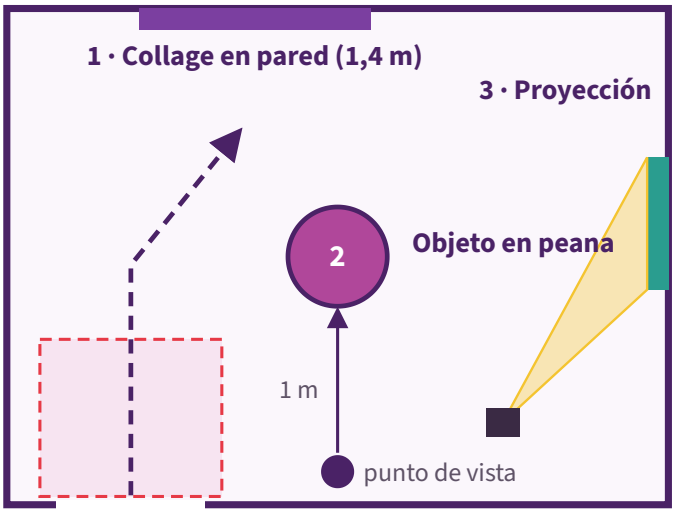
1. **Imagen + objeto** — assemblage
2. **Imagen + palabra** — poema visual
3. **Objeto + tiempo** — recorrido o instalación
4. **Los tres a la vez** — pieza híbrida completa

Una pieza híbrida no es una suma de técnicas: es un **cruce con una razón**. Antes de elegir, pregunta: ¿qué añade este lenguaje que los otros no pueden? Si la respuesta es «nada», sobra.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F3 Planta de una sala y recorrido del público

ESQUEMA



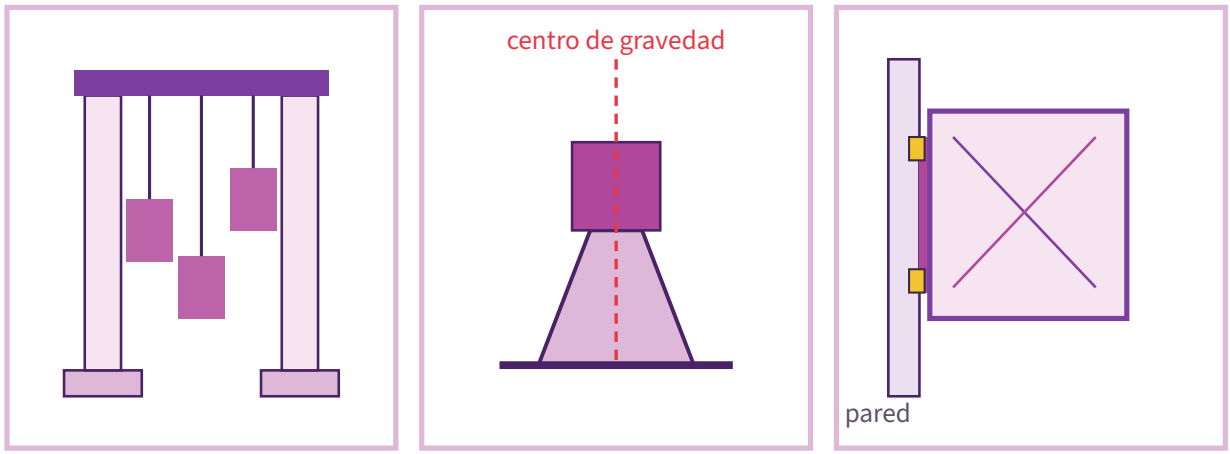
Sala de 4 m × 3 m (a escala 1:50, 1 m = 2 cm). Flecha discontinua: recorrido.
Rojo discontinuo: paso libre de 1 m junto a la entrada.

La **planta** es la vista desde arriba. Sirve para decidir **dónde** va cada elemento, por dónde pasa el público y desde dónde se mira. A 1:50, 1 m real = 2 cm; a 1:10, 1 m real = 10 cm. La sala de 4 m × 3 m del plano mide 8 × 6 cm a 1:50 y 40 × 30 cm a 1:10.

Fuente: Plano ficticio de elaboración propia (escala 1:50).

F4 Tres maneras de montar sin clavar

ESQUEMA



Colgar de un travesaño
soportes de cartón, hilo y pinzas

Apoyar en una peana
base ancha: el centro de gravedad cae dentro

Fijar a la pared
masilla o cinta de carrocero

Colgar de un travesaño propio apoyado en dos soportes; **apoyar** sobre una peana con la base más ancha que la pieza para que el centro de gravedad caiga dentro; **fijar** a la pared con masilla o cinta de carrocero. Cada solución debe poder deshacerse sin dejar marca.

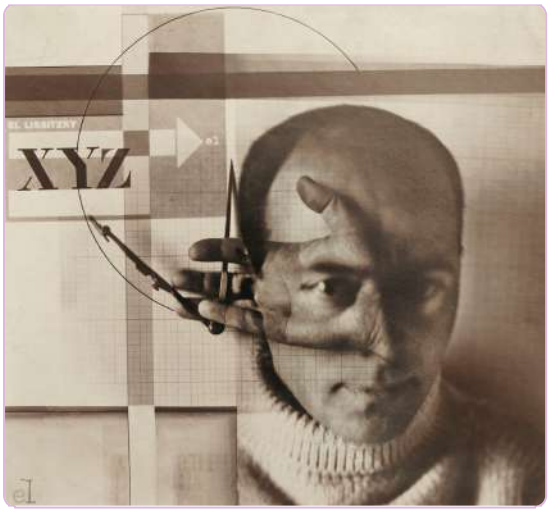
Fuente: Esquema de elaboración propia.

F5 Referencias: cuando una obra deja de ser de una sola técnica

DATOS

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
Monogram, Robert Rauschenberg	1955-1959	Moderna Museet (Estocolmo)	Un *combine*: pintura, collage y objetos sobre una plataforma; una pieza que no es ni pintura ni escultura
Merzbau, Kurt Schwitters	1923-1937	Hannover (obra destruida en 1943)	Una casa-instalación hecha con objetos encontrados: el espacio entero como obra
Serie *Cells*, Louise Bourgeois	Desde finales de los años ochenta	Museos como la Tate Modern (Londres)	Celdas con objetos, telas y espejos: el público mira desde fuera y completa el significado
The Obliteration Room, Yayoi Kusama	2002	Varios museos, entre ellos el Queensland Art Gallery (Brisbane)	Una habitación blanca que el público cubre con pegatinas de colores: obra participativa
Reticulárea, Gego (Gertrud Goldschmidt)	1969	Museo de Bellas Artes (Caracas)	Red de líneas metálicas en el espacio: dibujo hecho volumen que se recorre
Poemas visuales y poemas-objeto, Joan Brossa	Desde los años cuarenta	Fundació Joan Brossa (Barcelona)	Texto, objeto e imagen cruzados con humor: la palabra como materia visual
El Partenón de libros, Marta Minujín	1983 y 2017	Buenos Aires; documenta 14 (Kassel)	Una réplica monumental hecha con libros prohibidos: objeto, arquitectura y mensaje político
The Key in the Hand, Chiharu Shiota	2015	Pabellón de Japón, Bienal de Venecia	Hilo rojo, miles de llaves y dos barcas: instalación para recorrer con la memoria

Observa en cada pieza **cuántos lenguajes** hay, **qué materiales** usa y **cómo se mueve el público**. Cinco de estas piezas son de artistas mujeres: fíjate en cómo trabajan el espacio y la memoria.

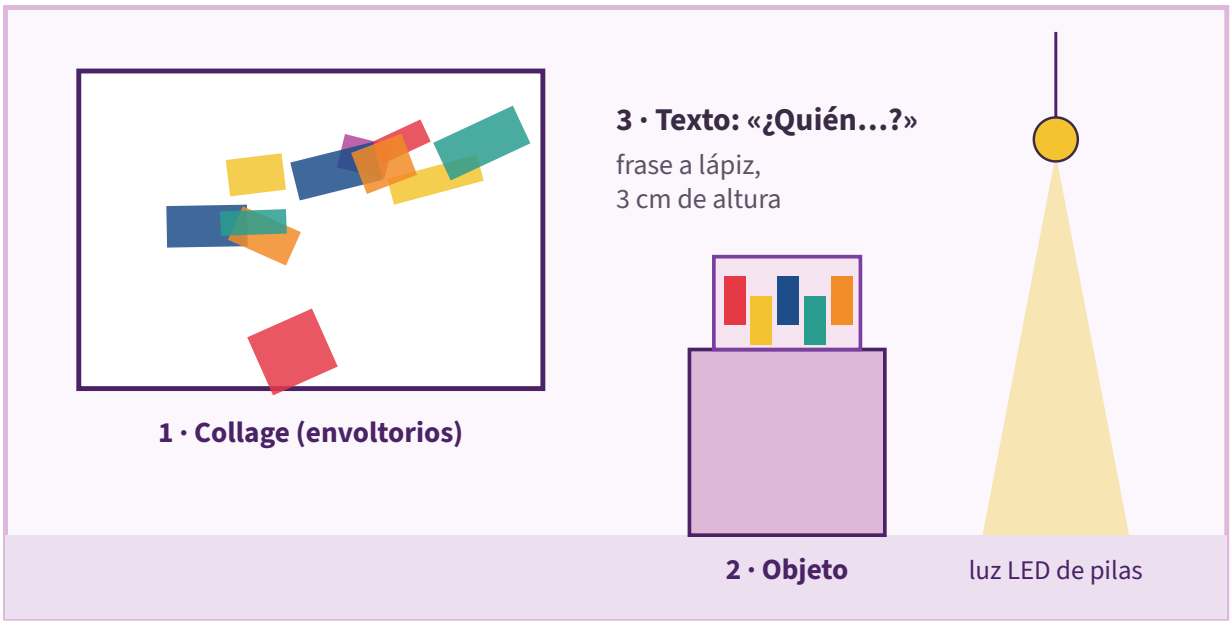


El Lissitzky, *El constructor* (autorretrato), 1924. Fotomontaje con fotograma y doble exposición, copia en gelatina de plata. Ejemplares en varias colecciones. Dominio público. Fotografía, dibujo técnico, tipografía y retícula en una sola imagen.

Fuente: Datos de las colecciones y fundaciones citadas. El docente proyecta las obras desde las webs oficiales de museos y fundaciones.

F6 Ejemplo resuelto: «¿Quién se lo comió?»

ESQUEMA



Idea: el rastro que deja el recreo (envoltorios y migas) como memoria del barrio. **Lenguajes:** collage de envoltorios limpios (imagen), una caja con envoltorios (objeto), una frase a lápiz (texto) y una luz LED de pilas (tiempo y atmósfera). **Por qué cada uno:** el collage muestra la cantidad; el objeto, el peso real de lo que se tira; la frase, la pregunta; la luz, la mirada a una hora concreta. **Montaje reversible:** collage con masilla adhesiva, caja sobre una peana de base ancha y luz sujeta a un travesaño de cartón. **Medidas:** rincón de 1 m × 1 m; paso libre de 1 m; sin personas, sin llama. **Pie de obra:** «¿Quién se lo comió?», I. y L., 2026, collage, objeto y luz LED, 1 × 1 × 1,6 m.



Imagen generada con IA para este cuaderno. Otra obra híbrida de ejemplo: recortes de pintura, ilustración y fotografía unidos por formas de color, líneas y una franja que cruza toda la composición. Las personas no son reales.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia.

F7 Analizar una pieza híbrida en cuatro pasos

TEXTO

1. **Lenguajes:** ¿qué técnicas o formatos hay (dibujo, collage, objeto, fotografía, texto, proyección, sonido)?
2. **Necesidad:** ¿qué aporta cada lenguaje que los otros no pueden aportar? Si lo quitas, ¿qué se pierde?
3. **Espacio y recorrido:** ¿dónde está cada elemento, por dónde pasa el público y desde dónde se mira?
4. **Interpretación con pruebas:** «La obra habla de la memoria **porque** la red de hilo envuelve los objetos y obliga a rodearlos».

Una buena respuesta se apoya en lo que se ve. «Me gusta» no es un análisis.

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

F8 Normas del taller, montaje seguro y derechos

PROTOCOLO

Antes: mesa protegida, cola cerrada y materiales de la sesión preparados; objetos encontrados **limpios**, sin cristales ni aristas.

Procedimiento:

1. Prueba cada combinación en pequeño (10 × 10 cm) antes de hacerla grande.
2. Fija con masilla o cinta de carrocero; cuelga solo de **travesaños propios**, con un máximo de **500 g** por punto.
3. Mantén un **paso libre de 1 m**; no tapes puertas, extintores ni señales.
4. Luz solo **LED de pilas**; nada de llama ni conexión a la red. Si usas música o proyección, volumen bajo y no apuntar el haz a los ojos.

Derechos y privacidad: fotografías propias y sin personas identificables; imágenes y música ajenas solo de dominio público o con licencia Creative Commons con atribución, citando la fuente; nada de publicar en redes.

Cierre: desmonta, recoge y recicla los materiales; guarda pruebas y bocetos en la carpeta.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario visual

GLOSARIO

Arte híbrido	Obra que combina varios lenguajes o técnicas de forma que ninguna por separado basta para entenderla.
Assemblage	Obra hecha con objetos o materiales encontrados que se unen en una composición.
Instalación	Obra pensada para un espacio concreto que el público recorre y que forma parte de la experiencia.
Peana	Base sobre la que se apoya un objeto; debe ser estable y más ancha que la pieza.
Recorrido	Camino que sigue el público y que organiza lo que ve primero y después.
Reversible	Que se puede montar y desmontar sin dañar la pared, el suelo ni la pieza.
Pie de obra	Ficha con título, autoría, año, técnicas, materiales y dimensiones.
Poema visual	Obra en la que el texto y la imagen se cruzan para generar un significado nuevo.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 5 · Arte híbrido

ALUMNADO

FICHA 1 ¿Dónde termina el cuadro?

SESIÓN 1

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

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

Una pieza híbrida es la que…

◯ usa un solo material ◯ copia una obra famosa ◯ combina dos o más lenguajes con una intención

◯ solo se hace en digital

En una instalación, el público…

◯ no puede acercarse ◯ mira siempre desde lejos ◯ solo la ve en fotografía

◯ recorre el espacio y forma parte de la experiencia

2 **Analiza tres referentes de F5 con los pasos de F7.**

Pieza (F5)	Lenguajes que combina	¿Dónde termina «el cuadro»? ¿Qué papel tiene el público?
Monogram (Rauschenberg)		
The Obliteration Room (Kusama)		
Reticulárea (Gego)		

3 **¿Por qué crees que algunos artistas mezclan técnicas en lugar de usar una sola? Escribe una razón con un ejemplo.**

_____

_____

_____

FICHA 2 Lenguajes y materiales: mapa de posibilidades

SESIÓN 2

Haz cada prueba en un recuadro de 10 × 10 cm y pégala en tu carpeta. Consulta el mapa F2 y la tabla de uniones del Anexo 5 (T2).

1 **Registra tus tres pruebas de combinación.**

Combinación	Materiales	Qué se gana al cruzarlos	Problema técnico
1 · Dibujo + objeto			
2 · Collage + texto			
3 · Fotografía + volumen			

2 **Relaciona cada material o situación con la unión o el soporte más adecuados (Anexo 5, T2).**

1	Cartón con cartón	a	Cinta de doble cara
2	Plástico liso (envoltorio)	b	Cola blanca y peso mientras seca
3	Pieza ligera en una pared	c	Peana de base ancha
4	Objeto pesado o inestable	d	Masilla adhesiva o cinta de carrocero

3 **¿Qué combinación te parece más prometedora para tu idea y por qué?**

FICHA 3 Idea, público y espacio

SESIÓN 3

Piensa en una idea que te importe. Antes de elegir lenguajes, decide qué quieres que el público sienta o piense.

1 **Completa el brief de tu pieza.**

Idea (una frase)	Público	Lenguaje 1 y por qué	Lenguaje 2 y por qué

2 **Dibuja la planta de tu instalación a 1:10 (1 cuadro = 5 cm reales): marca la pared, la pieza, el recorrido (flecha), el paso libre de 1 m y el punto de vista.**

3 **Calcula.**

La sala de 4 m × 3 m del plano F3 mide _____ × _____ cm a 1:50 y _____ × _____ cm a 1:10. Mi rincón de 1 m × 1 m mide _____ cm de lado a 1:10.

FICHA 4 Pruebas de combinación y maqueta

SESIÓN 4

Haz tres pruebas en miniatura antes de producir. Prueba también cómo se sostiene cada solución (F4).

1 **Dibuja o pega tres pruebas de combinación (anota los dos lenguajes de cada una).**

Idea 1: lenguajes _____ + _____

Idea 2: lenguajes _____ + _____

Idea 3: lenguajes _____ + _____

2 **Prueba de montaje de tu pieza.**

Elemento	Cómo se sostiene	¿Aguanta? ¿Es reversible?	Cambio necesario
Pieza de pared			
Pieza colgada			
Objeto sobre peana			

3 **¿Qué prueba descartas y por qué? ¿Qué lenguaje sobra o falta?**

FICHA 5 Producción del prototipo

SESIÓN 5

1 **Plan de producción por piezas.**

Pieza	Lenguaje	Material	Medida	Tiempo estimado

2 **Lista de seguridad y montaje: marca lo que cumples.**

- ☐ Dejo un paso libre de 1 m y no tapo puertas, extintores ni señales.
- ☐ No cuelgo nada del techo ni de luminarias; uso un travesaño propio y menos de 500 g por punto.
- ☐ Fijo con masilla o cinta; no clavo ni pego sobre la pared.
- ☐ Uso luz LED de pilas, sin llama; el volumen es bajo si hay sonido.
- ☐ No incluyo personas identificables ni imágenes o música sin licencia.

FICHA 6 Montaje, documentación y feedback

SESIÓN 6

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

- ☐ Se entiende la idea y cada lenguaje es necesario.
- ☐ El recorrido y el punto de vista están claros.
- ☐ El montaje es seguro y reversible.
- ☐ Las medidas caben en el rincón o en la maqueta a 1:10.
- ☐ El pie de obra está completo.

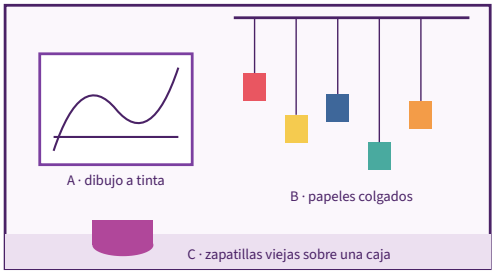
2 **Dos estrellas y un deseo para tu pareja (y recuerda completar el pie de obra en la plantilla, Anexo 4).**

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

FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal)

SESIÓN 7

1 **Analiza esta pieza híbrida ficticia con los cuatro pasos de F7: lenguajes, qué aporta cada uno, recorrido e interpretación.**



2 **La sala donde se expondrá no permite clavar ni colgar del techo. Propón un sistema de montaje para los papeles colgados (B) y dibuja un esquema sencillo (F4).**

3 **Adapta la pieza a un público de Educación Infantil: ¿qué lenguaje reforzarías, cuál quitarías y qué cambiarías en el recorrido?**

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 5 · Arte híbrido

ALUMNADO

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

Hoja de proyecto de la pieza híbrida. Debe permitir a otra persona montarla y entender tus decisiones.

Briefing

Convocatoria, idea y frase de intención.

Público y espacio

Quién la verá; rincón de 1 m × 1 m o maqueta 1:10.

Lenguajes y materiales

Para cada lenguaje: qué aporta, qué material usas y qué medida tiene.

Planta y recorrido

Dibuja la planta (1:10): pared, pieza, recorrido y punto de vista.

Montaje y seguridad

Cómo se fija, cuelga o apoya; peso por punto; paso libre; luz y sonido.

Pie de obra

Título, autoría, año, técnicas y materiales, dimensiones.

Versión 1 → versión 2

Feedback recibido y cambios.

Referencias y créditos

Artistas que te han inspirado y fuentes de imagen o música con licencia.

ANEXO 5

Toolkit visual

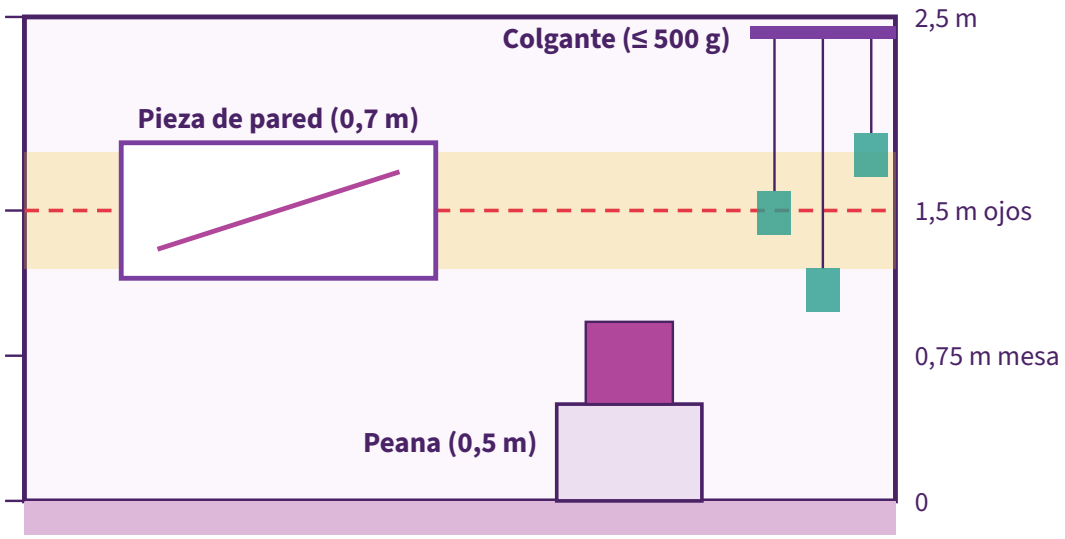
SdA 5 · Arte híbrido

ALUMNADO

Alturas y distancias de montaje, uniones de materiales y guías de documentación y visita crítica.

T1 Alturas y distancias para montar una pieza

ESQUEMA



Banda amarilla: zona cómoda de lectura (1,2 a 1,8 m).
Los colgantes van de un travesaño propio, nunca del techo.

Coloca el **centro** de una pieza de pared a unos **1,5 m** (altura de los ojos del público de tu edad). Para mirar una pieza cómodamente, el público debe poder situarse a una distancia de **1 a 1,5 veces su lado mayor**. Una peana de 0,5 m sitúa un objeto pequeño a la altura de la vista.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T2 Uniones y soportes (sin clavos)

DATOS

Material	Unión adecuada	Consejo
Cartón con cartón o papel	Cola blanca	Pon peso unos 15 minutos mientras seca
Plástico liso o envoltorio	Cinta de doble cara	Limpia antes la superficie
Tela o hilo con papel	Cola blanca o cinta	Haz un nudo y fija con una pinza
Pieza ligera a la pared	Masilla adhesiva o cinta de carrocero	Pruébalo antes en una zona poco visible
Objeto pesado o inestable	Peana de base ancha	La base debe ser más ancha que el objeto

Fuente: Elaboración propia.

T3 Cuaderno de montaje y pie de obra

PROTOCOLO

Cuaderno de montaje (para que otra persona pueda montarla):

1. Dibuja la planta a 1:10 con las medidas y el recorrido.
2. Haz una lista de piezas con material, medida y peso aproximado.
3. Numera los pasos de montaje y anota qué se fija y cómo.
4. Fotografía la pieza de frente y desde el punto de vista, **sin personas**.

Pie de obra: *Título*, autoría (iniciales), año, técnicas y materiales, dimensiones (alto × ancho × fondo). Ejemplo: «¿Quién se lo comió?», I. y L., 2026, collage, objeto y luz LED, 1 × 1 × 1,6 m.

Fuente: Elaboración propia.

T4 Visita crítica y feedback «dos estrellas y un deseo»

PROTOCOLO

Visita crítica: la clase recorre la Muestra Cruce en silencio y cada persona presenta su pieza en 1 minuto: idea, lenguajes y por qué cada uno es necesario.

Feedback «dos estrellas y un deseo»:

1. Mira la pieza en silencio durante un minuto y recorre el espacio.
2. Di dos cosas que funcionan (★) con vocabulario visual: «el hilo obliga a rodear el objeto».
3. Propón un deseo concreto: «¿y si el texto estuviera más bajo, a la altura de la vista?».
4. Quien recibe el feedback escucha, da las gracias y decide qué cambiar.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 5 · Arte híbrido

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Prototipo de instalación o pieza híbrida**. 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 los lenguajes de una pieza híbrida, explica qué aporta cada uno a la idea y lo relaciona con su contexto y su recorrido.	Reconoce los lenguajes principales de la pieza y explica su intención con vocabulario adecuado.	Reconoce algún lenguaje, pero no explica qué aporta a la idea.	Describe la pieza de forma imprecisa, sin nombrar lenguajes ni materiales.	
Técnica y lenguaje	Combina dos o más técnicas con control (unión, escala, montaje) y cada lenguaje responde a una necesidad de la idea.	Combina las técnicas con corrección y justifica la elección de materiales.	El control técnico o el montaje son irregulares y necesitan apoyo; algún lenguaje parece añadido.	No consigue combinar lenguajes ni resolver el montaje.	
Creación / producto	El prototipo es coherente, personal y legible; se entiende la idea, se recorre bien y se monta de forma segura y reversible.	El prototipo cumple la convocatoria con decisiones comprensibles y un montaje seguro.	El prototipo es parcial o la idea se entiende solo con ayuda; algún elemento es arbitrario.	El prototipo está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Hace mapa, planta, pruebas de combinación y de montaje, usa el feedback de la pareja y explica qué mejoró en la segunda versión.	Planifica, prueba y revisa su trabajo con el feedback recibido.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Presenta su pieza con claridad en la visita crítica, redacta un pie de obra completo, cita referencias y cuida materiales, personas y espacio.	Presenta con claridad suficiente, completa el pie de obra y respeta las normas del taller.	Presenta con ayuda o cumple las normas parcialmente.	No presenta su pieza o incumple las normas de seguridad y privacidad.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 5 · Arte híbrido

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo describir qué lenguajes combina una pieza contemporánea y qué aporta cada uno.	○	○	○	○
Puedo probar combinaciones de materiales y elegir un sistema de montaje seguro y reversible.	○	○	○	○
Puedo explicar por qué cada lenguaje de mi pieza es necesario para la idea.	○	○	○	○
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 · Arte híbrido

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Una receta con dos lenguajes, frases modelo y una planta con cuadrícula para reducir variables. El criterio es el mismo: combinar lenguajes con una intención y montar con seguridad.

Receta de una pieza híbrida con dos lenguajes

1. **Elige** una idea sencilla (por ejemplo, «el recreo», «mi barrio», «un recuerdo»).
2. **Elige solo dos lenguajes** de esta lista: dibujo, collage, objeto, texto o luz.
3. **Decide** qué cuenta cada uno: «El collage muestra ___ y el objeto muestra ___».
4. **Dibuja** la planta con la pared, la pieza y el paso libre de 1 m.
5. **Elige el montaje:** masilla en la pared o peana sobre el suelo.

Frases modelo

- «Uso el **collage** para ___ y el **objeto** para ___.»
- «Si quitara el texto, se perdería ___.»
- «El público entra por ___ y se detiene en ___.»

1 **Rellena tu receta.**

Idea	Lenguaje 1 y qué cuenta	Lenguaje 2 y qué cuenta	Montaje

2 **Dibuja la planta de tu rincón a 1:10 (1 cuadro = 5 cm reales; el rincón mide 20 × 20 cuadros). Marca pared, pieza, flecha del recorrido y paso libre.**

3 **Completa: «Uso ___ para ___ y ___ para ___. Si quitara ___, se perdería ___.»**

ANEXO 9

Ampliación

SdA 5 · Arte híbrido

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

La misma pieza en otro espacio

Muchas instalaciones cambian cuando viajan: lo que funciona en una sala de museo no siempre funciona en un pasillo o en un patio. Diseña cómo cambiaría tu pieza al instalarla en **otro espacio** (una sala larga y estrecha, un pasillo, un patio cubierto o un escaparate).

Pasos

1. Elige el nuevo espacio y anota sus medidas y condiciones (luz, paso de gente, qué se puede fijar).
2. Dibuja la planta del nuevo espacio a 1:20 y coloca tu pieza: ¿qué elementos cambian de lugar, de tamaño o de lenguaje?
3. Haz una tabla «Cambios»: elemento, cambio y razón (recorrido, luz, seguridad, público).
4. Decide si algún lenguaje se refuerza o se quita en el nuevo espacio y explica por qué.
5. Comprueba que el nuevo montaje sigue siendo reversible y seguro.

Entrega

Planta del nuevo espacio a 1:20 con la pieza colocada, tabla de cambios y texto de 5-6 líneas que compare la versión original con la nueva.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 5 · Arte híbrido

DOCENTE

Ficha 1

1. Test: combina dos o más lenguajes con una intención; recorre el espacio y forma parte de la experiencia.
2. Tabla (modelo): Monogram → pintura, collage y objetos (la plataforma y el elemento tridimensional); el «cuadro» sale de la pared y se vuelve espacio. Obliteration Room → instalación, color y participación; el público termina la obra. Reticulárea → dibujo hecho volumen con líneas metálicas; el público se mueve entre la red.
3. Razón abierta: se acepta cualquier razón con ejemplo (por ejemplo, «Schwitters usa objetos porque el significado está en los materiales cotidianos»).

Ficha 2

1. Pruebas abiertas; se valora que el registro indique qué se gana al cruzar (por ejemplo, «el collage da textura y el texto da significado») y un problema técnico real (por ejemplo, «el pegamento deforma el papel fino»).
2. Relaciona: cartón con cartón → cola blanca y peso; plástico liso → cinta de doble cara; pieza ligera en pared → masilla o cinta de carrocero; objeto pesado o inestable → peana de base ancha.

Ficha 3

1. Brief abierto: se valora que cada lenguaje se justifique con lo que aporta a la idea (no con «queda bonito»). Planta a 1:10: el rincón mide 20 × 20 cuadros (1 m = 20 cuadros de 5 mm = 10 cm); pared dibujada, flecha de recorrido, paso libre de 1 m (20 cuadros) y punto de vista.
2. Huecos: 8 × 6 cm; 40 × 30 cm; 10 cm.

Ficha 4

1. Se valora que las tres pruebas combinen lenguajes distintos y que la tabla de montaje identifique un riesgo (peso, estabilidad, marcas en la pared) y un cambio concreto (peana más ancha, hilo doble, masilla en lugar de cinta).
2. Descartar una prueba debe justificarse con la idea (por ejemplo, «el texto estorba al dibujo»).

Ficha 5

1. Plan abierto: cada pieza con lenguaje, material, medida y tiempo realistas (la suma no debe exceder dos sesiones).
2. Lista de seguridad: se marcan las cinco casillas solo si el montaje lo cumple; si alguna falla, debe anotarse el cambio.

Ficha 6

1. Feedback con vocabulario visual y mejora concreta; la lista debe detectar si falta el paso libre, si algún lenguaje es innecesario o si el montaje no es reversible.
2. Pie de obra modelo: «¿Quién se lo comió?», I. y L., 2026, collage, objeto y luz LED, 1 × 1 × 1,6 m.

Ficha 7

1. Análisis modelo: lenguajes: dibujo a tinta (A), papeles colgados (B) y objeto/zapatillas sobre una caja (C). Aportación: el dibujo marca el ritmo, los papeles aportan movimiento y volumen, el objeto da peso humano. Recorrido: de izquierda a derecha, se lee el dibujo, se pasa bajo los papeles y se llega al objeto. Interpretación: se aceptan lecturas distintas si se apoyan en lo que se ve.
2. Montaje: travesaño de cartón o varilla apoyado en dos soportes con peso en la base, hilo y pinzas; peso inferior a 500 g por punto; sin tocar el techo.
3. Adaptación a Infantil: se valoran cambios como menos lenguajes, objetos blandos a la altura de la vista, colores vivos, texto ausente o con pictogramas, recorrido corto y sin elementos que cuelguen a la altura de la cara.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Se aceptan ideas sencillas con dos lenguajes bien justificados; planta con rincón de 20 × 20 cuadros y paso libre; frase modelo: «Uso el collage para mostrar la cantidad y el objeto para mostrar el peso real; si quitara el texto, se perdería la pregunta».

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que los cambios respondan al nuevo espacio (luz, paso, anchura) y que la tabla justifique cada cambio; que la planta a 1:20 tenga medidas correctas y que el montaje siga siendo reversible.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: trabajo individual o por parejas; en la sesión 7 los rincones se montan en mesas o paneles alrededor del aula y la clase hace la visita crítica en silencio con la ficha de feedback. Preparar cartulina, cartón, masilla adhesiva, cinta de carrocero, hilo, pinzas, luces LED de pilas y travesaños.
- Temporalización (55 min): 10 min de observación o análisis, 30-35 min de taller, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. Las sesiones 4 y 5 son de taller casi completo; la ficha, breve.
- Imágenes, derechos y seguridad: las obras de F5 se proyectan desde las webs oficiales de los museos y las fundaciones. Se fotografían las piezas, no a las personas; imágenes y música ajenas solo con licencia o de dominio público. Nada de llama ni conexiones a la red; objetos limpios y sin aristas; cúter solo con supervisión.
- Diversidad: se puede reducir a dos lenguajes (Anexo 8), trabajar solo en maqueta a 1:10 o por parejas con roles (montaje, documentación, presentación). Quien termine antes puede hacer la versión para otro espacio (Anexo 9).

Errores frecuentes

- Añadir lenguajes porque sí: un objeto, una luz o un texto que no aportan nada a la idea.
- Confundir «híbrido» con «mezclar todo»: más materiales no es más intención.
- Olvidar el recorrido y el punto de vista: la pieza solo se piensa de frente.
- Montajes inestables: peanas más estrechas que el objeto o hilos que sostienen demasiado peso.
- Dejar pegamento o cinta en la pared (no es reversible) o cubrir el paso libre.
- Usar imágenes o música ajenas sin licencia ni cita, o fotografiar personas identificables.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier combinación de dos o más lenguajes si cada uno se justifica con una razón de la idea.
- En el análisis de la Ficha 7 se aceptan interpretaciones distintas si se apoyan en lo que se ve y el recorrido está descrito.
- La maqueta a 1:10 es equivalente al rincón real si muestra medidas, recorrido, montaje y pie de obra.
- La destreza manual se valora en la rúbrica, pero no debe penalizar una idea bien resuelta con un acabado sencillo.

06

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Fotografía y verdad

PREGUNTA GUÍA

¿Puede una fotografía ser real y, al mismo tiempo, construir una versión interesada de la realidad?

CURSO 3.º ESO	**SESIONES** 7 sesiones	**BLOQUES DE SABERES** B · C · D
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CE2, CE3, CE4, CE7	**PRODUCTO FINAL** Ensayo fotográfico + declaración ética de edición	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** 2.2, 3.1, 4.1, 4.2, 7.1

Contexto, reto y producto

El periódico digital del IES Vía Láctea (centro ficticio) estrena la sección «Mirada del centro» y pide a 3.º ESO **ensayos fotográficos** de seis imágenes sobre un tema cotidiano **sin personas**: el patio vacío, la primera hora en el pasillo, los objetos de una mochila, la biblioteca por dentro o las cosas que nadie recoge. La redacción (alumnado y profesorado, todos ficticios) añade una condición: cada ensayo irá acompañado de una **declaración ética de edición** que cuente qué se ha cambiado, por qué y qué no se ha tocado, porque el año pasado una foto del patio «mejorada» sin avisar provocó un pequeño escándalo (caso inventado) en el centro.

Para conseguirlo, el alumnado analiza cómo la selección, el encuadre y la luz construyen una versión de la realidad, aprende a distinguir **corrección, interpretación y manipulación** con ejemplos históricos (Fenton, Lange, Doisneau, Heartfield), toma las fotografías con permiso del centro y de forma no identificable, hace una **edición básica no destructiva**, prepara una versión informativa y otra expresiva del mismo material y redacta su declaración. Al final proyecta ambas versiones a la clase y, de forma individual, analiza una imagen nueva y redacta pies de foto honestos.

Reto

Crear un ensayo fotográfico de seis imágenes sin personas con una versión informativa y otra expresiva, documentar cada decisión de selección y edición y redactar una declaración ética de edición que responda a si una foto puede ser real y a la vez interesada.

Producto final

Ensayo fotográfico + declaración ética de edición.

Enfoque. Fotografía · edición · ética visual.

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.
- **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)

- **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.
- **4.1** 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.
- **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.
- **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.
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

- Fotografía como selección: encuadre, recorte, plano (general, medio, detalle), ángulo (picado, normal, contrapicado), momento y orden de la serie.
- Percepción y composición: regla de los tercios, línea de horizonte, punto de interés, figura-fondo y lectura de izquierda a derecha.
- Luz, contraste y color: luz frontal, lateral, contraluz y cenital; contraste alto y bajo; tonos cálidos y fríos; blanco y negro.
- Edición no destructiva: conservar el original, recortar, enderezar, ajustar exposición y contraste, y registrar cada paso.
- Ética visual: corrección, interpretación y manipulación; pie de foto informativo frente a pie interpretativo; declaración de edición.
- Referentes de la historia de la fotografía: Fenton, Lange, Taro, Doisneau, Sherman, Heartfield, García Rodero y Madoz.
- Privacidad e imagen: fotografía sin personas identificables, permisos del centro, eliminación de metadatos de ubicación y licencias de uso.

Objetivos didácticos

- Analizar la fotografía como selección y construcción: qué se encuadra, qué queda fuera y qué momento se elige.
- Controlar encuadre, plano, ángulo, luz y secuencia al fotografiar una serie de seis imágenes.
- Aplicar una edición básica no destructiva (recorte, exposición, contraste, blanco y negro) y explicar cada cambio.
- Distinguir corrección, interpretación y manipulación en ejemplos reales y propios.
- Redactar una declaración ética de edición y pies de foto honestos, citando las fuentes y respetando la 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

Fotos que parecen objetivas: diagnóstico

Evidencia: Ficha 1: diagnóstico sobre la objetividad de la fotografía y análisis de dos encuadres de la misma escena.

Ficha: Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Encuadre, momento y selección

Evidencia: Ficha 2: tres fotos del mismo objeto con encuadres distintos, relación plano-efecto y dos recortes con mensajes opuestos.

Ficha: Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Luz, contraste y color

Evidencia: Ficha 3: pruebas de luz frontal, lateral y contraluz, relación luz-efecto y test de contraste y color.

Ficha: Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Edición: qué cambiar y por qué

Evidencia: Ficha 4: clasificación de seis ediciones en corrección, interpretación o manipulación y test de declaración ética.

Ficha: Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Plan del ensayo y toma

Evidencia: Plantilla del producto (Anexo 4) y Ficha 5: plan de seis fotos y lista de privacidad.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Selección, edición y declaración

Evidencia: Ficha 6: selección de 6 imágenes entre 12, registro de edición y feedback de la pareja.

Ficha: Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Proyección comparada y evidencia individual

Evidencia: Ensayo proyectado con sus dos versiones (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de una imagen nueva, pies de foto y decisión.

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 fotografías propias y de sus iguales (encuadre, luz, edición e intención) con vocabulario visual y las valora con respeto en la coevaluación.	Fichas 1 y 6 y coevaluación (Anexo 7) / rúbrica
3.1	Selecciona y describe fotografías de distintas épocas y contextos (Fenton, Lange, Taro, Doisneau, Sherman, Heartfield, García Rodero, Madoz), con perspectiva de género, y las incorpora a su cultura visual.	Fichas 1 y 7 / observación y rúbrica
4.1	Reconoce los rasgos de las técnicas de toma y edición (plano, ángulo, luz, contraste, recorte) y compara sus resultados en pruebas propias.	Fichas 2, 3 y 4 / observación y rúbrica
4.2	Analiza el lenguaje fotográfico de dos referentes, establece conexiones entre ellos y lo incorpora a su ensayo en la secuencia y el pie de foto.	Fichas 4, 5 y 7 / observación y rúbrica
7.1	Desarrolla el ensayo completo (plan, toma, selección, edición, versiones informativa y expresiva y declaración ética) ajustado al encargo y a las normas de privacidad.	Fichas 5 y 6 y producto final / rúbrica y autoevaluación (Anexo 7)

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza dos versiones de una imagen nueva (clasifica los cambios en corrección, interpretación o manipulación), redacta un pie de foto honesto para cada una y decide si la publicaría y con qué declaración.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Explica con precisión cómo el encuadre, la luz y la edición construyen el mensaje de una foto, distingue corrección, interpretación y manipulación y se apoya en lo que se ve.	Reconoce los recursos principales (plano, luz, recorte) y explica su efecto con vocabulario adecuado.	Reconoce algún recurso, pero no explica su efecto ni clasifica bien las ediciones.	Describe la imagen de forma imprecisa, sin vocabulario fotográfico.
Técnica y lenguaje	Controla plano, ángulo, luz y secuencia con intención y aplica una edición no destructiva con ajustes justificados.	Fotografía y edita con corrección: encuadres claros y ajustes sencillos que no destruyen el original.	El control del encuadre, la luz o la edición es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos de toma ni de edición.
Creación / producto	El ensayo de seis fotos tiene hilo conductor, dos versiones claramente distintas (informativa y expresiva) y una declaración ética completa.	El ensayo cumple el encargo: seis fotos coherentes, dos versiones y declaración.	El ensayo es parcial: faltan fotos, una versión o parte de la declaración.	El ensayo está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Planifica, conserva originales, registra cada ajuste, selecciona entre doce fotos, usa el feedback y explica qué mejoró.	Planifica, registra los ajustes principales y revisa con el feedback recibido.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Presenta el ensayo con claridad, redacta pies de foto honestos, cita las fuentes y respeta la privacidad, los permisos y los dispositivos.	Presenta con claridad suficiente y respeta las normas de privacidad y de uso de dispositivos.	Presenta con ayuda o cumple parcialmente las normas de privacidad.	Incumple las normas de privacidad o no explica su trabajo.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Cámaras o tabletas del centro (o móviles propios con permiso), sin geolocalización activada y con la tarjeta o carpeta de trabajo del grupo.
- Editor de imágenes gratuito y sin cuenta personal (por ejemplo, un editor de escritorio de código abierto o el editor del propio dispositivo) y proyector.
- Impresiones en papel de las contactos (hojas de contactos) y rotuladores para marcar la selección; papel cuadriculado para el plan del ensayo.
- Objetos y linternas LED o lámparas de mesa para las pruebas de luz; folios blancos y negros como reflectores y fondos.

Taller seguro, derechos e imagen

Nada de personas identificables en las fotos ni en el fondo: se fotografían objetos, espacios, sombras, manos o siluetas, y solo en las zonas autorizadas por el centro. Dispositivos con cuidado (correa o sobre la mesa), sin subir imágenes a la nube ni a redes sociales, con la ubicación desactivada y los originales guardados. Lámparas sin cables por el suelo y sin mirar directamente a la luz; imágenes y textos ajenos solo con licencia o de dominio público, citando la fuente.

Interdisciplinariedad: Lengua Castellana y Literatura (pies de foto, textos informativos frente a interpretativos y declaración) y Tecnología (cámara, editor de imagen y archivos).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Banco de imágenes alternativo, trabajo en parejas, edición mediante controles limitados y plantillas de secuencia.

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

Editar la misma foto para dos intenciones distintas y redactar el pie adecuado para cada una.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 6 · Fotografía y verdad

ALUMNADO

«La cámara no miente». ¿Seguro? Dos fotos del mismo patio pueden contar historias opuestas según dónde pongas el encuadre, a qué hora dispares o cómo ajustes el contraste. El periódico digital del centro os encarga un ensayo fotográfico de seis imágenes sin personas y, además, una declaración ética: ¿qué habéis cambiado y por qué? Vais a fotografiar, seleccionar y editar un mismo material para contar dos versiones —una informativa y otra expresiva— y a discutir dónde acaba mejorar una imagen y dónde empieza manipularla.

> *¿Puede una fotografía ser real y, al mismo tiempo, construir una versión interesada de la realidad?*

Vuestro reto

Crear un ensayo fotográfico de seis imágenes sin personas con una versión informativa y otra expresiva, documentar cada decisión de selección y edición y redactar una declaración ética de edición que responda a si una foto puede ser real y a la vez interesada.

Lo que vais a producir

Ensayo fotográfico + declaración ética de edición.

Seguridad. Nada de personas identificables en las fotos ni en el fondo: se fotografían objetos, espacios, sombras, manos o siluetas, y solo en las zonas autorizadas por el centro.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Miramos fotos que parecen objetivas: ¿qué dejan fuera?
2. Practicamos encuadre, plano, momento y selección.
3. Exploramos la luz, el contraste y el color.
4. Editamos sin destruir: ¿corregir, interpretar o manipular?
5. Planificamos el ensayo y hacemos las tomas, sin personas.
6. Seleccionamos, editamos y redactamos la declaración.
7. Proyectamos las dos versiones y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Analizar la fotografía como selección y construcción: qué se encuadra, qué queda fuera y qué momento se elige.
- Controlar encuadre, plano, ángulo, luz y secuencia al fotografiar una serie de seis imágenes.
- Aplicar una edición básica no destructiva (recorte, exposición, contraste, blanco y negro) y explicar cada cambio.
- Distinguir corrección, interpretación y manipulación en ejemplos reales y propios.
- Redactar una declaración ética de edición y pies de foto honestos, citando las fuentes y respetando la 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 6 · Fotografía y verdad

ALUMNADO

El encargo del periódico, esquemas sobre encuadre, luz y límites de la edición, referentes de la historia de la fotografía, un ensayo resuelto y el protocolo ético para fotografiar y editar con responsabilidad.

F1 El encargo de «Mirada del centro»

ESTUDIO DE CASO

Para: grupos de 3.º · **De:** redacción de «Mirada del centro» (periódico digital del IES Vía Láctea, ficticio) · **Asunto:** ensayo fotográfico y declaración ética

Queremos un **ensayo fotográfico de seis imágenes** sobre un tema cotidiano del centro (elegid uno): *el patio vacío*, *la primera hora en el pasillo*, *los objetos de una mochila*, *la biblioteca por dentro* o *cosas que nadie recoge*. Condiciones:

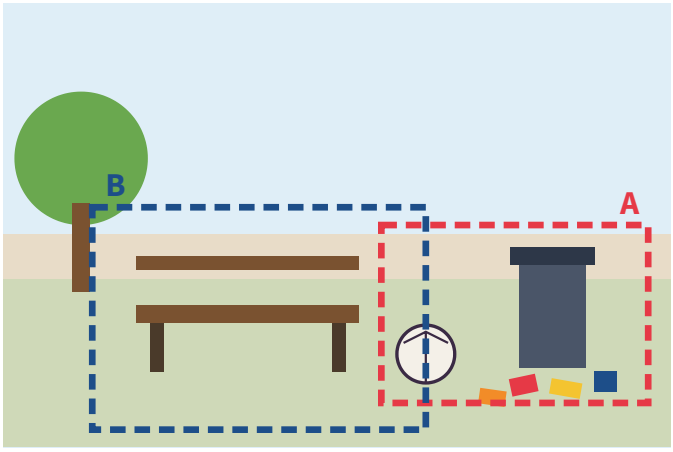
- **Sin personas identificables**, ni siquiera al fondo; solo en zonas autorizadas y con la ubicación desactivada.
- Dos versiones del mismo material: **informativa** (solo correcciones y pies descriptivos) y **expresiva** (con interpretación declarada).
- Una **declaración ética de edición**: qué cambiasteis, por qué y qué no tocasteis.
- Los originales se conservan y se entregan junto con las ediciones.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula (periódico, redacción y suceso inventados).

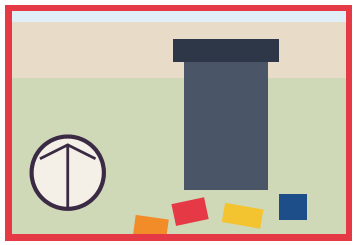
¿Cuál de los cinco temas elegirías y por qué? ¿Cómo evitarías que aparezcan personas en la foto?

F2 La misma escena, dos historias: el recorte

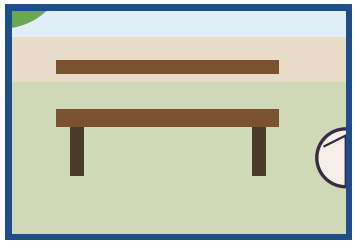
ESQUEMA



Escena completa del patio (esquema)



Recorte A: «Un patio descuidado»



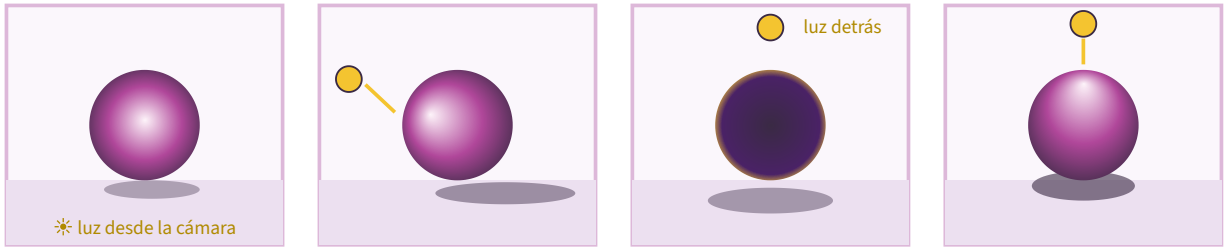
Recorte B: «Un patio tranquilo»

El recorte A deja fuera el banco y el árbol y muestra solo la papelera, los envoltorios y el balón: **«un patio descuidado»**. El recorte B deja fuera la papelera y muestra un banco y el balón: **«un patio tranquilo»**. Las dos imágenes son «verdaderas» y a la vez parciales. Fotografiar es **seleccionar**.

Fuente: Esquema de elaboración propia: escena ficticia sin personas.

F3 La luz cambia el volumen y el ánimo

ESQUEMA



Frontal
poco volumen, sombra mínima

Lateral
sombra larga: volumen y textura

Contraluz
silueta con borde de luz

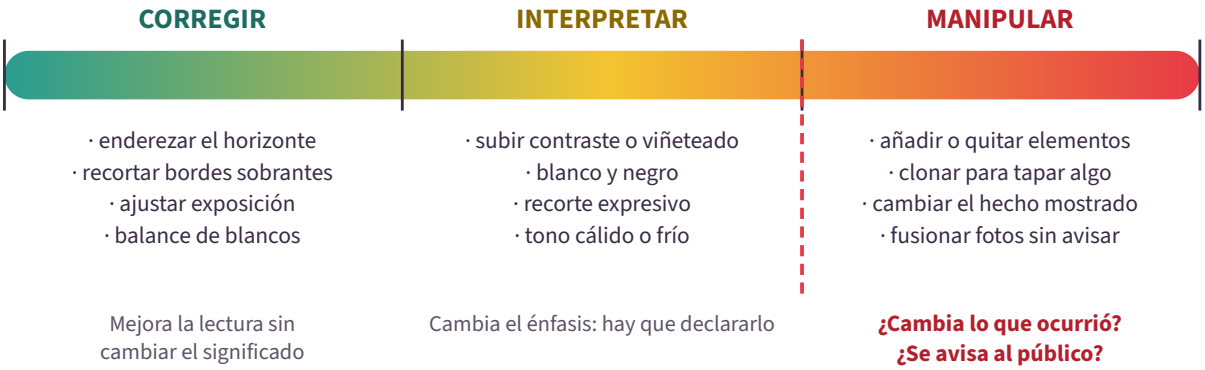
Cenital
sombra bajo el objeto

La luz **frontal** aplana; la **lateral** crea volumen y textura con sombras alargadas; el **contraluz** convierte el objeto en silueta; la **cenital** da sombras bajo el objeto y un aire dramático. Al editar, el **contraste** y el **color** (cálido o frío) refuerzan o cambian ese ánimo.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F4 Corregir, interpretar, manipular

ESQUEMA



No hay una línea mágica: depende de si la edición **cambia lo que ocurrió** y de si **se avisa**. Enderezar un horizonte es corregir; subir el contraste para dramatizar es interpretar y hay que declararlo; quitar o añadir un objeto cambia el hecho: es manipular y, si se oculta, engaña.



Imagen generada con IA para este cuaderno. La misma fotografía y cinco recortes: según el encuadre, la escena cuenta una ayuda, una sonrisa aislada o una persona sola. Recortar puede ser interpretar… o manipular. Las personas no son reales.

Fuente: Esquema de elaboración propia: es un criterio de aula, no una norma oficial.

F5 Referencias: fotografía, edición y verdad

DATOS

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
The Valley of the Shadow of Death, Roger Fenton	1855	Library of Congress (Washington)	Existen dos versiones del mismo camino, con y sin balas de cañón sobre él: ¿se movió algo antes de disparar?
Migrant Mother, Dorothea Lange	1936	Library of Congress (Washington)	Foto icónica de la Gran Depresión; en una copia, el pulgar de la mano se retocó en el negativo: edición y símbolo
Fotografías de la Guerra Civil, Gerda Taro	1936-1937	International Center of Photography (Nueva York) y archivos	Fotoperiodismo con la cámara en primera línea; autoría que a veces se atribuyó a otros

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
Le baiser de l'hôtel de ville, Robert Doisneau	1950	Atelier Robert Doisneau (Montrouge, Francia)	Parece espontánea, pero fue una escena montada con modelos: ¿importa saberlo?
Untitled Film Stills, Cindy Sherman	1977-1980	MoMA (Nueva York)	Autorretratos que parecen fotogramas de cine: la fotografía construye una ficción
Fotomontajes antinazis, John Heartfield	Años treinta	Akademie der Künste (Berlín)	Fotomontaje declarado como tal para denunciar: manipulación al servicio de la crítica
Fotografía retocada de Stalin con Nikolái Yezhov	Hacia 1940	Documentada en libros de historia de la fotografía	Eliminación de una persona de la imagen por razones políticas: manipulación para borrar la historia
España oculta, Cristina García Rodero	1989	Libro y archivo de la autora	Ensayo fotográfico sobre fiestas y ritos: serie que construye una mirada
Fotografías de objetos, Chema Madoz	Desde los años ochenta	Madrid (varias colecciones)	Objetos cotidianos transformados con poesía visual en blanco y negro, sin artificios digitales

Las imágenes **no se copian en este cuaderno**: el docente las proyecta desde las webs oficiales. Para cada una pregunta: ¿qué se eligió mostrar?, ¿qué se dejó fuera?, ¿se cambió algo y se avisó? Hay dos mujeres (Taro y Lange), una artista de la imagen construida (Sherman) y una autora de ensayo (García Rodero).

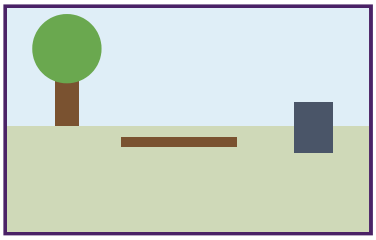


Roger Fenton, *The Valley of the Shadow of Death* (*El valle de la sombra de la muerte*), 1855. Copia a la sal. Library of Congress (Washington). Dominio público. En esta toma las balas de cañón están sobre el camino; en otra, el camino aparece despejado. Aún se discute cuál se hizo primero y si se movieron las balas.

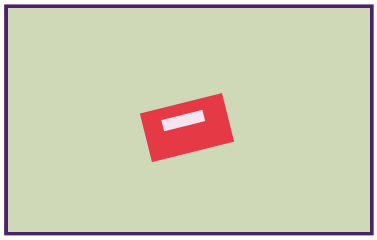
Fuente: Datos de archivos y colecciones citados. El docente proyecta las imágenes desde las webs oficiales de las instituciones (Library of Congress, MoMA y otras).

F6 Ejemplo resuelto: «El patio cuando se van»

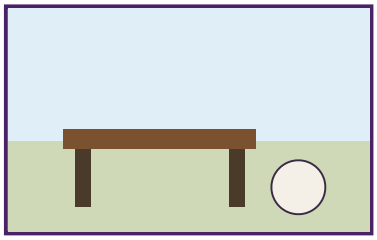
ESQUEMA



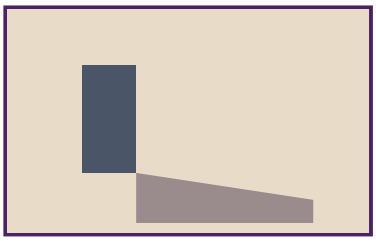
1 · Plano general
patio vacío a primera hora



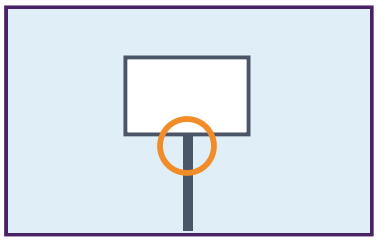
2 · Plano detalle
un envoltorio en el suelo



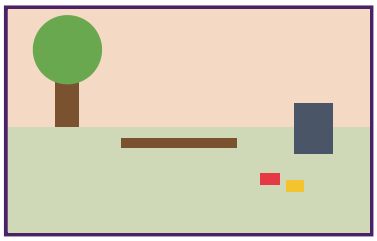
3 · Plano medio
el banco y el balón



4 · Luz lateral
la sombra de la papelera



5 · Contrapicado
la canasta contra el cielo



6 · Plano general
el mismo patio, al final

Secuencia: de lo general (1) al detalle (2), la presencia humana sugerida por los objetos (3, 4), un cambio de ángulo (5) y el cierre con el mismo plano que abre la serie (6). **Versión informativa:** enderezado de horizonte en 1, recorte de bordes en 2 y 6, y exposición ajustada en 4; pies como «Patio del IES, 14:45 h. Envoltorio sobre el césped». **Versión expresiva:** contraste alto y blanco y negro en 3 y 5; pies interpretativos. **Declaración ética:** «No he añadido ni quitado ningún objeto. He corregido el horizonte y la exposición y, en la versión expresiva, he subido el contraste y pasado a blanco y negro las fotos 3 y 5. Fotos propias, sin personas, sin ubicación, tomadas con permiso del centro».

Fuente: Ejemplo de elaboración propia: escenas esquemáticas sin personas.

F7 Leer una fotografía en cinco preguntas

TEXTO

1. **¿Qué se ve?** Describe lo que hay (objetos, luz, plano y ángulo).
2. **¿Qué queda fuera?** ¿Qué podría haber a los lados, detrás o un segundo antes y después?
3. **¿Quién la hizo y para qué?** ¿Informar, convencer, emocionar, documentar?
4. **¿Se ha editado?** ¿Se nota recorte, color o contraste forzados? ¿Se avisa?
5. **¿Qué dice el pie de foto?** ¿Es un hecho comprobable o una interpretación?

Una foto puede ser **real** y a la vez **parcial**: la verdad de una fotografía no está solo en lo que muestra, sino en cómo se explica.

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

F8 Protocolo ético: fotografiar y editar con responsabilidad

PROTOCOLO

Antes de fotografiar: pregunta al docente en qué zonas puedes hacerlo; revisa que no hay personas identificables en el encuadre ni en el fondo; desactiva la ubicación del dispositivo.

Durante la toma: dispara varias fotos de cada idea (cambiando plano, ángulo y luz); no repitas ni pidas a nadie que «pose».

Edición:

1. **Guarda siempre el original** y trabaja sobre una copia.
2. Anota cada ajuste (recorte, exposición, contraste, blanco y negro).
3. No añadas ni quites elementos: si lo hicieras, sería manipulación y habría que declararlo.
4. Guarda la versión informativa y la expresiva con nombres distintos.

Derechos y privacidad: las fotos son tuyas; las imágenes o los textos ajenos solo se usan si son de dominio público o tienen licencia Creative Commons, citando la fuente. Nada de publicar en redes ni subir a la nube. Elimina los metadatos de ubicación antes de compartir.

Cierre: apaga y guarda los dispositivos, recoge las lámparas y los cables y deja la carpeta de trabajo ordenada.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

F9 Glosario visual

GLOSARIO

Encuadre	Parte de la escena que queda dentro de la imagen; lo que queda fuera también comunica.
Plano	Distancia aparente entre la cámara y lo fotografiado: general, medio o detalle.
Ángulo	Altura de la cámara respecto a lo fotografiado: picado, normal o contrapicado.
Exposición	Cantidad de luz que recibe la imagen: sobreexpuesta (muy clara) o subexpuesta (muy oscura).
Contraste	Diferencia entre las zonas claras y oscuras de la imagen.
Edición no destructiva	Retoque que se hace sobre una copia o con capas, sin perder el original.
Corrección	Ajuste que mejora la lectura sin cambiar el significado ni el hecho.
Interpretación	Cambio que modifica el énfasis o el ánimo y debe declararse.
Manipulación	Cambio que altera lo que ocurrió; engaña si no se avisa.
Pie de foto	Texto que acompaña a la foto: puede informar (hechos) o interpretar (opinión).

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 6 · Fotografía y verdad

ALUMNADO

FICHA 1 Fotos que parecen objetivas

SESIÓN 1

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

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

Una fotografía siempre es parcial porque…

◯ las cámaras mienten ◯ la cámara no funciona bien ◯ los colores no existen

◯ alguien elige qué encuadrar y cuándo disparar

Lo que queda fuera del encuadre…

◯ también influye en el mensaje ◯ no se puede saber ◯ no importa ◯ solo importa en el cine

2 **Analiza los dos recortes de la escena de F2.**

Recorte	¿Qué se ve?	¿Qué se deja fuera?	Mensaje que transmite
A			
B			

3 **Verdadero o falso.**

	V	F
Si una foto no está editada, siempre cuenta toda la verdad.	☐	☐
Dos fotos verdaderas de la misma escena pueden contar historias distintas.	☐	☐
Un pie de foto puede cambiar cómo se interpreta una imagen.	☐	☐
Una foto «espontánea» nunca puede estar preparada.	☐	☐

FICHA 2 Encuadre, momento y selección

SESIÓN 2

Elige un objeto o un rincón del aula (sin personas). Haz tres fotos del mismo motivo con encuadres distintos y anota aquí las decisiones.

1 **Registra tus tres fotos.**

Foto	Plano y ángulo	Qué queda fuera	Mensaje que transmite
1			
2			
3			

2 **Relaciona cada recurso con su efecto habitual (Anexo 5, T1).**

1	Plano general	a	Muestra el lugar y su contexto
2	Plano detalle	b	Aísla un elemento y sugiere importancia
3	Picado	c	Hace parecer grande o poderoso lo fotografiado
4	Contrapicado	d	Hace parecer pequeño o frágil lo fotografiado

3 **Dibuja dos recortes de la escena F2 que cuenten historias opuestas y escribe el mensaje de cada uno.**

Recorte 1 · Mensaje:

Recorte 2 · Mensaje:

FICHA 3 Luz, contraste y color

SESIÓN 3

Fotografía el mismo objeto con una linterna o lámpara en tres posiciones. Consulta F3 y el Anexo 5 (T1).

1 **Relaciona cada luz con el efecto que produce (F3).**

1	Frontal	a	Sombra larga que da volumen y textura
2	Lateral	b	Sombra bajo el objeto y aire dramático
3	Contraluz	c	Silueta oscura con borde de luz
4	Cenital	d	Poco volumen y sombra mínima

2 **Registra tus pruebas de luz.**

Luz	Cómo la hiciste (posición, distancia)	Qué cambia en el volumen y en el ánimo
Frontal		
Lateral		
Contraluz		

3 **Elige la respuesta correcta.**

Un contraste alto y tonos fríos suelen transmitir…

◯ nada especial ◯ dramatismo o frialdad ◯ calidez y calma ◯ nostalgia dulce

Pasar una foto a blanco y negro…

◯ es siempre manipulación ◯ es una interpretación que conviene declarar ◯ cambia el hecho mostrado ◯ no cambia nada

FICHA 4 Edición: qué cambiar y por qué

SESIÓN 4

Usa el esquema F4 y la tabla de edición del Anexo 5 (T2). Escribe C (corrección), I (interpretación) o M (manipulación).

1 **Clasifica cada edición y justifícala.**

Edición	Tipo (C / I / M)	Justificación
Enderezar el horizonte inclinado		
Subir el contraste para dramatizar		
Eliminar una papelera del fondo		
Convertir a blanco y negro		
Recortar un borde vacío		
Clonar césped sobre un envoltorio		

2 **Elige la respuesta correcta.**

Una declaración ética de edición debe incluir…

◯ solo el nombre del programa ◯ una frase de agradecimiento ◯ qué se cambió, por qué y qué no se tocó

◯ la opinión del profesor

3 **Una edición deja la foto «más bonita» pero elimina un objeto que estaba allí. ¿Por qué es manipulación aunque mejore la imagen? ¿Cómo podría hacerse de forma ética?**

FICHA 5 Plan del ensayo y toma

SESIÓN 5

1 **Plan de las seis fotos de tu ensayo (tema elegido: _____).**

Nº	Qué cuenta	Plano y ángulo	Luz	Privacidad
1				
2				
3				
4				
5				
6				

2 **Lista de privacidad y seguridad: marca lo que cumples.**

- ☐ No hay personas identificables en el encuadre ni al fondo.
- ☐ Tengo permiso del centro para las zonas donde fotografío.
- ☐ La ubicación del dispositivo está desactivada.
- ☐ Guardo los originales y trabajo sobre copias.
- ☐ No subo nada a la nube ni a redes; cito las fuentes de lo que no es mío.

FICHA 6 Selección, edición y declaración

SESIÓN 6

Imprime o revisa las doce mejores fotos de tu hoja de contactos y elige seis para tu serie.

1 **Marca con ✓ las seis fotos elegidas (y numera el orden de la secuencia).**

1 ___	2 ___	3 ___	4 ___	5 ___	6 ___
7 ___	8 ___	9 ___	10 ___	11 ___	12 ___

2 **Registro de edición de tus ajustes.**

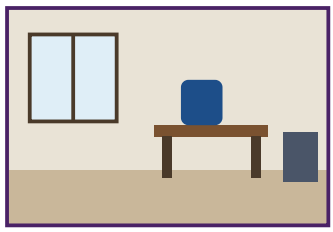
Foto	Ajuste realizado	Tipo (C / I / M)	Por qué

3 **Dos estrellas y un deseo para la serie de tu pareja.**

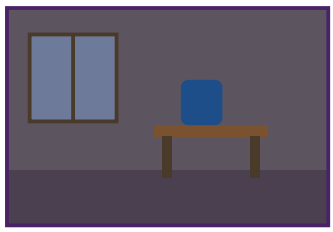
★ Lo que funciona	★ Lo que funciona	Un deseo (mejora)

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

1 **Compara estas dos versiones de una foto ficticia y clasifica los cambios.**



Versión 1
«Aula vacía» (esquema)



Versión 2
más oscura, sin papelera

Cambio observado	Tipo (corrección / interpretación / manipulación)	¿Hay que declararlo? ¿Por qué?
Imagen más oscura		
Ha desaparecido la papelera		

2 **Redacta un pie de foto honesto para cada versión.**

3 **La versión 2 iba a publicarse en el periódico del centro con el título «El aula, tal como está». ¿La publicarías? ¿Qué cambiarías o declararías?**

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 6 · Fotografía y verdad

ALUMNADO

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

Hoja de proyecto del ensayo fotográfico y la declaración ética. Debe permitir a otra persona entender cada decisión.

Briefing

Encargo del periódico, tema elegido y mensaje.

Público y privacidad

Quién lo verá; zonas autorizadas; cómo evito personas identificables.

Plan de las seis fotos

Para cada foto: qué cuenta, plano, ángulo y luz.

Versión informativa

Correcciones aplicadas y pie descriptivo.

Versión expresiva

Interpretaciones aplicadas y pie interpretativo.

Registro de edición y declaración ética

Cada ajuste (foto, qué cambió, tipo C / I) y la declaración: qué cambié, por qué y qué no toqué; fuentes y licencias.

Versión 1 → versión 2

Feedback recibido y cambios.

Referencias y créditos

Referentes (autoría, obra, año) y fuentes de imágenes o textos.

ANEXO 5

Toolkit visual

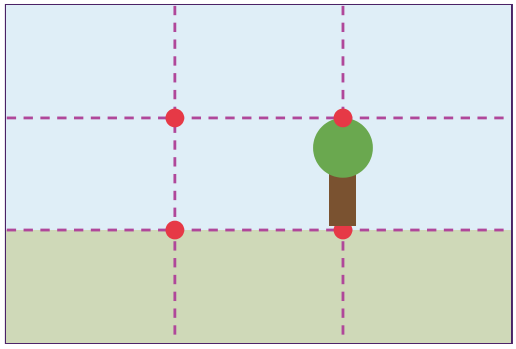
SdA 6 · Fotografía y verdad

ALUMNADO

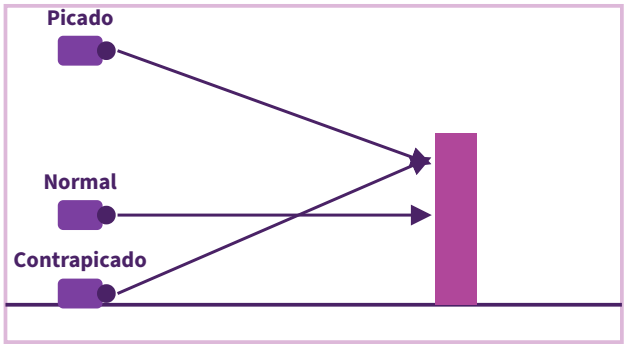
Planos, ángulos y regla de los tercios, tabla de edición básica, protocolo de privacidad y modelo de declaración ética.

T1 Regla de los tercios y ángulos de cámara

ESQUEMA



Regla de los tercios
horizonte en una línea y motivo en un cruce



Ángulo de cámara
desde dónde miras cambia lo que el objeto «parece»

Planos: **general** (muestra el lugar), **medio** (muestra el objeto y su entorno inmediato) y **detalle** (aísla un elemento). Ángulos: **picado** (la cámara mira desde arriba: lo hace parecer pequeño), **normal** (a la altura del objeto) y **contrapicado** (desde abajo: lo hace parecer grande).

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T2 Edición básica no destructiva

DATOS

Ajuste	Qué hace	Cuándo es corrección	Cuándo pasa a interpretación
Recorte y enderezado	Cambia el encuadre o corrige la inclinación	Quitar un borde vacío o un horizonte torcido	Si el recorte excluye algo que cambia el sentido
Exposición	Aclara u oscurece toda la imagen	Compensar una foto mal expuesta	Oscurecer mucho para dar misterio
Contraste	Acentúa las diferencias claro-oscuro	Recuperar una foto «plana»	Subirlo para dramatizar
Color y blanco y negro	Cambia la temperatura o elimina el color	Corregir un color falso por la luz	Tono frío o blanco y negro para dar un ánimo
Clonar o borrar	Copia o elimina píxeles	Retirar una mota de polvo del sensor	Si elimina un objeto o una persona: es manipulación

Fuente: Elaboración propia.

T3 Privacidad y archivos

PROTOCOLO

Antes: pregunta en qué zonas puedes fotografiar; busca encuadres sin personas (objetos, espacios, sombras, manos o siluetas); desactiva la ubicación.

Archivos:

1. Crea una carpeta por grupo: «originales» y «ediciones».
2. Nombra los archivos: tema_nº_original, tema_nº_informativa, tema_nº_expresiva.
3. No sobrescribas nunca un original.
4. Elimina los metadatos de ubicación antes de proyectar o compartir.

Licencias: las imágenes, la música o los textos ajenos solo si son de dominio público o con Creative Commons, citando autoría y fuente.

Fuente: Pautas de elaboración propia.

T4 Modelo de declaración ética de edición y de pie de foto

PROTOCOLO

Declaración (completa las lagunas):

1. **Qué he cambiado:** en la foto __ he __ (recorte, exposición, contraste, blanco y negro…).
2. **Por qué:** para __ (corregir, enfatizar, expresar…).
3. **Qué no he tocado:** no he añadido ni quitado __.
4. **Fuentes y derechos:** fotos propias, sin personas, tomadas con permiso del centro; ubicación eliminada.

Pie de foto informativo: quién, qué, cuándo y dónde, sin opinión. Ejemplo: «Patio del IES Vía Láctea, 14:45 h. Envoltorios sobre el césped».

Pie de foto interpretativo: puede opinar, pero lo declara. Ejemplo: «Cuando se van todos, el patio parece cansado».

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 6 · Fotografía y verdad

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Ensayo fotográfico + declaración ética de edición**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Explica con precisión cómo el encuadre, la luz y la edición construyen el mensaje de una foto, distingue corrección, interpretación y manipulación y se apoya en lo que se ve.	Reconoce los recursos principales (plano, luz, recorte) y explica su efecto con vocabulario adecuado.	Reconoce algún recurso, pero no explica su efecto ni clasifica bien las ediciones.	Describe la imagen de forma imprecisa, sin vocabulario fotográfico.	
Técnica y lenguaje	Controla plano, ángulo, luz y secuencia con intención y aplica una edición no destructiva con ajustes justificados.	Fotografía y edita con corrección: encuadres claros y ajustes sencillos que no destruyen el original.	El control del encuadre, la luz o la edición es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos de toma ni de edición.	
Creación / producto	El ensayo de seis fotos tiene hilo conductor, dos versiones claramente distintas (informativa y expresiva) y una declaración ética completa.	El ensayo cumple el encargo: seis fotos coherentes, dos versiones y declaración.	El ensayo es parcial: faltan fotos, una versión o parte de la declaración.	El ensayo está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Planifica, conserva originales, registra cada ajuste, selecciona entre doce fotos, usa el feedback y explica qué mejoró.	Planifica, registra los ajustes principales y revisa con el feedback recibido.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Presenta el ensayo con claridad, redacta pies de foto honestos, cita las fuentes y respeta la privacidad, los permisos y los dispositivos.	Presenta con claridad suficiente y respeta las normas de privacidad y de uso de dispositivos.	Presenta con ayuda o cumple parcialmente las normas de privacidad.	Incumple las normas de privacidad o no explica su trabajo.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 6 · Fotografía y verdad

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo explicar cómo el encuadre, el momento y la luz construyen una versión de la realidad.	○	○	○	○
Puedo aplicar una edición básica no destructiva y registrar cada cambio.	○	○	○	○
Puedo distinguir corrección, interpretación y manipulación y redactar una declaración ética.	○	○	○	○
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 · Fotografía y verdad

ALUMNADO

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

Un ensayo de tres fotos con plantilla de secuencia (general, medio y detalle) y solo tres controles de edición. El criterio es el mismo: controlar la secuencia y la edición y declararlas.

Receta de un ensayo de tres fotos

1. **Elige** un objeto o un rincón (sin personas) y una idea de una frase.
2. **Foto 1: plano general** (el lugar). **Foto 2: plano medio** (el objeto). **Foto 3: plano detalle** (un elemento).
3. **Edita solo con tres controles:** recorte, brillo y contraste (en una copia, nunca en el original).
4. **Anota** cada ajuste y decide si es corrección o interpretación.
5. **Escribe** un pie de foto con quién, qué, cuándo y dónde.

Frases modelo de declaración

- «En la foto __ he usado __ para __.»
- «Es una **corrección** porque no cambia lo que se ve.» / «Es una **interpretación** porque cambia el ánimo.»
- «No he añadido ni quitado ningún objeto.»

1 **Dibuja o pega tus tres fotos en la plantilla y escribe qué cuenta cada una.**

1 · Plano general:

2 · Plano medio:

3 · Plano detalle:

2 **Completa: «En la foto ___ he usado ___ para ___. Es una ___ porque ___. No he añadido ni quitado ___.»**

ANEXO 9

Ampliación

SdA 6 · Fotografía y verdad

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Una foto, dos intenciones

Un mismo material puede servir para informar o para emocionar. Elige **una de tus fotos** y edítala de dos maneras para **dos intenciones distintas** (por ejemplo, informar de una situación en el periódico y expresar una emoción en una exposición). Redacta el **pie adecuado** para cada una.

Pasos

1. Elige la foto y anota las dos intenciones (por ejemplo, informar y expresar).
2. Haz una edición para cada intención, siempre sobre copias, y registra cada ajuste (tipo C, I o M).
3. Redacta un pie de foto distinto para cada versión: uno informativo y otro interpretativo.
4. Escribe una declaración de edición común y comprueba que no hay manipulación oculta.
5. Presenta las dos versiones juntas con sus pies y explica qué cambia en la lectura de la imagen.

Entrega

Original, versión 1 y versión 2 (impresas o proyectadas), registro de edición, los dos pies de foto y la declaración.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 6 · Fotografía y verdad

DOCENTE

Ficha 1

1. Test: alguien elige qué encuadrar y cuándo disparar; también influye en el mensaje. Tabla (modelo): A → se ven la papelera, los envoltorios y el balón; se deja fuera el banco y el árbol; transmite «un patio descuidado». B → se ven el banco y el balón; se deja fuera la papelera y los envoltorios; transmite «un patio tranquilo».
2. VF: F, V, V, F.

Ficha 2

1. Registro abierto; se valora que cada foto cambie un recurso (plano, ángulo, encuadre) y que el mensaje se relacione con lo que queda dentro y fuera.
2. Relaciona: plano general → muestra el lugar y su contexto; plano detalle → aísla un elemento y sugiere importancia; picado → hace parecer pequeño o frágil; contrapicado → hace parecer grande o poderoso.
3. Recortes opuestos: se acepta cualquier par de recortes de la escena que dé mensajes opuestos (por ejemplo, A «descuido» y B «calma»), siempre que el mensaje esté justificado por lo que se ve.

Ficha 3

1. Relaciona: frontal → poco volumen y sombra mínima; lateral → sombra larga que da volumen y textura; contraluz → silueta con borde de luz; cenital → sombra bajo el objeto y aire dramático.
2. Registro abierto de pruebas: se valora que indique posición y distancia de la luz y su efecto en el volumen.
3. Test: dramatismo o frialdad; es una interpretación que conviene declarar.

Ficha 4

1. Clasificación (modelo): enderezar el horizonte → C; subir el contraste para dramatizar → I; eliminar una papelera del fondo → M (cambia el hecho); convertir a blanco y negro → I; recortar un borde vacío → C; clonar césped sobre un envoltorio → M.
2. Test: qué se cambió, por qué y qué no se tocó.
3. Reflexión: cambia lo que ocurrió y engaña si no se avisa; de forma ética se evita la edición, se retira la foto o se declara claramente (por ejemplo, en un fotomontaje presentado como tal).

Ficha 5

1. Plan abierto: se valora que las seis fotos tengan un hilo conductor, variedad de planos y ángulos y que la columna de privacidad indique cómo se evitan las personas (objetos, sombras, manos, siluetas).
2. Lista de privacidad: solo se marcan las casillas que se cumplen; cada casilla sin marcar debe resolverse antes de fotografiar.

Ficha 6

1. Se valora que la selección de seis fotos entre doce esté justificada (variedad, secuencia y mensaje) y que el registro de edición clasifique bien cada ajuste (C, I o M) con una razón.
2. Feedback con vocabulario visual y una mejora concreta (por ejemplo, «la foto 4 repite el plano de la 3»).

Ficha 7

1. Cambios: «imagen más oscura» → interpretación (cambia el ánimo; hay que declararlo); «ha desaparecido la papelera» → manipulación (elimina un objeto que estaba).
2. Pies modelo: versión 1 (informativo): «Aula vacía con una mesa, una mochila y una papelera junto a la pared»; versión 2 (interpretativo y declarado): «El aula cuando se van: una imagen oscurecida y sin la papelera (no corresponde a la realidad)».
3. Decisión: la versión 2 no debería publicarse como «tal como está» porque se ha eliminado un objeto; podría publicarse como imagen expresiva si se declara la edición o con la papelera restaurada.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Se aceptan tres fotos con planos distintos y una frase completa; modelo: «En la foto 3 he usado contraste para destacar el envoltorio. Es una interpretación porque cambia el ánimo. No he añadido ni quitado ningún objeto».

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que las dos versiones tengan intenciones realmente distintas, que el registro identifique cada ajuste, que los pies sean coherentes (uno informa y otro interpreta) y que no haya manipulación oculta.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: trabajo individual o por parejas con una cámara o tableta por grupo; carpeta «originales» y carpeta «ediciones». La sesión 7 se proyecta con las dos versiones a la vez y el grupo clasifica los cambios con tarjetas C/I/M. Preparar lámparas, folios blancos y negros y un ordenador con editor.
- Temporalización (55 min): 10 min de análisis, 30-35 min de práctica fotográfica o de edición, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. En las sesiones 5 y 6 la toma y la edición son lo principal; la ficha, breve.
- Imágenes, derechos y privacidad: las fotografías de F5 se proyectan desde las webs oficiales de las instituciones y no se reproducen, salvo la de Fenton, de dominio público. Los ensayos del alumnado son sin personas identificables, con permiso del centro, sin ubicación y sin publicar en redes; cualquier foto con personas del banco del docente solo se usa con la autorización que corresponda.
- Diversidad: se puede usar un banco de imágenes alternativo para quien no pueda fotografiar, trabajar en parejas, limitar la edición a tres controles y usar plantillas de secuencia (Anexo 8); quien termine antes puede hacer las dos versiones de una foto (Anexo 9).

Errores frecuentes

- Pensar que «sin editar» equivale a «objetiva»: el encuadre, el momento y la luz ya son decisiones.
- Clasificar el blanco y negro o el contraste como corrección; son interpretaciones que conviene declarar.
- Eliminar objetos «que molestan» sin declararlo: es manipulación.
- Editar sobre el original y perderlo.
- Incluir personas identificables en el encuadre o en el fondo, o publicar fotos en redes.
- Redactar pies de foto que opinan cuando se pide un pie informativo.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se aceptan clasificaciones distintas de una edición (corrección o interpretación) si la justificación es razonada, salvo la eliminación o adición de elementos, que se considera manipulación.
- Se acepta cualquier tema y secuencia si las seis fotos tienen hilo conductor y no incluyen personas identificables.
- El ensayo puede entregarse en papel (impresiones) o en pantalla si se conserva el registro de edición y los originales.
- La destreza técnica se valora en la rúbrica, pero no debe penalizar una idea bien resuelta con una cámara sencilla.

07

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Publicidad y persuasión

PREGUNTA GUÍA

¿Qué cambia cuando diseñamos para que alguien haga algo concreto?

CURSO 3.º ESO	**SESIONES** 7 sesiones	**BLOQUES DE SABERES** B · D
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CE2, CE4, CE5, CE8	**PRODUCTO FINAL** Campaña visual multiformato	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** 2.2, 4.2, 5.2, 8.1, 8.2, 8.3

Contexto, reto y producto

La asociación vecinal **Caminos de Vega Alta** (entidad ficticia) prepara para la Semana Europea de la Movilidad (del 16 al 22 de septiembre) una campaña de interés social: conseguir que el alumnado de 1.º y 2.º de ESO del IES Vega Alta (centro ficticio) y sus familias prueben a ir al instituto **a pie o en bici** al menos cinco veces durante esa semana. A la puerta del centro se acumulan coches y a la asociación le preocupa la seguridad y el ruido, pero sabe que un cartel que regaña no funciona: necesita ayuda de quienes conocen al público.

Cada equipo de 3-4 personas actúa como una pequeña agencia. Primero **desmonta** campañas reales (Flagg, Cassandre, Kruger, Guerrilla Girls…), define público, objetivo y propuesta de valor, estudia los **recursos persuasivos** y su ética, y crea un **sistema visual** con concepto, paleta, tipografía y tono propios. Después lo adapta a un **cartel A3**, una **publicación en una red simulada** (maqueta en papel o editor, sin publicar) y una **pegatina** como pieza secundaria, lo prueba con cinco personas de la edad del público y lo revisa. Al final, cada persona analiza de forma individual un cartel nuevo y adapta un mensaje a otro público.

Reto

Diseñar una campaña visual multiformato (cartel, publicación y pegatina) para que el alumnado de 1.º y 2.º de ESO pruebe cinco trayectos a pie o en bici, evitando estereotipos y promesas engañosas, comprobar con un test que se entiende y justificar cada decisión.

Producto final

Campaña visual multiformato.

Enfoque. Publicidad · público · persuasión.

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.
- **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.
- **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.

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.

8.1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

Saberes básicos oficiales seleccionados (RD 217/2022)

Código	Saber básico
B1	El lenguaje visual como forma de comunicación.
B3	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
B5	La composición. Equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
D1	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
D2	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
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

- Lenguaje publicitario: finalidad (informar, persuadir, concienciar), público objetivo, claim, imagen, llamada a la acción y marca; diferencia entre publicidad comercial y campaña de interés social.
- Jerarquía visual y composición del cartel: punto de entrada, contraste, tamaño, retícula, alineación, recorrido en Z, espacio en blanco; referencias: Flagg (1917), Cassandre (1932), Kruger (1987), Guerrilla Girls (1989).
- Persuasión y ética: prueba social, humor, emoción, autoridad, escasez y compromiso pequeño; sesgos, estereotipos de género y edad, urgencia falsa y greenwashing; ficha ética con la pregunta de control.
- Color y tipografía con criterios de legibilidad: contraste mínimo de 4,5 : 1 en texto normal, escala tipográfica × 1,5 y jerarquía de tres niveles.
- Formatos y soportes: cartel A3 (297 × 420 mm), publicación cuadrada 1080 × 1080 px, historia 9 : 16 y pegatina de Ø 60 mm; zonas seguras y qué se mantiene y qué cambia en cada adaptación.
- Test con usuarios: prueba de cinco segundos con cinco personas, registro anónimo, interpretación de resultados y segunda versión basada en evidencias.

Objetivos didácticos

- Analizar la finalidad, el público, la jerarquía visual y los recursos persuasivos de campañas de distintas épocas y reconocer sus llamadas a la acción.
- Distinguir entre informar, convencer, presionar y engañar, y valorar la ética de un recurso persuasivo (estereotipos, urgencia falsa, culpa, datos inventados).
- Definir briefing, público y objetivo medible, y desarrollar un concepto creativo con un claim claro.
- Construir un sistema visual (paleta, tipografía, imagen, tono, retícula) y adaptarlo de forma coherente a tres formatos con medidas y zonas seguras distintas.
- Probar la campaña con cinco personas del público, interpretar el resultado y revisar la segunda versión justificando los cambios.

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

Desmontar una campaña existente: público, mensaje, recurso y llamada a la acción

Evidencia: Ficha 1: desmontaje de una campaña de referencia y diagnóstico de vocabulario. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Público, objetivo y propuesta de valor social

Evidencia: Ficha 2: perfil de público, objetivo medible y propuesta de valor. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Persuasión, sesgo y estereotipo

Evidencia: Ficha 3: recursos persuasivos y revisión ética de cuatro eslóganes. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Concepto creativo y sistema visual

Evidencia: Ficha 4: tres miniaturas de cartel, concepto elegido y sistema visual (Anexo 4). **Ficha:** Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Adaptaciones por formato: cartel, publicación y pegatina

Evidencia: Ficha 5: maqueta de los tres formatos con zonas seguras y lista de control. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Test con usuarios y revisión

Evidencia: Ficha 6: test de cinco segundos con cinco personas, cambios y segunda versión. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Presentación de campaña y evidencia individual

Evidencia: Campaña expuesta (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de un cartel nuevo y adaptación a otro público.

Ficha: Anexo 3 · ficha 7

Evaluación

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

Criterios, evidencias e instrumentos

Criterio	Evidencia principal	Instrumento
2.2	Analiza con criterio estético y respeto piezas propias, ajenas y de sus iguales (jerarquía, contraste, composición) y argumenta mejoras en la coevaluación.	Fichas 1 y 6, coevaluación (Anexo 7) / rúbrica y autoevaluación
4.2	Identifica los recursos del lenguaje publicitario (claim, imagen, llamada a la acción, retícula) en campañas de referencia y los incorpora de forma creativa a su sistema visual.	Fichas 1, 3 y 4 / rúbrica y observación
5.2	Realiza el cartel, la publicación y la pegatina eligiendo técnica, soporte y formato adecuados al propósito, y justifica cada decisión en la plantilla.	Plantilla (Anexo 4), Ficha 5 y campaña final / rúbrica y observación
8.1	Reconoce la función social y persuasiva de la publicidad, distingue informar de manipular y argumenta sobre su ética y su público.	Fichas 2, 3 y 7 / rúbrica y observación
8.2	Planifica la campaña para su público (briefing, objetivo medible, sistema visual y adaptación a formatos) organizando las etapas y los roles del equipo.	Ficha 4, Ficha 5 y plantilla (Anexo 4) / rúbrica y observación
8.3	Expone el proceso y el resultado de la campaña, interpreta el test con usuarios, reconoce errores y explica los cambios de la segunda versión.	Ficha 6, presentación y Anexo 7 / rúbrica y autoevaluación

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza individualmente un cartel nuevo (jerarquía, contraste, recurso persuasivo y problemas éticos) y adapta el mensaje de la campaña a otro público con un nuevo claim y una decisión visual justificada.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Desmonta una campaña nueva identificando público, jerarquía, contraste, recurso persuasivo y problemas éticos, con pruebas visibles en la imagen.	Identifica público, jerarquía y recurso principal y explica su efecto y su ética de forma adecuada.	Reconoce algunos elementos de la campaña, pero la explicación es parcial o no se apoya en la imagen.	Describe el cartel de forma imprecisa, con opiniones («mola») y sin vocabulario de diseño.
Técnica y lenguaje	Controla retícula, jerarquía, contraste (≥ 4,5 : 1) y escala tipográfica, y adapta con precisión el sistema a tres formatos y zonas seguras.	Aplica correctamente retícula, contraste y tipografía; adapta el sistema a los formatos con pequeños fallos.	El control de la composición, del contraste o de las medidas es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos (jerarquía, legibilidad, formato).
Creación / producto	La campaña es coherente, personal y honesta: concepto claro, claim único y tres piezas reconocibles como un sistema que responde al público y al objetivo.	Las tres piezas cumplen el encargo, comparten sistema visual y el mensaje se entiende.	Alguna pieza falta o no encaja con el sistema; el mensaje o la llamada a la acción no están claros.	La campaña está incompleta, o incluye estereotipos o promesas engañosas, y no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Documenta briefing, miniaturas y test, usa las evidencias del test y justifica con claridad qué cambió de la versión 1 a la 2.	Boceta, hace el test y revisa su trabajo con coherencia.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda; el test está incompleto.	No documenta bocetos, test ni cambios.
Comunicación y cuidado	Presenta la campaña y su ética con claridad, cita referencias e imágenes con licencia, respeta la privacidad y cuida materiales y roles de equipo.	Presenta con claridad suficiente, cita las fuentes y respeta las normas y la privacidad.	Presenta con ayuda o cumple las normas, las licencias o los roles de forma parcial.	No cita fuentes, usa imágenes sin licencia o personas identificables, o descuida materiales y normas.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Papel DIN A3 de 120-160 g/m² para el cartel y A4 para bocetos; lápices, rotuladores calibrados, témperas o rotuladores de punta ancha y cartulina de colores.
- Pegatinas de papel adhesivo (círculos de Ø 60 mm) o cartulina con barra de pegamento; tijeras de punta redonda y regla; cúter solo con supervisión, regla metálica y base de corte.
- Editor de diseño gratuito (Canva, Inkscape o Penpot) u hojas de maquetación en papel; imágenes propias o de bancos con licencia (Wikimedia Commons, Openverse, Pixabay), anotando autoría y licencia.
- Plantilla de test con usuarios (Anexo 5, T4), retícula del cartel (Anexo 2, F2) y proyector para las campañas de referencia.

Taller seguro, derechos e imagen

Protección de mesas y bata si se usa témpera; ventilación y nada de aerosoles ni disolventes (pegamento en barra). Tijeras de punta redonda; el cúter, solo con supervisión, regla metálica y base de corte. No aparecen personas identificables en los carteles (siluetas, objetos, ilustraciones) ni se publica nada en redes reales: la publicación es una maqueta. El test es anónimo (edad, sin nombre ni fotos). Imágenes y fuentes tipográficas, propias o con licencia citada; las campañas de referencia se proyectan desde webs oficiales.

Interdisciplinariedad: Lengua Castellana y Literatura (claim, argumentación y registro), Valores Cívicos y Éticos (ética de la persuasión, estereotipos) y Tecnología y Digitalización (editor de diseño, formatos digitales).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Briefings con opciones de complejidad, retículas, banco de iconos y posibilidad de campaña analógica.

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 para un público diferente y justificar los cambios de tono y diseño.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 7 · Publicidad y persuasión

ALUMNADO

En la puerta del instituto, cada mañana, hay un atasco de coches que nadie quiere. Caminos de Vega Alta, una asociación ficticia de vuestro barrio, quiere cambiarlo, pero no con un cartel que regañe. Os pide una campaña visual que consiga algo concreto: que probéis a ir al cole a pie o en bici cinco veces en una semana. Vais a aprender cómo funcionan los anuncios, qué recursos persuaden y cuáles cruzan la línea, y vais a diseñar un sistema de cartel, publicación y pegatina que se entienda en cinco segundos.

> *¿Qué cambia cuando diseñamos para que alguien haga algo concreto?*

Vuestro reto

Diseñar una campaña visual multiformato (cartel, publicación y pegatina) para que el alumnado de 1.º y 2.º de ESO pruebe cinco trayectos a pie o en bici, evitando estereotipos y promesas engañosas, comprobar con un test que se entiende y justificar cada decisión.

Lo que vais a producir

Campaña visual multiformato.

Seguridad. Protección de mesas y bata si se usa témpera; ventilación y nada de aerosoles ni disolventes (pegamento en barra).

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Desmontamos una campaña real: ¿a quién habla y qué nos pide?
2. Definimos el público, un objetivo medible y la propuesta de valor.
3. Analizamos la persuasión: recursos, sesgos y estereotipos.
4. Creamos el concepto y el sistema visual de la campaña.
5. Adaptamos el sistema al cartel, la publicación y la pegatina.
6. Probamos la campaña con cinco personas y la revisamos.
7. Presentamos la campaña y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Analizar la finalidad, el público, la jerarquía visual y los recursos persuasivos de campañas de distintas épocas y reconocer sus llamadas a la acción.
- Distinguir entre informar, convencer, presionar y engañar, y valorar la ética de un recurso persuasivo (estereotipos, urgencia falsa, culpa, datos inventados).
- Definir briefing, público y objetivo medible, y desarrollar un concepto creativo con un claim claro.
- Construir un sistema visual (paleta, tipografía, imagen, tono, retícula) y adaptarlo de forma coherente a tres formatos con medidas y zonas seguras distintas.
- Probar la campaña con cinco personas del público, interpretar el resultado y revisar la segunda versión justificando los cambios.

¿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 · Publicidad y persuasión

ALUMNADO

El encargo, esquemas sobre retícula, formatos y ética de la persuasión, campañas de referencia, un ejemplo resuelto, el protocolo del test y un glosario para diseñar la campaña.

F1 El encargo: Cinco trayectos

ESTUDIO DE CASO

Para: equipos de 3.º ESO · **De:** asociación vecinal Caminos de Vega Alta (ficticia) · **Asunto:** campaña para la Semana Europea de la Movilidad

Queremos que el alumnado de 1.º y 2.º de ESO del IES Vega Alta pruebe a ir al instituto **a pie o en bici** al menos **cinco veces** del 16 al 22 de septiembre. Os encargamos una **campaña visual** con:

- un **cartel A3** vertical para los pasillos y el barrio;
- una **publicación cuadrada** (1080 × 1080 px) para una **red social simulada**: se hace como maqueta, **no se publica** en ninguna red real;
- una **pegatina redonda** (Ø 60 mm) como pieza secundaria.

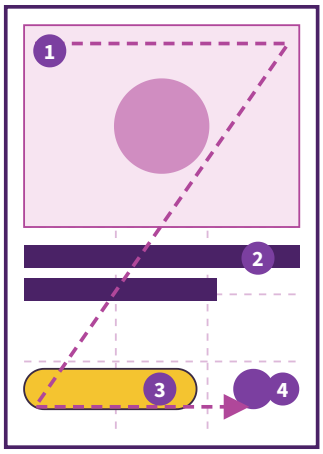
Condiciones: un solo mensaje por campaña; sin estereotipos de género, edad o aspecto; sin datos inventados ni promesas falsas; sin culpabilizar a las familias que no pueden venir a pie (por distancia, horarios o movilidad); texto legible con contraste suficiente; sin personas identificables en las imágenes.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula. Entidad, centro y datos inventados.

¿Qué barreras puede tener una persona de 12 años para ir al instituto andando?

F2 Retícula y jerarquía de un cartel

ESQUEMA



Cartel A3 · retícula de 3 × 6

1 Punto de entrada
La imagen o el elemento de mayor contraste y tamaño: es lo primero que se ve. Ocupa la mitad superior (filas 1-3).

2 Claim (mensaje)
Una sola idea, en pocas palabras y con letra grande. Filas 4-5, alineado con la retícula.

3 Llamada a la acción
Qué hay que hacer, dónde y cuándo. Debe destacar por forma y color, sin competir con el claim.

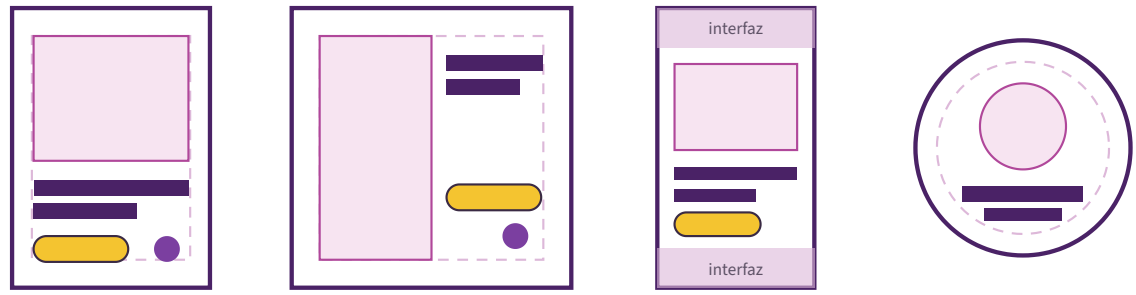
4 Marca o emisor
Quién firma la campaña (aquí, entidad ficticia). Pequeño, pero siempre en el mismo sitio.

Un buen cartel se lee en pocos segundos: el ojo entra por el elemento de **mayor contraste y tamaño**, sigue por el claim y termina en la llamada a la acción. La **retícula** (aquí, 3 columnas × 6 filas) ayuda a alinear y a mantener espacios en blanco.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F3 Un sistema, varios formatos

ESQUEMA



Cartel A3
297 × 420 mm · 1 : 1,41

Publicación cuadrada
1080 × 1080 px · 1 : 1

Historia vertical
1080 × 1920 px · 9 : 16

Pegatina redonda
Ø 60 mm (otra escala)

Mismos elementos (imagen, claim, acción, marca); cambia su colocación.
Línea discontinua: zona segura (10 %). Zona rosa: interfaz de la red.

Adaptar no es copiar: el cartel A3 (proporción 1 : 1,41), la publicación cuadrada (1 : 1) y la historia (9 : 16) tienen formas distintas. Se mantiene la **identidad** (paleta, tipografía, claim, forma de la llamada a la acción) y cambian la **colocación** y el **tamaño** de cada elemento. En las historias, el 14 % superior e inferior suele quedar tapado por la interfaz de la red.

Fuente: Esquema de elaboración propia. Medidas habituales de los formatos.

F4 Del informar al engañar

ESQUEMA



Pregunta de control: ¿el público podría comprobar lo que decimos y seguiría de acuerdo con nuestra intención si la conociera?
Si la respuesta es «no», el anuncio ya no informa ni convence: manipula.

La persuasión no es mala en sí: una campaña de salud o de movilidad quiere cambiar conductas. Lo importante es **cómo**. Cuanto más nos acercamos a la presión o al engaño, menos libre es la decisión del público.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F5 Referencias: campañas y carteles que persuaden

DATOS

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
I Want YOU for U.S. Army, James Montgomery Flagg	1917	Library of Congress (Washington) y otros archivos	Mirada directa y dedo que señala: interpelación en segunda persona y orden clara
Dubo, Dubon, Dubonnet, A. M. Cassandre	1932	MoMA (Nueva York)	Repetición, ritmo y secuencia: la marca se recuerda por el sonido y por la figura que se completa
We Can Do It!, J. Howard Miller	1943	National Museum of American History (Washington)	Cartel interno de una fábrica de guerra: contraste de color, tipografía grande y mensaje inclusivo; conviene conocer su contexto original

Obra y autoría	Año	Dónde está	Qué observar
Untitled (I shop therefore I am), Barbara Kruger	1987	The Broad (Los Ángeles)	Usa el lenguaje de la publicidad (letra Futura, rojo, blanco y negro) para criticar el consumo
Do Women Have to Be Naked to Get into the Met. Museum?, Guerrilla Girls	1989	Metropolitan Museum of Art (Nueva York) y otras colecciones	Pregunta provocadora, humor y datos para denunciar la desigualdad en los museos
Campaña *Dumb Ways to Die*, Metro Trains Melbourne (agencia McCann)	2012	Campaña de seguridad ferroviaria, disponible en la web de la entidad	Humor y canción para llegar a un público joven que ignoraba los carteles clásicos

Mira cada pieza durante cinco segundos y apunta qué recuerdas. Después compara con la retícula de F2: ¿dónde entra el ojo?



James Montgomery Flagg, *I Want YOU for U.S. Army*, 1917. Litografía en color. Library of Congress. Dominio público. Mirada directa, dedo que señala y el «YOU» en rojo: el cartel interpela a cada persona que lo mira.

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

F6 Ficha ética: recursos persuasivos y sus riesgos

DATOS

Recurso	Qué hace	Ejemplo (campaña ficticia)	Riesgo ético
Prueba social	Si otras personas lo hacen, parece más fácil y normal	«Ya lo han probado 2.º A y 2.º B»	Inventar cifras o presionar para «no ser el único»
Humor	Baja las defensas y se comparte	Un coche de juguete atascado en un cartel	Reírse de personas, aspectos físicos o familias
Emoción y empatía	Conecta con lo que sentimos	«Llegar sin prisa también se siente»	Chantaje emocional o culpa
Autoridad	Una voz experta da confianza	Un dato de la Semana Europea de la Movilidad con su fuente	Falsas autoridades («recomendado por médicos») sin fuente
Escasez y urgencia	Lo limitado parece más valioso	«Hasta el viernes puedes apuntarte»	Urgencia falsa («¡solo hoy!») cuando no es cierta
Compromiso pequeño	Pedir poco facilita empezar	«Prueba solo un trayecto»	Ocultar el compromiso real o las condiciones
Estereotipo	Atajo mental basado en una idea simplificada de un grupo	«Las chicas, con cuidado en bici»	Refuerza prejuicios de género, edad o aspecto: se evita siempre

Antes de cerrar un mensaje, pasa la **pregunta de control** de F4: ¿se puede comprobar lo que dices y seguiría de acuerdo el público si conociera tu intención?

Fuente: Elaboración propia. Ejemplos de la campaña ficticia Cinco trayectos.

F7 Ejemplo resuelto: sistema de la campaña «Cinco trayectos»

ESQUEMA



Cartel A3
tamaño: 297 × 420 mm



Publicación (red simulada)
tamaño: 1080 × 1080 px



Pegatina
tamaño: Ø 60 mm

Concepto: «cinco puntos de un recorrido»: el número 5 es la protagonista y se repite como línea de puntos. **Público:** 12-14 años, con la tutoría como canal. **Claim:** «5 trayectos». **Llamada a la acción:** «Apúntate en tu tutoría» (en la publicación: «Mide tu trayecto una vez esta semana y cuéntalo»). **Sistema:** violeta y amarillo de acento, letra de palo seco en negrita, retícula de 3 × 6 y botón amarillo con texto oscuro (contraste 8,0 : 1). **Ética:** sin culpar, sin cifras inventadas y sin personas en la imagen; la publicación es una maqueta y el hashtag es ficticio.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia.

F8 Test de cinco segundos y normas del taller

PROTOCOLO

Test de cinco segundos (con cinco personas de 12-14 años, de otros grupos):

1. Enseña la pieza durante **cinco segundos** y tápala.
2. Pregunta: «¿Qué recuerdas?», «¿qué crees que te piden?» y «¿a quién va dirigido?».
3. Anota las respuestas con las palabras de la persona, sin corregirla y sin guardar su nombre.
4. Si menos de tres de las cinco personas entienden la llamada a la acción, cambia la pieza.

Taller: mesa protegida si usas témpera; tijeras de punta redonda; cúter solo con supervisión, regla metálica y base de corte; nada de aerosoles. **Imágenes y privacidad:** propias o con licencia (anota autoría y licencia); sin personas identificables ni publicación en redes reales; test anónimo.

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

F9 Glosario de campaña

GLOSARIO

Briefing	Documento breve con el encargo: objetivo, público, mensaje, formatos, plazos y límites.
Público objetivo	Grupo concreto de personas al que se dirige la campaña; no es «todo el mundo».
Claim	Frase breve que resume la idea principal de la campaña.
Llamada a la acción	Indicación clara de qué hacer, dónde y cuándo.
Propuesta de valor	Qué gana el público si participa, dicho de forma honesta.
Sistema visual	Conjunto de reglas (paleta, tipografía, retícula, imagen y tono) que hace reconocibles todas las piezas.
Jerarquía visual	Orden en que el ojo lee los elementos según tamaño, contraste y posición.
Zona segura	Área interior del formato donde no se corta ni se tapa información.
Estereotipo	Idea simplificada y fija sobre un grupo de personas.
Greenwashing	Presentar como ecológico algo que no lo es o exagerar su beneficio ambiental.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 7 · Publicidad y persuasión

ALUMNADO

FICHA 1 Desmontar una campaña

SESIÓN 1

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

Elige una de las campañas proyectadas de F5 y analízala con F2 (jerarquía) y F6 (recursos).

1 **Completa el desmontaje de la campaña elegida.**

Pregunta	Mi análisis (con pruebas de la imagen)
Obra y autoría	
¿A quién se dirige?	
¿Qué pide hacer o pensar?	
¿Dónde entra primero el ojo y por qué?	
Recurso persuasivo principal (F6)	
¿Qué hace el texto y qué hace la imagen?	

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

Un «claim» es…

◯ el precio del producto ◯ una frase breve que resume la idea de la campaña ◯ el logotipo de la marca

◯ una foto con filtro

La llamada a la acción indica…

◯ quién ha pagado la campaña ◯ qué hay que hacer, dónde y cuándo ◯ los colores usados

◯ la fecha de creación del cartel

El público objetivo es…

◯ el museo donde se expone ◯ todas las personas posibles ◯ quien diseña el cartel

◯ un grupo concreto al que va dirigido el mensaje

3 **¿Crees que la campaña elegida informa, convence o presiona? Explica con una prueba de la imagen y una de F4.**

FICHA 2 Público, objetivo y propuesta de valor

SESIÓN 2

Trabaja con tu equipo sobre el encargo F1. Describe un perfil de público, no a una persona real.

1 **Describe el público de la campaña.**

Pregunta	Respuesta del equipo
Edad y situación (sin nombres)	
¿Cómo llega ahora al instituto?	
Barreras (distancia, horarios, miedo, pereza…)	
¿Qué le motivaría?	
¿Dónde ve mensajes? (pasillo, tutoría, móvil…)	

2 **Formula un objetivo medible. Completa.**

Queremos que _____ (público) _____ (comportamiento) _____ (cuántas veces o cuánto) antes del _____ (fecha), y lo comprobaremos con _____ (cómo).

3 **Propuesta de valor: qué gana el público, sin prometer más de lo que es verdad.**

_____

_____

_____

FICHA 3 Persuasión, sesgo y estereotipo

SESIÓN 3

Usa la ficha ética F6 y el esquema F4.

1 **Relaciona cada recurso persuasivo con su descripción.**

1	Prueba social	a	Una idea simplificada y fija sobre un grupo
2	Escasez y urgencia	b	Lo limitado parece más valioso
3	Autoridad	c	Una voz experta que da confianza
4	Compromiso pequeño	d	Pedir poco para facilitar empezar
5	Estereotipo	e	Si otras personas lo hacen, parece más normal

2 **Analiza estos cuatro eslóganes ficticios: recurso, lugar en F4 y reformulación honesta.**

Eslogan ficticio	Recurso	Lugar en F4	Mi reformulación
«Si vienes en coche, contaminas el barrio.»			
«Chicas, en bici con mucho cuidado, que sois más frágiles.»			
«¡Solo los 100 primeros podrán participar!» (hay plazas ilimitadas)			
«Cinco trayectos esta semana: cuéntanos cuánto tardas.»			

3 **Verdadero o falso.**

	V	F
Un estereotipo positivo («las chicas son más ordenadas») no es un problema, porque halaga.	☐	☐
Una campaña puede persuadir y ser honesta a la vez.	☐	☐
Una urgencia falsa es manipuladora aunque la intención sea buena.	☐	☐
Si un dato no tiene fuente, puede usarse siempre que parezca creíble.	☐	☐

FICHA 4 Concepto creativo y sistema visual

SESIÓN 4

Trabaja con tu equipo. Usa la retícula F2 y la guía de color y tipografía del Anexo 5 (T2).

1 **Dibuja tres miniaturas de cartel (proporción 5 : 7) con tres conceptos distintos y marca con una estrella el elegido.**

Concepto A

Concepto B

Concepto C

2 **Define el sistema visual de la campaña.**

Elemento	Decisión del equipo	Por qué (público y mensaje)
Paleta (máx. 3 colores)		
Tipografía y tamaños		
Tipo de imagen		
Tono del texto		
Elemento que se repite en todas las piezas		

3 **Comprueba el contraste de tu texto principal con la tabla de T2.**

Mi texto es de color _____ sobre fondo _____ y su contraste es de _____ : 1;

(cumple / no cumple) el mínimo de 4,5 : 1.

FICHA 5 Adaptaciones por formato

SESIÓN 5

Adapta el sistema visual a tres formatos con F3. Primero maqueta a pequeña escala y después pasa a limpio.

1 **Dibuja la maqueta del cartel A3, de la publicación 1 : 1 y de la pegatina. Respeta la zona segura.**



Cartel A3 Publicación 1:1 Pegatina Ø 60 mm

Línea discontinua: zona segura. Los dos primeros no están a la misma escala que la pegatina.

2 **Qué se mantiene y qué cambia en cada formato.**

Elemento	¿Se mantiene o cambia?	Cómo y por qué
Paleta		
Claim		
Imagen		
Llamada a la acción		
Tamaño del texto		

3 **Lista de control de la campaña. Marca lo que cumple.**

- [ ] Hay un único mensaje y se entiende en cinco segundos.
- [ ] La llamada a la acción dice qué, dónde y cuándo.
- [ ] El contraste del texto es de al menos 4,5 : 1.
- [ ] Los tres formatos comparten paleta, tipografía y forma de la acción.
- [ ] Nada importante queda fuera de la zona segura.
- [ ] No hay personas identificables, estereotipos ni datos inventados.
- [ ] Las imágenes y fuentes tienen autoría y licencia anotadas.

FICHA 6 Test con usuarios y revisión

SESIÓN 6

Haz la prueba de cinco segundos de F8 con cinco personas de 12-14 años de otros grupos. No anotes sus nombres.

1 **Registra las respuestas.**

Persona (edad)	¿Qué recuerda?	¿Qué cree que le piden?	¿A quién va dirigido?

2 **Interpreta el test y decide cambios para la versión 2.**

Problema detectado	Evidencia del test	Cambio que haré

3 **Coevaluación: dos estrellas y un deseo para la campaña de otro equipo, con vocabulario de diseño.**

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

1 Analiza este cartel ficticio con los cuatro pasos de la ficha: jerarquía, contraste, recurso persuasivo y problemas éticos.



2 Adapta el mensaje de la campaña «Cinco trayectos» a otro público (por ejemplo, personas mayores del barrio): nuevo claim, y una decisión visual que cambias y por qué.

3 ¿Qué hace tu campaña para no caer en estereotipos ni presionar al público? Da dos ejemplos concretos.

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 7 · Publicidad y persuasión

ALUMNADO

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

Hoja de proyecto de la campaña visual. Debe permitir a otro equipo entender y comprobar vuestras decisiones.

Briefing

Entidad ficticia, público, objetivo medible y formatos (cartel A3, publicación 1 : 1, pegatina).

Mensaje y concepto

Claim, llamada a la acción y concepto creativo en una frase.

Sistema visual

Paleta, tipografía, imagen, tono, retícula y contraste comprobado.

Decisiones éticas

Qué recurso persuasivo usáis, qué evitáis y qué respuesta da la pregunta de control.

Maqueta de los tres formatos

Cartel A3, publicación 1 : 1 y pegatina con zonas seguras.

Test y versión 1 → versión 2

Resultado de los cinco tests y cambios realizados.

Roles del equipo

Dirección creativa, diseño, redacción y test/documentación.

Referencias, imágenes y licencias

Campañas que os han inspirado (autoría, obra, año) y autoría y licencia de imágenes y fuentes.

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 7 · Publicidad y persuasión

ALUMNADO

Plantillas y miniguías para escribir el briefing, cuidar la legibilidad, medir los formatos y probar la campaña.

T1 Briefing en ocho preguntas

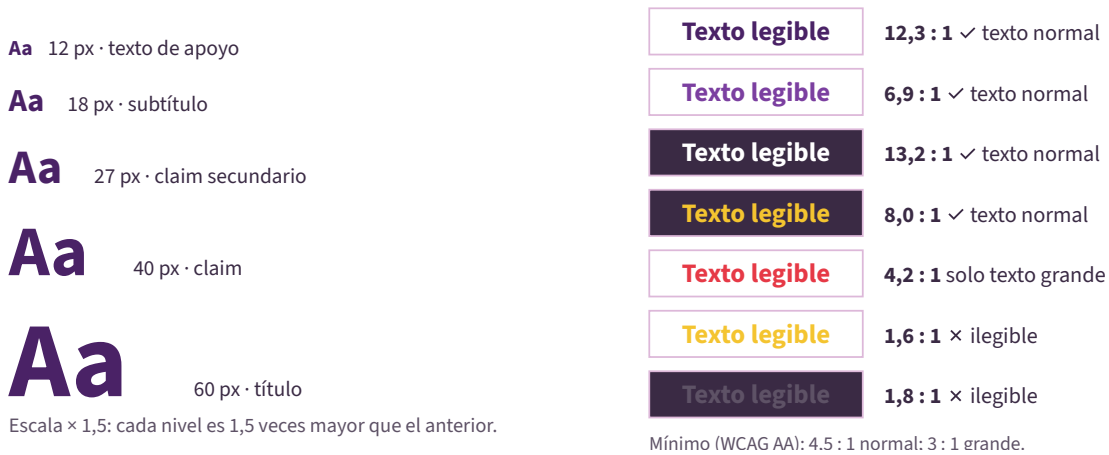
DATOS

Pregunta	Cómo responderla	Ejemplo (Cinco trayectos)
Objetivo	Una acción medible y con fecha	5 trayectos a pie o en bici del 16 al 22 de septiembre
Público	Edad, situación y canales	12-14 años, tutoría y pasillos
Barrera	Qué impide hacerlo	Distancia, pereza, miedo al tráfico
Propuesta de valor	Qué gana quien participa	Autonomía y probar algo distinto, sin prometer milagros
Mensaje único	Una idea en una frase	Prueba cinco trayectos
Tono	Cómo suena	Cercano, positivo, sin regañar
Formatos	Dónde se verá	Cartel A3, publicación 1 : 1, pegatina
Indicador	Cómo sabremos si funcionó	Número de personas apuntadas en tutoría

Fuente: Elaboración propia.

T2 Legibilidad: escala tipográfica y contraste

ESQUEMA



Usa **tres niveles** de texto como máximo (título, claim y apoyo). En texto pequeño, evita amarillo sobre blanco y gris oscuro sobre fondo oscuro. El texto negro o blanco sobre un fondo suficientemente contrastado es siempre una opción segura.

Fuente: Esquema de elaboración propia. Relaciones de contraste calculadas según la fórmula de WCAG 2.1.

T3 Formatos y medidas

DATOS

Formato	Medida	Proporción	Consejo
Cartel A3 vertical	297 × 420 mm	1 : 1,41	Margen constante y texto principal legible a 2 m
Cartel A4 vertical	210 × 297 mm	1 : 1,41	Misma proporción que A3: se amplía sin deformar
Publicación cuadrada	1080 × 1080 px	1 : 1	Texto dentro del 80 % central
Publicación vertical	1080 × 1350 px	4 : 5	Deja aire arriba y abajo
Historia o vídeo vertical	1080 × 1920 px	9 : 16	Evita el 14 % superior e inferior (interfaz)
Pegatina redonda	Ø 60 mm	círculo	Un solo elemento y letra grande; margen de 3 mm

Fuente: Medidas habituales; comprueba las de tu soporte.

T4 Feedback «dos estrellas y un deseo» y test de cinco segundos

PROTOCOLO

Feedback entre equipos:

1. Mirad la campaña en silencio durante diez segundos.
2. Decid dos cosas que funcionan (★) con vocabulario de diseño: «el contraste del botón guía el ojo a la acción».
3. Proponed una mejora concreta (deseo): «¿y si el claim fuera más grande que el subtítulo?».
4. Quien recibe el feedback escucha, da las gracias y decide qué cambiar.

Test de cinco segundos: sigue los pasos de F8. Anota qué recuerdan y qué creen que les piden. Si menos de tres de las cinco personas entienden la acción, replantea la pieza.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 7 · Publicidad y persuasión

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Campaña visual multiformato**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Desmonta una campaña nueva identificando público, jerarquía, contraste, recurso persuasivo y problemas éticos, con pruebas visibles en la imagen.	Identifica público, jerarquía y recurso principal y explica su efecto y su ética de forma adecuada.	Reconoce algunos elementos de la campaña, pero la explicación es parcial o no se apoya en la imagen.	Describe el cartel de forma imprecisa, con opiniones («mola») y sin vocabulario de diseño.	
Técnica y lenguaje	Controla retícula, jerarquía, contraste (≥ 4,5 : 1) y escala tipográfica, y adapta con precisión el sistema a tres formatos y zonas seguras.	Aplica correctamente retícula, contraste y tipografía; adapta el sistema a los formatos con pequeños fallos.	El control de la composición, del contraste o de las medidas es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos (jerarquía, legibilidad, formato).	
Creación / producto	La campaña es coherente, personal y honesta: concepto claro, claim único y tres piezas reconocibles como un sistema que responde al público y al objetivo.	Las tres piezas cumplen el encargo, comparten sistema visual y el mensaje se entiende.	Alguna pieza falta o no encaja con el sistema; el mensaje o la llamada a la acción no están claros.	La campaña está incompleta, o incluye estereotipos o promesas engañosas, y no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Documenta briefing, miniaturas y test, usa las evidencias del test y justifica con claridad qué cambió de la versión 1 a la 2.	Boceta, hace el test y revisa su trabajo con coherencia.	El proceso es irregular o solo revisa con ayuda; el test está incompleto.	No documenta bocetos, test ni cambios.	
Comunicación y cuidado	Presenta la campaña y su ética con claridad, cita referencias e imágenes con licencia, respeta la privacidad y cuida materiales y roles de equipo.	Presenta con claridad suficiente, cita las fuentes y respeta las normas y la privacidad.	Presenta con ayuda o cumple las normas, las licencias o los roles de forma parcial.	No cita fuentes, usa imágenes sin licencia o personas identificables, o descuida materiales y normas.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 7 · Publicidad y persuasión

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo desmontar una campaña e identificar su público, su jerarquía visual y su recurso persuasivo.	○	○	○	○
Puedo distinguir entre informar, convencer, presionar y engañar, y justificar qué evito en mi campaña.	○	○	○	○
Puedo adaptar un sistema visual a distintos formatos y comprobar con un test si el mensaje 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 7 · Publicidad y persuasión

ALUMNADO

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

Apoyos visuales, un briefing guiado y una retícula ya rotulada para resolver la campaña con menos variables: un solo formato (el cartel A3) y un claim ya orientado. El criterio es el mismo: comunicar un mensaje a un público con decisiones justificadas.

Briefing guiado y claims modelo

1. **Público:** alumnado de 1.º y 2.º de ESO.
2. **Acción:** probar cinco trayectos a pie o en bici.
3. **Mensaje:** elige un claim modelo o escribe uno de menos de seis palabras: «5 trayectos», «Prueba tu camino», «Tu ruta, tu ritmo».
4. **Evita:** culpar, inventar cifras y usar estereotipos.
5. **Retícula:** imagen arriba, claim en el centro, acción y marca abajo (como en el esquema).

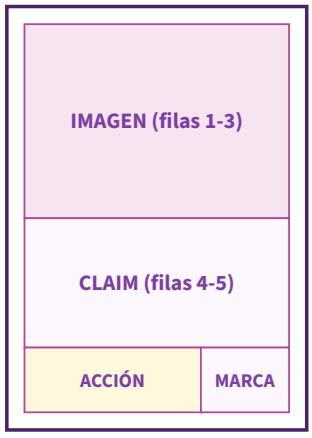
Contraste seguro

Si dudas, usa una de estas combinaciones: **violeta oscuro sobre blanco**, **blanco sobre violeta oscuro** o **texto oscuro sobre amarillo**. No uses amarillo sobre blanco ni gris sobre fondo oscuro.

1 **Completa tu briefing.**

Mi campaña quiere que _____ (público) _____ (acción). Mi claim es «_____» y la llamada a la acción es «_____».

2 **Rotula cada zona de la retícula con lo que pondrás (dibujo, frase, color) y haz un boceto del cartel.**



3 **Comprueba tu cartel con tres preguntas: ¿se entiende en cinco segundos?, ¿se lee bien el texto?, ¿evita estereotipos? Anota tus respuestas.**

ANEXO 9

Ampliación

SdA 7 · Publicidad y persuasión

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

La misma campaña para otro público

Una campaña eficaz no se copia, se **adapta**. Cambia el público de «Cinco trayectos» (por ejemplo, familias, personas mayores del barrio o alumnado de 6.º de Primaria) y rediseña una pieza justificando los cambios de tono y diseño.

Pasos

1. Elige el nuevo público y escribe su perfil (edad, canales, barreras y qué le motiva).
2. Decide qué mantienes del sistema visual para que se reconozca la campaña y qué cambias (claim, tono, tamaño y contraste del texto, imagen, canal).
3. Diseña una pieza (cartel A3 o publicación 1 : 1) y comprueba la lista de control del Anexo 5.
4. Prueba la pieza con dos personas de ese público y anota un cambio que harías.

Entrega

La nueva pieza y una tabla comparativa de tres filas (qué cambia, por qué y qué mantienes) con un texto de 6-8 líneas que justifique el cambio de tono y de diseño con vocabulario visual.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 7 · Publicidad y persuasión

DOCENTE

Ficha 1

1. Modelo con Flagg (1917): se dirige a jóvenes en edad de alistarse; pide alistarse en el ejército; el ojo entra por la mirada y el dedo que señala; recurso: interpelación directa y autoridad (Tío Sam); el texto da la orden y la imagen la hace personal.
2. Test: una frase breve que resume la idea de la campaña; qué hay que hacer, dónde y cuándo; un grupo concreto al que va dirigido el mensaje.
3. Se acepta cualquier campaña de F5 si el análisis se apoya en lo visible; «me gusta» no cuenta como prueba.

Ficha 2

1. Perfil modelo: 12-14 años; llegan en coche de la familia o en autobús; barreras: distancia, prisa matinal y miedo al tráfico; motivación: autonomía y estar con amistades; canales: tutoría, pasillos y móvil.
2. Objetivo modelo: «Queremos que el alumnado de 1.º y 2.º de ESO vaya al instituto a pie o en bici cinco veces antes del 22 de septiembre, y lo comprobaremos con el registro de la tutoría».
3. Propuesta de valor modelo: «Probar un camino distinto te da autonomía, sin prisas ni compromisos; si no puedes venir a pie, también puedes participar caminando un tramo».

Ficha 3

1. Relaciona: prueba social → si otras personas lo hacen, parece más normal; escasez y urgencia → lo limitado parece más valioso; autoridad → una voz experta que da confianza; compromiso pequeño → pedir poco para facilitar empezar; estereotipo → una idea simplificada y fija sobre un grupo.
2. Eslógan 1: culpa; presionar; reformulación: «Cada trayecto a pie deja un poco más de sitio a la puerta del cole». Eslógan 2: estereotipo de género; no se usa; reformulación: «En bici, con casco y a tu ritmo». Eslógan 3: escasez falsa; engañar; reformulación: «Hay plazas para todo el instituto». Eslógan 4: compromiso pequeño y participación; informar o razonar; es válido.
3. V/F: falso; verdadero; verdadero; falso.

Ficha 4

1. Se valora que los tres conceptos sean realmente distintos (por ejemplo, número como protagonista, recorrido con puntos y objeto cotidiano) y que el elegido responda al público.
2. Sistema modelo: paleta violeta, amarillo y blanco; letra de palo seco en negrita; imagen: formas planas; tono cercano; elemento repetido: la línea de cinco puntos.
3. Contraste modelo: texto violeta oscuro (#4a2266) sobre blanco = 12,3 : 1, cumple. Si el equipo usa amarillo sobre blanco (1,6 : 1), debe detectar que no cumple y cambiarlo.

Ficha 5

1. Se valora que las tres maquetas conserven la identidad y cambien la colocación; que el texto no salga de la zona segura y que la pegatina tenga un solo elemento principal.
2. Mantiene: paleta, tipografía, claim y forma de la acción; cambia: tamaño del texto, colocación de la imagen y cantidad de información (la pegatina solo lleva «5 trayectos»).
3. Lista de control: se espera que se marquen solo los puntos que se cumplen de verdad y que se corrijan los demás antes del test.

Ficha 6

1. El registro debe incluir las palabras de cada persona sin nombres; el cambio debe apoyarse en una evidencia (por ejemplo: «3 de 5 no vieron dónde apuntarse», entonces se agranda y colorea el botón).
2. Coevaluación: dos aciertos con vocabulario de diseño y una mejora concreta, no «está feo».

Ficha 7

1. Análisis modelo del cartel: jerarquía confusa (título y etiqueta roja compiten; el mensaje real, en gris pequeño); el texto de apoyo en #5e5266 sobre #3a2a44 tiene un contraste de 1,8 : 1 y es ilegible; la llamada a la acción es diminuta y sin lugar; recurso: escasez («solo hoy», falsa para un banco que recoge todo el año) y culpa («si no la donas, es que no te importa»); posición en F4: presionar; reformulación: «Tu bici puede tener una segunda vida. Entrégala en…».
2. Adaptación modelo a personas mayores: claim «Un paseo con meta: cinco trayectos»; letra mayor (mínimo 18 px), contraste alto, canal: cartel en comercios y centro de mayores; cambia el tono (más sereno) y la imagen (calle y bancos, no tráfico).
3. Estereotipos: se acepta si el alumnado explica que no usa personas ni frases basadas en género o edad y que no culpa a nadie.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Briefing modelo: «Mi campaña quiere que el alumnado de 1.º y 2.º de ESO pruebe cinco trayectos a pie o en bici. Mi claim es «5 trayectos» y la llamada a la acción es «Apúntate en tu tutoría»».
2. Se valora que el boceto respete la retícula (imagen arriba, claim en el centro, acción y marca abajo) y que las tres comprobaciones se respondan con una prueba visible.

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que cambien al menos tres variables (claim, tono, contraste o tamaño de letra, imagen o canal), que se mantenga un elemento de identidad y que la justificación use vocabulario de diseño.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: equipos de 3-4 personas con roles rotatorios (dirección creativa, diseño, redacción, test y documentación); la sesión 6 requiere personas de otros grupos para el test, que puede hacerse entre equipos de la misma clase si no hay otros grupos.
- Temporalización (55 min): 10 min de análisis o instrucciones, 30-35 min de taller, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. Las fichas no deben sustituir al diseño.
- Imágenes, derechos, privacidad y seguridad: las campañas de F5 se proyectan desde sitios oficiales (el cartel de Flagg, de dominio público, se reproduce en el dossier) y no se copian. Imágenes y fuentes propias o con licencia (anotar autoría y licencia); nada de personas identificables ni publicación en redes reales; el test es anónimo. Cúter solo con supervisión, regla metálica y base de corte; nada de aerosoles.
- Diversidad y alternativas: campaña analógica (papel, rotuladores y recortes) o digital; se puede reducir a un cartel y una pegatina (Anexo 8); los equipos que terminen pueden hacer la versión para otro público (Anexo 9). Verificar el contraste con la tabla de T2 si no hay herramientas digitales.

⚠ Errores frecuentes

- Confundir público objetivo con «todo el mundo» o definir un objetivo imposible de medir («concienciar»).
- Poner demasiados mensajes, colores o tipografías en una pieza y perder la jerarquía visual.
- Usar texto con poco contraste (amarillo sobre blanco, gris sobre fondo oscuro) o letra demasiado pequeña.
- Copiar el cartel en la publicación o la pegatina sin adaptar la composición ni la zona segura.
- Caer en el estereotipo, la culpa o la urgencia falsa creyendo que «así convence más».
- Justificar el test con opiniones propias en lugar de con las respuestas de las personas probadas.

⚖ Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier campaña cuyo claim sea único, honesto y comprensible, aunque el estilo visual sea sencillo, si respeta la ética de F4 y el contraste mínimo.
- En el análisis se aceptan interpretaciones distintas si se apoyan en elementos visibles (tamaño, contraste, posición, texto).
- Se acepta un cartel hecho a mano o con editor si cumple la retícula, la legibilidad y la adaptación a formatos.
- La destreza técnica no debe penalizar una idea bien resuelta; sí se penaliza el estereotipo o el dato inventado.

08

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Del plano a la pantalla

PREGUNTA GUÍA

¿Cómo se transforma una idea en una secuencia audiovisual que se entienda sin explicaciones externas?

CURSO 3.º ESO	**SESIONES** 7 sesiones	**BLOQUES DE SABERES** B · C · D
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CE3, CE4, CE5, CE7, CE8	**PRODUCTO FINAL** Cortometraje de 60-90 segundos	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** 3.1, 4.2, 5.2, 7.1, 8.2, 8.3

Contexto, reto y producto

El festival escolar **Microcortos del Valle** (certamen ficticio) abre su convocatoria a los institutos de la comarca: películas de **60 a 90 segundos** que cuenten una historia a partir de una premisa muy sencilla («algo se pierde y alguien lo encuentra»), **sin necesidad de diálogos** y con todos los derechos resueltos. Las piezas se proyectarán en el salón de actos del IES Los Almendros (centro ficticio) ante alumnado y familias, y no se subirán a ninguna plataforma.

Cada equipo de 3-4 personas actúa como una pequeña productora. Primero **lee escenas por planos** y conoce referentes (Lumière, Méliès, Chomón, Alice Guy-Blaché, Lotte Reiniger, Eisenstein, Welles, Kubrick, *Cuerdas*), después escribe un **guion visual**, dibuja el **storyboard** y la **lista de planos**, prueba la **continuidad** (regla de los 180°), rueda con tableta o cámara del centro, monta imagen y sonido con música propia o con licencia, valora el resultado con feedback y lo estrena. Al final, cada persona analiza una secuencia nueva y propone planos para una escena distinta.

Reto

Producir un cortometraje de 60-90 segundos, planificado con storyboard y lista de planos, que se entienda sin explicaciones externas, con continuidad cuidada y sonido con derechos resueltos, y justificar las decisiones de planos, ángulos y montaje.

Producto final

Cortometraje de 60-90 segundos.

Enfoque. Cine · storyboard · montaje.

Vinculación curricular

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS MOVILIZADAS (SÍNTESIS)

- **CE3** Analizar propuestas plásticas, visuales y audiovisuales con respeto y capacidad de observación, enriqueciendo la cultura artística personal y el imaginario.
- **CE4** Explorar técnicas, lenguajes e intenciones de producciones culturales y artísticas, analizando proceso, resultado, recepción y contexto para descubrir posibilidades expresivas.
- **CE5** Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad, seleccionando herramientas, técnicas y soportes en función de la intención comunicativa y expresiva.
- **CE7** Aplicar técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando creativamente las posibilidades tecnológicas en el diseño y realización de proyectos.
- **CE8** Compartir producciones y manifestaciones artísticas adaptando el proyecto a la intención y al público destinatario, valorando oportunidades de desarrollo personal.

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

- **3.1** Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.
- **4.2** Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.
- **5.2** 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
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.
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.

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

- Escala de planos (general, entero, americano, medio, medio corto, primer plano, detalle), ángulos (normal, picado, contrapicado, cenital) y su efecto narrativo; planos como unidad de la narración audiovisual.
- Referentes: Lumière (1895, plano fijo), Méliès (1902), Chomón (1908, animación de objetos), Alice Guy-Blaché (1896), Reiniger (1926, siluetas), Eisenstein (1925, montaje), Welles (1941, contrapicado), Kubrick (1968, corte por analogía) y *Cuerdas* (2013).
- Guion visual y storyboard: premisa, estructura mínima (inicio, conflicto, cambio y cierre), viñetas 16:9 con plano, acción, sonido y duración; lista de planos con tiempo total.
- Continuidad y montaje: eje de acción y regla de los 180°, regla de los 30°, dirección del movimiento, raccord de objetos y de luz; corte, fundido y encadenado; el efecto del orden de los planos.
- Sonido y derechos: ambiente, efectos y música; música propia o con licencia (CC0 o CC BY), citas y créditos; diferencia entre dominio público, licencia libre y todos los derechos reservados.
- Producción: roles, claqueta, registro de tomas, protocolo de permisos y privacidad (sin personas identificables si no hay autorización), alternativas con objetos, manos, sombras o stop-motion.

Objetivos didácticos

- Reconocer y nombrar los planos, los ángulos de cámara, los movimientos y las transiciones básicas, y relacionarlos con su efecto narrativo.
- Planificar una historia visual con una premisa, un guion visual, un storyboard y una lista de planos que sume entre 60 y 90 segundos.
- Mantener la continuidad espacial y temporal (regla de los 180°, de los 30° y dirección del movimiento) y comprobarla en el ensayo.
- Coordinar roles de producción (dirección, cámara, sonido, guion/continuidad, montaje) y rodar con un protocolo de permisos y seguridad.
- Montar imagen y sonido con derechos resueltos, acreditarlos y presentar el cortometraje explicando decisiones 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

Lectura de una escena por planos

Evidencia: Ficha 1: reconocimiento de planos, lectura de una escena y elección de dos referentes. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Premisa y guion visual

Evidencia: Ficha 2: premisa en una frase, cinco momentos del guion visual y reparto de la duración. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Storyboard y lista de planos

Evidencia: Ficha 3: storyboard de seis viñetas y lista de planos con la suma de duraciones. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Prueba de continuidad y ensayo

Evidencia: Ficha 4: colocación de cámaras respetando el eje y lista de continuidad del ensayo. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Rodaje

Evidencia: Ficha 5: registro de tomas y de problemas del rodaje (borrador de las tomas). **Ficha:** Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Montaje, sonido, créditos y feedback

Evidencia: Ficha 6: registro de sonidos y licencias, feedback y cambios de la segunda versión. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Estreno y análisis individual de una secuencia nueva

Evidencia: Cortometraje estrenado (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de una secuencia nueva y boceto de tres planos.

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 referentes audiovisuales de distintas épocas y contextos (incluidas cineastas mujeres), analizándolos con respeto y relacionándolos con su propio corto.	Fichas 1 y 7 / rúbrica y observación
4.2	Analiza los lenguajes del cine (planos, ángulos, movimientos, montaje) en escenas de referencia y los incorpora creativamente al storyboard y al corto.	Fichas 1, 3 y 4 / rúbrica y observación
5.2	Realiza el cortometraje eligiendo planos, ángulos y recursos de sonido adecuados al propósito y justifica el proceso en la plantilla.	Plantilla (Anexo 4) y cortometraje / rúbrica y observación
7.1	Desarrolla el proyecto completo (premisa, storyboard, ensayo, rodaje y montaje) ajustándose a la duración y a los límites del festival y mostrando iniciativa en los recursos.	Fichas 2, 3 y 5 / rúbrica y observación
8.2	Planifica y organiza las etapas y los roles de la producción teniendo en cuenta al público del estreno y los permisos de las personas y de los materiales.	Fichas 3 y 4, plantilla (Anexo 4) / rúbrica y observación
8.3	Expone el proceso y el resultado del corto, reconoce errores de rodaje y de montaje y explica los cambios de la segunda versión.	Ficha 6, estreno y Anexo 7 / rúbrica y autoevaluación

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza individualmente una secuencia nueva de cinco viñetas (planos, función narrativa y un error de continuidad) y boceta tres planos para una escena distinta sin mostrar caras.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Lee secuencias nuevas identificando plano, ángulo, movimiento, función narrativa y errores de continuidad, con pruebas visibles en las viñetas.	Reconoce planos y ángulos y explica su efecto y la continuidad de forma adecuada.	Reconoce algunos planos, pero la explicación del efecto o de la continuidad es parcial.	Describe las imágenes sin vocabulario de planos ni referencia a la secuencia.
Técnica y lenguaje	Elige planos, ángulos y duración con intención, respeta la continuidad (eje, dirección) y controla encuadre, estabilidad y sonido.	Usa planos y encuadres correctos, con continuidad suficiente y sonido comprensible.	El encuadre, la estabilidad, el sonido o la continuidad son irregulares y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos (plano, encuadre, continuidad).
Creación / producto	El corto dura 60-90 s, se entiende sin explicaciones, tiene principio, conflicto y cierre claros, usa los planos con intención y cuida el sonido y los créditos.	El corto cumple la duración y se entiende; las decisiones de planos y montaje son comprensibles.	El corto es parcial, no se entiende bien o no se ajusta a la duración o a la premisa.	El corto está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Documenta premisa, storyboard, ensayo, registro de tomas y feedback, y justifica con claridad los cambios del montaje.	Planifica con storyboard y lista de planos, rueda y revisa su trabajo.	El proceso es irregular: faltan el storyboard, el registro de tomas o la revisión.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Presenta el corto explicando sus decisiones, acredita música, imágenes y personas, respeta permisos y privacidad y cuida el material y el espacio.	Presenta con claridad suficiente, cita las fuentes y respeta las normas de rodaje.	Presenta con ayuda o cumple las normas de permisos, derechos o cuidado de forma parcial.	No acredita las fuentes, usa música sin licencia o personas sin permiso, o descuida el material.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Tableta o cámara del centro con trípode o soporte (o una pila de libros y cinta), carga completa y tarjeta con espacio; cuaderno para el registro de tomas y una pizarra pequeña como claqueta.
- Editor de vídeo sencillo (por ejemplo, Shotcut, DaVinci Resolve, Clipchamp o el de la tableta) y auriculares; micrófono de la tableta o grabadora para el sonido ambiente.
- Plantillas de storyboard 16:9 y lista de planos (Anexo 3 y Anexo 4); proyector y altavoces para el estreno.
- Bancos de sonido libres (Freesound, Free Music Archive, Internet Archive) con la licencia anotada, o música tocada por el propio alumnado.

Taller seguro, derechos e imagen

Rodar en espacios permitidos por el centro y a la hora indicada, con salidas y escaleras despejadas y sin correr; cables recogidos y trípodes estables; nada de baños, vestuarios ni zonas de otros grupos. Las personas que aparezcan lo harán con autorización según las normas del centro; se prefieren manos, pies, sombras, objetos o stop-motion. Música y sonidos propios o con licencia citada; nada de publicar en redes. Auriculares a volumen moderado y pausas visuales.

Interdisciplinariedad: Lengua Castellana y Literatura (guion, narración y estructura), Música (banda sonora y sonido) y Tecnología y Digitalización (edición de vídeo, formatos y archivos).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Historias de pocos planos, roles variados, posibilidad de vídeo con objetos/stop-motion si no se desea aparecer en cámara.

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

Remontar la misma secuencia cambiando el orden de dos planos y analizar el efecto.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 8 · Del plano a la pantalla

ALUMNADO

Un cortometraje de 75 segundos tiene unos diez planos. Diez decisiones: desde dónde mirar, cuánto enseñar, cuánto tiempo dejar la imagen en pantalla. El festival Microcortos del Valle, ficticio como vuestra productora, os da una premisa: algo se pierde y alguien lo encuentra. Sin diálogos obligatorios, sin cámaras que se cruzan sin querer, con música que podáis usar y con una condición: que se entienda sin que nadie lo explique. Vais a planificar con storyboard, ensayar la continuidad, rodar, montar y estrenar.

> *¿Cómo se transforma una idea en una secuencia audiovisual que se entienda sin explicaciones externas?*

Vuestro reto

Producir un cortometraje de 60-90 segundos, planificado con storyboard y lista de planos, que se entienda sin explicaciones externas, con continuidad cuidada y sonido con derechos resueltos, y justificar las decisiones de planos, ángulos y montaje.

Lo que vais a producir

Cortometraje de 60-90 segundos.

Seguridad. Rodar en espacios permitidos por el centro y a la hora indicada, con salidas y escaleras despejadas y sin correr; cables recogidos y trípodes estables; nada de baños, vestuarios ni zonas de otros grupos.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Leemos una escena por planos y conocemos referentes.
2. Escribimos la premisa y el guion visual.
3. Dibujamos el storyboard y la lista de planos.
4. Ensayamos la continuidad y colocamos las cámaras.
5. Rodamos con roles y registro de tomas.
6. Montamos, ponemos sonido y créditos, y pedimos feedback.
7. Estrenamos el corto y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Reconocer y nombrar los planos, los ángulos de cámara, los movimientos y las transiciones básicas, y relacionarlos con su efecto narrativo.
- Planificar una historia visual con una premisa, un guion visual, un storyboard y una lista de planos que sume entre 60 y 90 segundos.
- Mantener la continuidad espacial y temporal (regla de los 180°, de los 30° y dirección del movimiento) y comprobarla en el ensayo.
- Coordinar roles de producción (dirección, cámara, sonido, guion/continuidad, montaje) y rodar con un protocolo de permisos y seguridad.
- Montar imagen y sonido con derechos resueltos, acreditarlos y presentar el cortometraje explicando decisiones 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 8 · Del plano a la pantalla

ALUMNADO

Las bases del festival, esquemas de planos, ángulos y eje de acción, referentes, un storyboard modelo con lista de planos y línea de tiempo, el protocolo de rodaje y un glosario.

F1 Las bases del festival Microcortos del Valle

ESTUDIO DE CASO

Para: equipos de 3.º ESO · **De:** organización del festival Microcortos del Valle (ficticia) · **Asunto:** convocatoria de este curso

Buscamos **cortometrajes de 60 a 90 segundos** (créditos incluidos) que cuenten una historia a partir de esta premisa: «**algo se pierde y alguien lo encuentra**». Os pedimos:

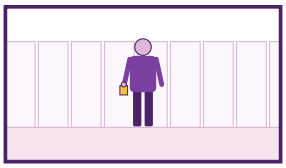
- **storyboard** y **lista de planos** antes de rodar;
- que se entienda **sin diálogos obligatorios** ni explicaciones externas;
- **sonido y música propios** o con licencia libre (CC0 o CC BY), citados en los créditos;
- que no aparezcan **personas identificables** sin la autorización que establezcan las normas del centro: se valoran las soluciones con manos, pies, sombras, objetos o stop-motion;
- **no se publican** en redes ni plataformas: el estreno se hace en el salón de actos.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula. Entidad, centro y datos inventados.

¿Qué historia puedes contar con una mano, un objeto y un pasillo?

F2 Escala de planos

ESQUEMA



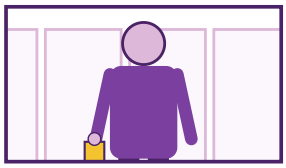
Plano general (PG)
la figura es pequeña y manda el espacio



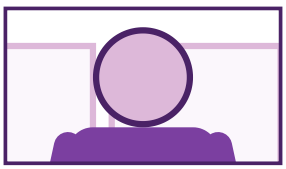
Plano entero (PE)
cuerpo completo, de pies a cabeza



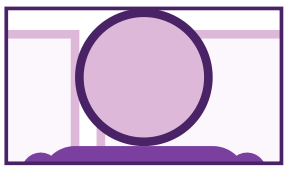
Plano americano (PA)
hasta las rodillas; acción y gesto



Plano medio (PM)
hasta la cintura; diálogo y acción



Plano medio corto (PMC)
hasta el pecho; más cercanía



Primer plano (PP)
rostro y hombros: emoción



Plano detalle (PD)
una parte u objeto: pista o énfasis

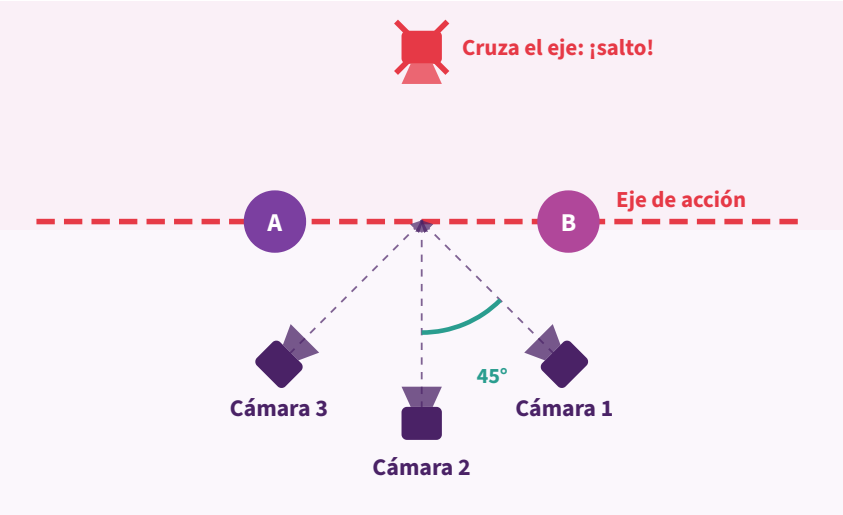
Misma figura, misma escena
Lo único que cambia es cuánto se muestra: cuanto más cerca, más importancia y más emoción.

El **plano** es la cantidad de espacio y de persona u objeto que enseña la cámara. Los planos se nombran por cuánto muestran de la figura; si dudas, mira dónde «corta» el encuadre.

Fuente: Esquema de elaboración propia (figura esquemática, sin persona real).

F3 El eje de acción: regla de los 180° y de los 30°

ESQUEMA



Regla de los 180°

Dibuja una línea imaginaria entre A y B y coloca todas las cámaras en el mismo lado. Así A siempre queda a la izquierda y B a la derecha.

Regla de los 30°

Entre dos planos consecutivos del mismo sujeto, cambia la posición o el ángulo de cámara al menos unos 30° (aquí 45°) para evitar un salto visual.

Si cruzas el eje entre dos planos, la persona A pasa de estar a la izquierda a estar a la derecha y el espectador se desorienta. Antes de colocar las cámaras, **dibuja el eje** en el suelo con cinta o con una cuerda.

Fuente: Esquema de elaboración propia. Cámaras a 45°, 90° y 135° del eje, a la misma distancia del centro.

F4 Referentes del cine: planos, montaje y animación

DATOS

Obra y autoría	Año	Qué observar
La sortie de l'usine Lumière à Lyon, Hermanos Lumière	1895	Un único plano fijo y general: la cámara no se mueve y la vida pasa dentro del encuadre
La Fée aux choux, Alice Guy-Blaché	1896 (fecha discutida)	Una de las primeras narraciones de ficción de la historia del cine, dirigida por una mujer
Le Voyage dans la Lune, Georges Méliès	1902	Escenas rodadas en plano fijo y unidas con cortes y encadenados; trucos de cámara
El hotel eléctrico, Segundo de Chomón	1908	Objetos que se mueven solos mediante animación fotograma a fotograma (stop-motion)
El acorazado Potemkin, Serguéi Eisenstein	1925	Montaje de planos cortos y detalles en la escalera de Odesa para crear tensión
Las aventuras del príncipe Achmed, Lotte Reiniger	1926	Animación con siluetas de papel recortado: expresividad sin rostros
Ciudadano Kane, Orson Welles	1941	Contrapicados y profundidad de campo para dar poder a un personaje
2001: una odisea del espacio, Stanley Kubrick	1968	Corte por analogía: un hueso lanzado al aire se transforma en una nave espacial
Cuerdas, Pedro Solís García	2013	Cortometraje de animación español (Goya 2014) que cuenta una historia emotiva con planos sencillos y música

Los cineastas del siglo XX inventaron casi todos los recursos que usas con una tableta. Elige dos referentes de épocas distintas para compararlos en la Ficha 1.

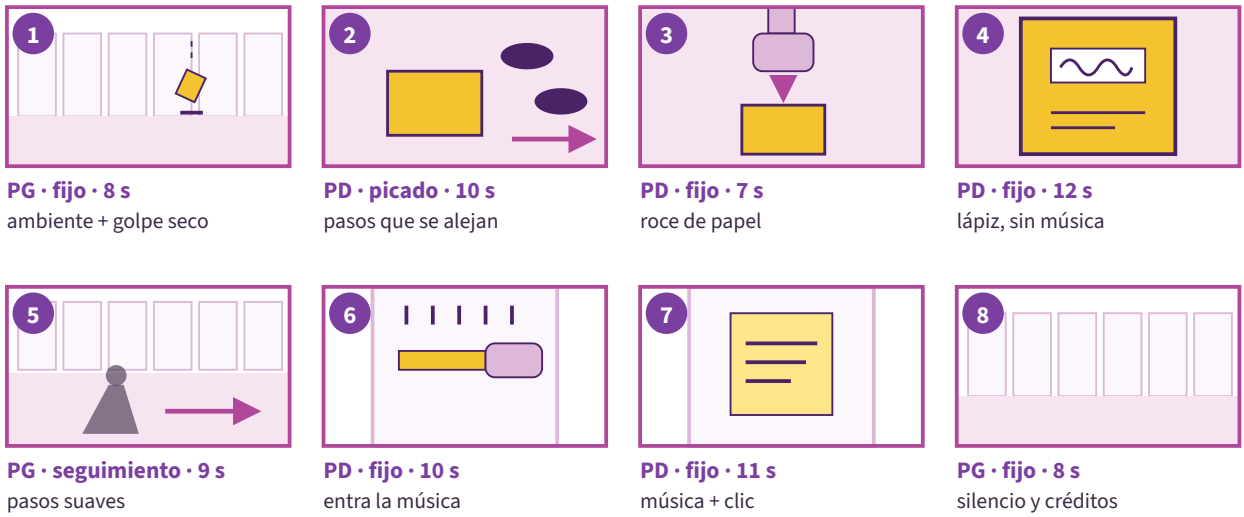


Georges Méliès, *Le Voyage dans la Lune* (*Viaje a la Luna*), 1902. Fotograma. Dominio público. Plano fijo, decorados pintados y un truco de montaje: la cápsula «aterriza» en el ojo de la Luna.

Fuente: Datos de filmotecas y archivos. El docente proyecta un fragmento breve en el aula con los permisos del centro; no se reproducen aquí, salvo el fotograma de dominio público que acompaña la tabla.

F5 Ejemplo resuelto (1): storyboard de «El cuaderno»

ESQUEMA



1 · PG · fijo · 8 s
ambiente + golpe seco

2 · PD · picado · 10 s
pasos que se alejan

3 · PD · fijo · 7 s
roce de papel

4 · PD · fijo · 12 s
lápiz, sin música

5 · PG · seguimiento · 9 s
pasos suaves

6 · PD · fijo · 10 s
entra la música

7 · PD · fijo · 11 s
música + clic

8 · PG · fijo · 8 s
silencio y créditos

Premisa: un cuaderno se cae en un pasillo, nadie lo ve, una mano lo recoge, busca el nombre y lo deja en una taquilla con una nota. **Decisiones:** se cuenta con **manos, pies y sombras**, sin caras; el primer y el último plano son **generales** y casi iguales (el pasillo cambia solo porque falta el cuaderno); los detalles (2, 3, 4, 6 y 7) cuentan la acción; la música entra en el plano 6, cuando alguien decide ayudar.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia. Cortometraje ficticio sin personas en cuadro.

F6 Ejemplo resuelto (2): lista de planos de «El cuaderno»

DATOS

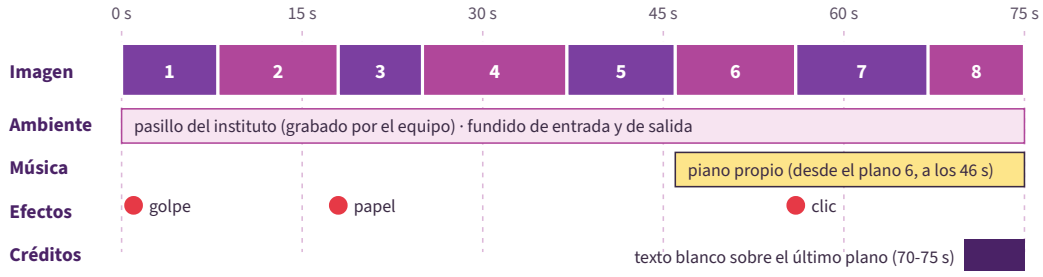
Nº	Plano y ángulo	Acción	Sonido	Duración
1	PG, normal, fijo	El pasillo está vacío; cae un cuaderno	Ambiente y golpe seco	8 s
2	PD, picado	Unas zapatillas pasan de largo junto al cuaderno	Pasos que se alejan	10 s
3	PD, normal	Una mano recoge el cuaderno	Roce de papel	7 s
4	PD, normal	La mano abre la tapa: hay un nombre escrito a lápiz	Lápiz y silencio	12 s
5	PG, seguimiento	Una sombra avanza por el suelo hacia las taquillas	Pasos suaves	9 s
6	PD, normal	La mano mete el cuaderno por la rendija de una taquilla	Entra la música	10 s
7	PD, normal	Una nota adhesiva queda pegada: «Se te cayó»	Música y clic	11 s
8	PG, normal, fijo	El pasillo, vacío otra vez; el cuaderno ya no está	Silencio y créditos	8 s

Suma: 8 + 10 + 7 + 12 + 9 + 10 + 11 + 8 = **75 s**. Media: 75 ÷ 8 ≈ 9,4 s por plano. Los créditos (5 s) se escriben encima del último plano.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia. Duración total: 75 s.

F7 Ejemplo resuelto (3): línea de tiempo del montaje

ESQUEMA



Duración total: 8 + 10 + 7 + 12 + 9 + 10 + 11 + 8 = 75 s (dentro de los 60-90 s del festival).

El montaje une los planos sobre una **línea de tiempo** con pistas de imagen y de sonido. El sonido ambiente corre por debajo de todo el corto; la música entra en el plano 6; los efectos se colocan en el instante exacto de la acción.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia. Escala: 580 px = 75 s.

F8 Protocolo de rodaje, permisos y derechos

PROTOCOLO

Antes del rodaje: storyboard y lista de planos aprobados; roles repartidos (dirección, cámara, sonido, guion/continuidad); espacio autorizado y hora; baterías cargadas.

Rodaje:

1. Dibuja el **eje** y marca con cinta la posición de la cámara.
2. Usa la claqueta (plano, toma) y graba 5 segundos antes y después de la acción.
3. Graba **cada plano varias veces** y anota cuál es la toma buena en el registro.
4. Graba 30 segundos de **sonido ambiente** del lugar.

Permisos y privacidad: solo aparecen las personas con la autorización que exijan las normas del centro; si hay dudas, usa manos, pies, sombras, objetos o stop-motion. No se graba en baños ni vestuarios y no se publica nada en redes.

Seguridad: salidas y escaleras despejadas, sin correr, cables recogidos y trípode estable. **Derechos:** música, efectos e imágenes propios o con licencia libre (CC0 o CC BY); anota autoría, título, licencia y origen para los créditos.

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

F9 Glosario audiovisual

GLOSARIO

Plano	Trozo continuo de película entre dos cortes; también, cuánto se muestra de la escena.
Storyboard	Secuencia de viñetas dibujadas que planifica los planos de un audiovisual.
Lista de planos	Tabla con plano, ángulo, acción, sonido y duración de cada toma.
Raccord	Coherencia entre planos consecutivos (objetos, vestuario, luz, dirección del movimiento).
Eje de acción	Línea imaginaria que une a dos personajes o marca la dirección del movimiento; la cámara no debe cruzarla.
Montaje	Selección, orden y unión de los planos y del sonido.
Fundido	Transición en que la imagen aparece o desaparece en negro.
Encadenado	Transición en que una imagen se disuelve con la siguiente.
Licencia CC BY	Permiso de uso de una obra con la condición de citar la autoría.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 8 · Del plano a la pantalla

ALUMNADO

FICHA 1 Lectura de una escena por planos

SESIÓN 1

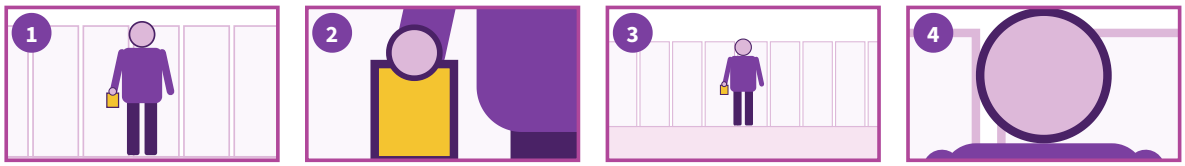
Nombre: _____ **Curso/grupo:** _____ **Fecha:** _____

Usa la escala de planos de F2 y los referentes de F4.

1 **Relaciona cada plano con lo que muestra.**

1	Plano general	a	El espacio y una figura pequeña
2	Plano medio	b	Hasta la cintura
3	Primer plano	c	Un objeto o una parte del cuerpo
4	Plano detalle	d	Rostro y hombros
5	Plano americano	e	Hasta las rodillas

2 **Lee esta escena y nombra el plano de cada viñeta y para qué crees que se usa.**



Viñeta	Tipo de plano	Para qué crees que se usa
1		
2		
3		
4		

3 **Elige dos referentes de épocas distintas de F4 y compara cómo cuentan con la cámara.**

Referente (autoría, obra y año)	Qué hace con la cámara o con el montaje	Qué puedo aprender para mi corto

FICHA 2

Premisa y guion visual

SESIÓN 2

Trabaja con tu equipo sobre la premisa del festival (F1): «algo se pierde y alguien lo encuentra».

1 **Escribe la premisa de tu corto en una frase.**

Una persona o un objeto _____ quiere o necesita _____, pero _____, y al final _____.

2 **Define los cinco momentos de tu guion visual: describe lo que se ve, sin diálogos.**

Momento	Qué se ve (acción en imágenes)	Qué se oye
1 · Inicio		
2 · Conflicto		
3 · Cambio		
4 · Resolución		
5 · Imagen final		

3 **Reparte la duración. Completa.**

Mi corto durará _____ s y tendrá _____ planos; la media por plano será _____ s (duración total ÷ nº de planos). Debe estar entre 60 y 90 s.

FICHA 3 **Storyboard y lista de planos** SESIÓN 3

Usa como modelo F5 y F6. Dibuja con formas sencillas; lo importante es el encuadre.

1 **Dibuja el storyboard de seis planos de tu corto (marca flechas de movimiento).**

1	2	3
Plano y ángulo:	Plano y ángulo:	Plano y ángulo:
Acción:	Acción:	Acción:
Sonido:	Sonido:	Sonido:
4	**5**	**6**
Plano y ángulo:	Plano y ángulo:	Plano y ángulo:
Acción:	Acción:	Acción:
Sonido:	Sonido:	Sonido:

2 **Completa la lista de planos de tu corto.**

Nº	Plano y ángulo	Acción	Sonido	Duración (s)

3 **Suma las duraciones. ¿Entra en 60-90 s? ¿Qué plano acortarás o alargarás si no?**

FICHA 4 Prueba de continuidad y ensayo

SESIÓN 4

Consulta F3 y la lista de continuidad del Anexo 5 (T4).

1 **Dos personajes (A y B) conversan. Dibuja tres cámaras con su dirección, todas en el mismo lado del eje, a 45° o más entre sí.**



Dibuja tres cámaras (con su dirección) respetando el eje

2 **Ensaya tu primera escena y marca lo que coincide entre planos consecutivos.**

- ☐ La dirección del movimiento es la misma en los planos 1 y 2.
- ☐ Los objetos están en la misma mano o posición.
- ☐ La luz y la ropa no cambian entre planos.
- ☐ La cámara no ha cruzado el eje de acción.
- ☐ Hay al menos unos 30° de cambio de posición o ángulo entre dos planos seguidos del mismo sujeto.
- ☐ El sonido ambiente es continuo.

3 **Elige la respuesta correcta.**

Cruzar el eje de acción entre dos planos hace que…

◯ el plano dure más ◯ la imagen se vea más nítida ◯ las personas cambien de lado y el espectador se desoriente ◯ el sonido se oiga mejor

La regla de los 30° pide que entre dos planos seguidos del mismo sujeto…

◯ haya 30 fotogramas ◯ la cámara gire siempre 30° sobre sí misma ◯ cambie la posición o el ángulo de cámara al menos unos 30° ◯ dure menos de 30 s

FICHA 5 Rodaje

SESIÓN 5

Rota los roles en cada plano. Anota todo lo que pase.

1 **Registra las tomas del rodaje.**

Plano nº	Toma nº	¿Buena? (sí / no)	Observaciones (sonido, luz, error)

2 **Marca lo que habéis cumplido en el rodaje.**

- ☐ Hemos usado trípode o soporte estable.
- ☐ Hemos grabado cada plano al menos dos veces.
- ☐ Hemos grabado 30 s de sonido ambiente.
- ☐ Solo aparecen personas con autorización, o manos, pies, sombras u objetos.
- ☐ Hemos dejado el espacio recogido y las salidas despejadas.

3 **Cuenta un problema del rodaje y cómo lo habéis resuelto.**

FICHA 6 Montaje, sonido, créditos y feedback

SESIÓN 6

Anota cada sonido o imagen ajena con su autoría y licencia para los créditos.

1 **Registra los sonidos y la música del corto.**

Recurso	Autoría o fuente	Licencia	Dónde se usa

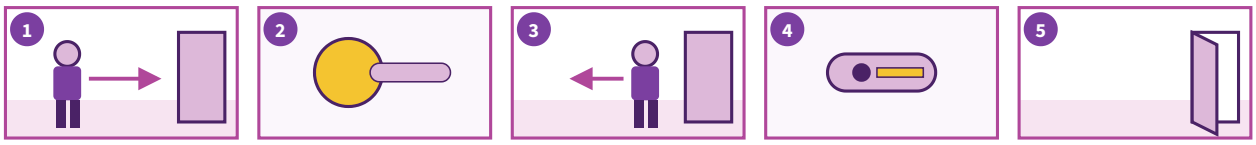
2 Feedback de otro equipo: dos estrellas y un deseo, con vocabulario audiovisual.

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

3 Cambios de la segunda versión: ¿qué has cambiado del montaje y por qué?

FICHA 7 Evidencia individual (trabajo personal) SESIÓN 7

1 Analiza esta secuencia de cinco viñetas: nombra los planos y di qué cuentan.



Viñeta	Plano	Qué cuenta o para qué sirve
1		
2		
5		

2 Hay un error de continuidad entre dos viñetas. ¿Cuál es y cómo lo corregirías?

3 Dibuja tres planos para la escena «alguien espera algo que no llega», sin mostrar caras, y anota plano y acción.

1	2	3
Plano:	Plano:	Plano:
Acción:	Acción:	Acción:

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 8 · Del plano a la pantalla

ALUMNADO

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

Hoja de producción del cortometraje. Debe permitir que otro equipo entienda y repita vuestro trabajo.

Premisa y público

Premisa en una frase, duración prevista y público del estreno.

Roles y permisos

Quién hace cada rol y qué autorización tiene cada persona o espacio.

Lista de planos

Nº, plano y ángulo, acción, sonido y duración. Total entre 60 y 90 s.

Storyboard (viñetas clave)

Dibujad en 16:9 los planos más importantes.

Sonido y licencias

Ambiente, efectos y música con autoría y licencia.

Problemas de rodaje

Errores de continuidad, sonido o luz y soluciones.

Versión 1 → versión 2

Feedback recibido y cambios de montaje.

Créditos y referencias

Equipo, música, sonidos y cineastas que os han inspirado.

ANEXO 5

Toolkit visual

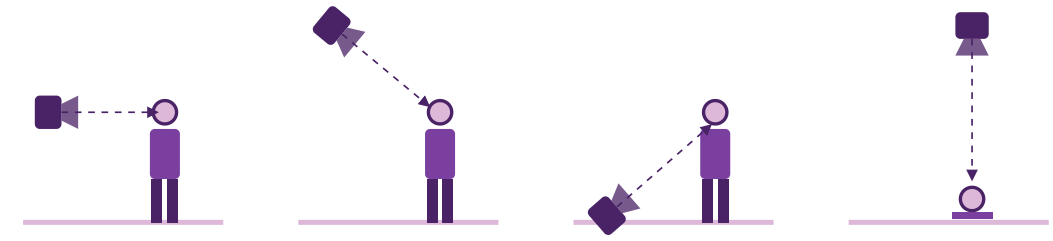
SdA 8 · Del plano a la pantalla

ALUMNADO

Ángulos de cámara, movimientos y transiciones, reparto de roles y lista de continuidad para rodar y montar.

T1 Ángulos de cámara

ESQUEMA



Normal
a la altura de los ojos: neutral

Picado
cámara arriba: figura débil

Contrapicado
cámara abajo: figura poderosa

Cenital (90°)
desde arriba: abstracto

El ángulo es la posición vertical de la cámara respecto al sujeto; no cambia el tamaño del plano.

Además del ángulo, combina el tamaño del plano (F2): un contrapicado en plano general no dice lo mismo que en primer plano.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T2 Movimientos de cámara y transiciones

DATOS

Recurso	Qué es	Efecto	Consejo
Plano fijo	La cámara no se mueve	Calma, observación	Usa trípode o apoya la cámara
Panorámica	La cámara gira sobre su eje	Descubre el espacio	Gira despacio y con un punto de partida y de llegada
Travelling	La cámara se desplaza	Acompaña o se acerca	Mueve la cámara con las rodillas flexionadas o sobre un carrito
Corte	Paso directo de un plano a otro	Ritmo y claridad	Corta cuando el movimiento ya ha empezado
Fundido a negro	La imagen se apaga	Cierre o paso de tiempo	Úsalo pocas veces
Encadenado	Una imagen se disuelve en otra	Relación o paso de tiempo	Dura 1-2 s

Fuente: Elaboración propia.

T3 Roles del rodaje

DATOS

Rol	Qué hace	Evidencia
Dirección	Decide encuadres y toma buena; coordina al equipo	Lista de planos
Cámara	Encuadra, mantiene la estabilidad y el foco	Tomas grabadas
Sonido	Graba el ambiente, los efectos y la música; anota licencias	Registro de sonidos
Guion y continuidad	Lleva el storyboard, la claqueta y el registro de tomas	Registro de tomas
Montaje	Ordena planos y sonido en la línea de tiempo	Corto montado

Fuente: Elaboración propia.

T4 Lista de continuidad y créditos

PROTOCOLO

Antes de cada plano comprueba:

1. La dirección del movimiento coincide con la del plano anterior.
2. Los objetos están en la misma posición y mano.
3. La ropa, la luz y el fondo no han cambiado.
4. La cámara sigue del mismo lado del eje.

Créditos (último plano, 5 s): título; equipo y roles (nombre de pila o iniciales); música y sonidos con su licencia, por ejemplo: «*Título*, de Autoría (CC BY 4.0), Freesound».

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 8 · Del plano a la pantalla

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Cortometraje de 60-90 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	Lee secuencias nuevas identificando plano, ángulo, movimiento, función narrativa y errores de continuidad, con pruebas visibles en las viñetas.	Reconoce planos y ángulos y explica su efecto y la continuidad de forma adecuada.	Reconoce algunos planos, pero la explicación del efecto o de la continuidad es parcial.	Describe las imágenes sin vocabulario de planos ni referencia a la secuencia.	
Técnica y lenguaje	Elige planos, ángulos y duración con intención, respeta la continuidad (eje, dirección) y controla encuadre, estabilidad y sonido.	Usa planos y encuadres correctos, con continuidad suficiente y sonido comprensible.	El encuadre, la estabilidad, el sonido o la continuidad son irregulares y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos (plano, encuadre, continuidad).	
Creación / producto	El corto dura 60-90 s, se entiende sin explicaciones, tiene principio, conflicto y cierre claros, usa los planos con intención y cuida el sonido y los créditos.	El corto cumple la duración y se entiende; las decisiones de planos y montaje son comprensibles.	El corto es parcial, no se entiende bien o no se ajusta a la duración o a la premisa.	El corto está incompleto o no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Documenta premisa, storyboard, ensayo, registro de tomas y feedback, y justifica con claridad los cambios del montaje.	Planifica con storyboard y lista de planos, rueda y revisa su trabajo.	El proceso es irregular: faltan el storyboard, el registro de tomas o la revisión.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Presenta el corto explicando sus decisiones, acredita música, imágenes y personas, respeta permisos y privacidad y cuida el material y el espacio.	Presenta con claridad suficiente, cita las fuentes y respeta las normas de rodaje.	Presenta con ayuda o cumple las normas de permisos, derechos o cuidado de forma parcial.	No acredita las fuentes, usa música sin licencia o personas sin permiso, o descuida el material.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 8 · Del plano a la pantalla

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo nombrar planos y ángulos y explicar para qué se usan en una escena.	○	○	○	○
Puedo planificar una historia con storyboard y lista de planos que sume la duración pedida.	○	○	○	○
Puedo comprobar la continuidad de mi corto y montar imagen y sonido con derechos resueltos.	○	○	○	○
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 · Del plano a la pantalla

ALUMNADO

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

Un corto de cuatro planos con el storyboard medio hecho y un banco de frases. Se reduce el número de planos y de variables sin cambiar el criterio: planificar una historia visual con planos claros y continuidad.

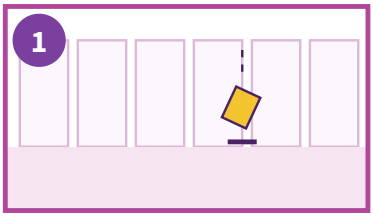
Guion de cuatro planos

1. **Plano general:** el lugar donde pasa todo (ejemplo ya dibujado).
2. **Plano detalle:** el objeto o la acción importante.
3. **Plano detalle:** una mano o un gesto que cambia las cosas.
4. **Plano general:** el mismo lugar, ya cambiado.

Frases para la lista de planos

- «El pasillo está vacío y …» · «Una mano coge …» · «Se ve que …».
- Duración recomendada: 12-18 s por plano (4 planos = 60 s o más).

1 **Dibuja los planos 2, 3 y 4 de tu historia siguiendo el guion de cuatro planos.**



PG · ejemplo dibujado

2

PD · tu dibujo

3

PD · tu dibujo

4

PG · tu dibujo

2 **Completa la lista de planos y suma las duraciones.**

Nº	Plano	Acción	Duración (s)
1	PG		
2	PD		
3	PD		
4	PG		
	TOTAL		___ s (60 s o más)

ANEXO 9

Ampliación

SdA 8 · Del plano a la pantalla

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Remontar la secuencia cambiando dos planos

En el cine, el **orden** de los planos cambia el significado. Copia tu proyecto, intercambia dos planos y analiza qué cambia en el relato.

Pasos

1. Elige dos planos que se puedan intercambiar sin romper la continuidad (por ejemplo, el 3 y el 4 de «El cuaderno»).
2. Monta la versión B con el orden cambiado y mira las dos seguidas.
3. Anota qué entiende ahora el público: qué información llega antes, qué emoción cambia y si se pierde algo.
4. Decide con qué versión te quedas y por qué.

1 **Compara las dos versiones.**

	Versión A (original)	Versión B (con dos planos cambiados)
Orden de los planos		
Qué entiende el público		
Emoción o ritmo		

Entrega

La versión B montada (o su lista de planos) y un texto de 6-8 líneas que analice el efecto del cambio con vocabulario audiovisual (información, ritmo, expectativa).

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 8 · Del plano a la pantalla

DOCENTE

Ficha 1

1. Relaciona: general → el espacio y una figura pequeña; medio → hasta la cintura; primer plano → rostro y hombros; detalle → un objeto o una parte del cuerpo; americano → hasta las rodillas.
2. Lectura: viñeta 1 plano entero (presenta al personaje completo); 2 plano detalle (señala el objeto importante); 3 plano general (sitúa al personaje en el espacio); 4 primer plano (muestra la emoción). Se acepta otra función razonada.
3. Referentes: se valora que cada comparación diga qué hace con la cámara (por ejemplo, Lumière: plano fijo y general; Eisenstein: montaje de planos cortos) y qué se aprende; deben ser de épocas distintas.

Ficha 2

1. Modelo de premisa: «Una mano quiere devolver un cuaderno perdido, pero no sabe de quién es, y al final lo deja en la taquilla con una nota».
2. Guion visual modelo: inicio (el cuaderno cae en un pasillo vacío); conflicto (alguien pasa de largo); cambio (una mano lo recoge y busca el nombre); resolución (lo deja en la taquilla); imagen final (el pasillo sin cuaderno).
3. Duración modelo: 75 s, 8 planos, media $75 \div 8 \approx 9{,}4$ s. Se acepta cualquier combinación entre 60 y 90 s con la media bien calculada.

Ficha 3

1. Se valora que cada viñeta indique un plano y un ángulo posibles, flechas de movimiento y que el storyboard cuente la historia sin diálogos. Se puede tomar como referencia F5.
2. Lista de planos modelo: F6. Se valora que la suma esté entre 60 y 90 s y que los planos alternen generales y detalles.
3. Si la suma pasa de 90 s, se acortan los planos de transición; si no llega a 60 s, se alarga el plano final o se añade un plano de detalle.

Ficha 4

1. Las tres cámaras deben estar del mismo lado del eje (por ejemplo, 45°, 90° y 135°) y apuntar hacia el centro; entre dos cámaras seguidas debe haber al menos 30°.
2. Lista de control: se valora que se marquen solo los puntos que se cumplen y que se corrijan los demás antes de rodar.
3. Test: las personas cambian de lado y el espectador se desorienta; cambie la posición o el ángulo de cámara al menos unos 30°.

Ficha 5

1. El registro debe indicar el plano, la toma y la observación concreta (por ejemplo, «toma 2: se oye un timbre; repetir»).
2. Lista de control: se espera honestidad; los puntos no cumplidos se corrigen en el montaje o con otra toma.
3. Problema modelo: «La luz del pasillo cambió entre el plano 1 y el 2 y se grabó otra vez a la misma hora».

Ficha 6

1. Registro de sonidos: cada recurso con autoría o fuente, licencia (CC0, CC BY, propia) y plano donde se usa; no se acepta música sin licencia.
2. Feedback con vocabulario audiovisual («el primer plano de la mano da emoción») y un deseo concreto; los cambios deben responder al feedback.

Ficha 7

1. Viñeta 1: plano general (la persona camina hacia la puerta; sitúa la acción); viñeta 2: plano detalle de la manilla (la acción de abrir); viñeta 5: plano general de la puerta abierta (resultado).
2. Error: en la viñeta 3 la persona camina hacia la izquierda cuando en la 1 caminaba hacia la derecha hacia la puerta: se invirtió la dirección del movimiento (cambio de lado del eje). Corrección: repetir la toma con la cámara en el mismo lado del eje o mantener la dirección hacia la derecha.
3. Boceto: se aceptan soluciones como un plano detalle de un reloj, un plano general de una silla vacía y un plano detalle de las manos; se valora que no haya caras y que se indique plano y acción.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Planos 2, 3 y 4: se aceptan dibujos coherentes con el guion (detalle del objeto, de la mano y general final). Lista modelo: 1 PG, 15 s; 2 PD, 15 s; 3 PD, 15 s; 4 PG, 15 s. Suma: 60 s.

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que se justifique el efecto del orden (por ejemplo, mostrar el nombre antes de que la mano recoja el cuaderno desvela la información antes y reduce la intriga) y que se use vocabulario de montaje.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: equipos de 3-4 personas con roles rotatorios; los pasillos y espacios de rodaje se reparten antes de la sesión 5 y se señalan con cinta. Un equipo por espacio para evitar ruido y cruces.
- Temporalización (55 min): 10 min de explicación o análisis, 30-35 min de taller, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. En el rodaje y el montaje la ficha se reduce al registro; el montaje puede necesitar parte de la sesión 7 si no hay tiempo.
- Imágenes, derechos, privacidad y seguridad: fragmentos de F4 proyectados con los permisos del centro; música y sonidos propios o CC0 / CC BY con autoría; sin personas identificables sin autorización y sin publicación en redes; salidas y escaleras despejadas, cables recogidos y trípodes estables.
- Diversidad y alternativas: si el alumnado no desea aparecer en cámara, el corto puede hacerse con objetos, manos, sombras o stop-motion; la tableta sustituye a la cámara; sin editor, se puede montar en cámara (rodar los planos en orden). Se puede reducir a cuatro planos (Anexo 8).

Errores frecuentes

- Rodar sin storyboard ni lista de planos: se pierde tiempo y faltan planos en el montaje.
- Usar siempre el mismo tipo de plano (por ejemplo, medio) en lugar de alternar generales, medios y detalles.
- Cruzar el eje de acción o invertir la dirección del movimiento entre planos.
- Grabar con la cámara en la mano y moverla sin intención, o con el sonido ambiente muy fuerte.
- Pasarse de 90 s o quedarse por debajo de 60 s por no sumar las duraciones de los planos.
- Usar música comercial sin licencia o no citar la autoría en los créditos.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier historia que se entienda sin diálogos, cumpla la duración y use al menos tres tipos de plano con intención, aunque la calidad técnica de la imagen sea sencilla.
- En la lectura de planos se aceptan funciones narrativas distintas si se apoyan en lo que muestra la viñeta.
- Se aceptan cortos con objetos, stop-motion, sombras o manos como alternativa a personas en cámara.
- La destreza técnica no debe penalizar una historia bien planificada; sí se penalizan la música sin licencia o los permisos incumplidos.

09

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Imagen para cambiar algo

PREGUNTA GUÍA

¿Cómo puede una propuesta visual intervenir en un problema cercano sin simplificarlo?

CURSO
3.º ESO

SESIONES
7 sesiones

BLOQUES DE SABERES
A · B · C · D

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE1, CE5, CE6, CE7, CE8

PRODUCTO FINAL
Campaña visual de impacto social en el centro

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1.1, 5.2, 6.1, 6.2, 7.1, 8.1, 8.2, 8.3

Contexto, reto y producto

El Consejo de delegados del IES Valle Claro (centro ficticio) lanza la convocatoria **«Mejora tu centro»**: cada equipo de 3-4 personas elige un problema real y cercano de cuatro ámbitos (**convivencia, sostenibilidad, biblioteca o participación**), lo delimita y diseña una **campaña visual de impacto social** con al menos **dos soportes coordinados** y un plan para comprobar si ha servido. El centro pide una condición: **no moralizar** ni señalar a nadie, y demostrar con una investigación mínima que se conoce al público al que se habla.

Primero se aprende a **delimitar un problema** (del tema general a algo observable y medible) y se analizan casos de diseño con función social (Isotype, Guerrilla Girls, *Dumb Ways to Die*, ARASAAC, Atkinson Hyperlegible, el *nudge*). Después se investiga al público con una encuesta anónima y un plano de los lugares de paso, se crea un concepto y prototipos, se producen los soportes, se prueban con el público y se revisan. Al final, cada persona analiza individualmente una campaña nueva con fallos y propone un cambio y un indicador.

Reto

Diseñar una campaña visual de impacto social en el centro, con al menos dos soportes coordinados, que intervenga en un problema acotado y cercano sin simplificarlo ni moralizar, probarla con su público y justificar sus límites.

Producto final

Campaña visual de impacto social en el centro.

Enfoque. Diseño social · comunicación · público.

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.
- **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.
- **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)

- **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.
- **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.
- **6.1** 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.
- **7.1** Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.
- **8.1** Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.
- **8.2** Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.
- **8.3** Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

Saberes básicos oficiales seleccionados (RD 217/2022)

Código	Saber básico
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.

Código	Saber básico
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

- Función social de la imagen: informar, concienciar, facilitar un cambio de conducta; Isotype (Neurath y Reidemeister, Viena, años 1920-30), Guerrilla Girls (1989), *Dumb Ways to Die* (2012) y los «nudges» (Thaler y Sunstein, 2008).
- Del problema al diseño: tema, ámbito, situación y problema medible; cadena problema-público-conducta-barrera-mensaje-soporte-indicador; matriz público-mensaje-soporte.
- Contexto del centro: plano de lugares de paso, observación y encuesta anónima; lectura de un gráfico de barras con datos ficticios; mapa de necesidades.
- Composición y soportes: cartel A3, marcapáginas de 55 × 180 mm, pegatina, señal de suelo; sistema coordinado (paleta, tipografía, forma) y ubicación según el flujo de personas.
- Comunicación accesible: paleta de Okabe e Ito para daltonismo, contraste mínimo de 4,5 : 1, tipografía legible (por ejemplo, Atkinson Hyperlegible), pictogramas ARASAAC con su licencia y redundancia de color y forma.
- Ética y evaluación: tono sin culpa ni señalamiento, datos con fuente y anónimos, temas no sensibles; indicadores de proceso y de resultado y límites de la campaña.

Objetivos didácticos

- Delimitar un problema cercano pasando del tema general a una situación concreta, observable y medible, sin recurrir a estereotipos.
- Analizar casos de diseño con función social (Isotype, Guerrilla Girls, campañas, pictogramas, tipografías accesibles) y reconocer sus recursos, su público y los valores que transmiten.
- Investigar al público con una encuesta anónima y un plano de lugares de paso, y construir un mapa de necesidades y barreras.
- Crear un concepto y al menos dos soportes coordinados (cartel, marcapáginas, pegatina, señal…) con una paleta accesible y colocarlos donde el público los verá.
- Probar la campaña con su público, definir un indicador y explicar los límites de la propuesta.

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

Problemas cercanos: delimitar, no generalizar

Evidencia: Ficha 1: embudo del tema general al problema medible, diagnóstico y descarte de temas sensibles.

Ficha: Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Referentes de diseño social y función

Evidencia: Ficha 2: análisis de dos casos de F5 (función, público, recurso y límite).

Ficha: Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Público y mapa de necesidades

Evidencia: Ficha 3: lectura de un gráfico, mapa de necesidades y plan de investigación mínima.

Ficha: Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Concepto y prototipos

Evidencia: Ficha 4: miniaturas de tres soportes, matriz público-mensaje-soporte y control de alcance.

Ficha: Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Producción multiformato

Evidencia: Ficha 5: plan de producción de los soportes y lista de coherencia del sistema.

Ficha: Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Prueba con público y revisión

Evidencia: Ficha 6: registro de la prueba con cinco personas, cambios, límites y segunda versión.

Ficha: Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Presentación de impacto y evidencia individual

Evidencia: Campaña presentada (rúbrica, Anexo 6) y Ficha 7: análisis de una campaña nueva, reformulación e indicador.

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	Reconoce el contexto histórico y social de casos de diseño con función social (Isotype, Guerrilla Girls, campañas) y su papel como transmisoras de valores, con perspectiva de género.	Ficha 2 / rúbrica y observación
5.2	Realiza los soportes de la campaña eligiendo técnica, soporte y ubicación adecuados al propósito y justifica el proceso en la plantilla.	Plantilla (Anexo 4), Ficha 5 y campaña final / rúbrica y observación
6.1	Explica su pertenencia al contexto del centro analizando lugares, hábitos y factores sociales del entorno escolar (plano, encuesta, mapa de necesidades).	Fichas 1 y 3 / rúbrica y observación
6.2	Utiliza creativamente referencias del entorno (lugares del centro, expresiones, rutinas, símbolos propios) en el concepto y los soportes con una visión personal.	Ficha 4 y campaña final / rúbrica y observación
7.1	Desarrolla el proyecto completo (problema acotado, prototipos, producción y revisión) ajustado al objetivo y experimentando con soportes y recursos visuales.	Fichas 4, 5 y 6 / rúbrica y observación
8.1	Argumenta la función y las oportunidades del diseño social, distinguiendo informar de moralizar y defendiendo la elección de público y mensaje.	Fichas 2, 3 y 7 / rúbrica y observación
8.2	Planifica y desarrolla la campaña para su público (investigación mínima, matriz público-mensaje-soporte, ubicación y roles).	Ficha 3, Ficha 5 y plantilla (Anexo 4) / rúbrica y observación
8.3	Expone el proceso y el impacto previsto, interpreta la prueba con el público, reconoce errores y explica los límites de la propuesta.	Ficha 6, presentación y Anexo 7 / rúbrica y autoevaluación

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza individualmente una campaña nueva con fallos (tono, datos, acción, evaluabilidad) y propone una reformulación del mensaje y un indicador para comprobar si funciona.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Analiza casos y campañas nuevas identificando función, público, recurso visual, valores transmitidos y fallos de tono, datos o evaluación, con pruebas visibles.	Identifica función, público y recurso principal de un caso y explica el efecto de forma adecuada.	Reconoce algunos elementos del caso, pero la explicación de su función o de su público es parcial.	Describe el caso sin vocabulario de diseño ni referencia a su función social.
Técnica y lenguaje	Coordina los soportes con paleta accesible, contraste mínimo de 4,5 : 1, tipografía legible y composición adaptada a cada formato y lugar.	Aplica correctamente composición, contraste y coordinación de los soportes, con pequeños fallos.	El control de la composición, el contraste o la coordinación es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos (jerarquía, legibilidad, coherencia entre soportes).
Creación / producto	La campaña interviene en un problema acotado con concepto claro, al menos dos soportes coordinados, mensaje sin moralizar y ubicados según el flujo del centro.	La campaña cumple el reto con un problema acotado y dos soportes coherentes entre sí.	El problema es demasiado general, solo hay un soporte válido o el mensaje no encaja con el público.	La campaña está incompleta, moraliza o señala a personas, y no permite comprobar el aprendizaje.
Proceso	Documenta delimitación del problema, investigación, prototipos, prueba con el público e indicador, y justifica con evidencias los cambios de la versión 2.	Investiga, prototipa y revisa su campaña con coherencia.	El proceso es irregular: falta la investigación, la prueba o el indicador.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Presenta con claridad el impacto previsto y sus límites, cita casos e imágenes con licencia, respeta privacidad y permisos y cuida el espacio y el material.	Presenta con claridad suficiente, cita las fuentes y respeta las normas de privacidad y permisos.	Presenta con ayuda o cumple de forma parcial las normas de privacidad, licencias o permisos.	Usa datos o imágenes sin fuente, señala a personas o ignora los permisos del centro.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Papel DIN A3 y A4 reciclado de 90-120 g/m², cartulinas de colores, rotuladores, témperas o lápices de color, tijeras de punta redonda, regla y pegamento en barra.
- Editor de diseño gratuito (Canva, Inkscape, Penpot) u hojas de maquetación en papel; imágenes propias, pictogramas ARASAAC (CC BY-NC-SA) o imágenes con licencia, anotando autoría y licencia.
- Plantillas de encuesta anónima y de prueba con el público (Anexos 3 y 5), plano esquemático del centro (Anexo 2, F4) y cinta adhesiva de papel para colocar los prototipos con autorización.
- Proyector para los casos de referencia del dossier y, si se desea, impresora del centro para imprimir los soportes.

Taller seguro, derechos e imagen

Mesa protegida y bata si se usa témpera; ventilación y nada de aerosoles ni disolventes. Tijeras de punta redonda; el cúter, solo con supervisión, regla metálica y base de corte. Los soportes se colocan solo donde el centro lo autorice, sin tapar salidas, extintores ni señales de seguridad. Encuestas y pruebas anónimas, sin datos personales ni fotografías de personas; temas acotados y no sensibles; nada de publicar en redes. Imágenes, pictogramas y tipografías con autoría y licencia anotadas.

Interdisciplinariedad: Valores Cívicos y Éticos (convivencia, participación, ética de la comunicación), Biología y Geografía (sostenibilidad, residuos y movilidad) y Lengua Castellana y Literatura (claim, encuesta y argumentación).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Temas acotados y no sensibles, reparto de roles, formatos equivalentes, criterios claros de alcance y privacidad.

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 un indicador para comprobar un mes después si la campaña tuvo efecto.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 9 · Imagen para cambiar algo

ALUMNADO

Los carteles que dicen «¡no hagas esto!» casi nunca funcionan. Lo sabe cualquiera que haya visto uno en un pasillo y haya pasado de largo. El Consejo de delegados del IES Valle Claro (ficticio) os lanza un reto distinto: elegid un problema pequeño y real de vuestro centro (convivencia, sostenibilidad, biblioteca o participación), averiguad quiénes son las personas a las que afecta y qué les impide actuar, y diseñad una campaña de dos o más soportes que les ayude a cambiar algo sin sermonearles. Y después, comprobad si ha servido.

> *¿Cómo puede una propuesta visual intervenir en un problema cercano sin simplificarlo?*

Vuestro reto

Diseñar una campaña visual de impacto social en el centro, con al menos dos soportes coordinados, que intervenga en un problema acotado y cercano sin simplificarlo ni moralizar, probarla con su público y justificar sus límites.

Lo que vais a producir

Campaña visual de impacto social en el centro.

Seguridad. Mesa protegida y bata si se usa témpera; ventilación y nada de aerosoles ni disolventes.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Elegimos un problema y lo delimitamos hasta que se pueda medir.
2. Analizamos casos de diseño con función social.
3. Investigamos al público y construimos un mapa de necesidades.
4. Creamos el concepto y los prototipos de los soportes.
5. Producimos los soportes y los colocamos con permiso.
6. Probamos la campaña con el público y la revisamos.
7. Presentamos el impacto previsto y resolvemos un reto individual.

Al terminar seré capaz de…

- Delimitar un problema cercano pasando del tema general a una situación concreta, observable y medible, sin recurrir a estereotipos.
- Analizar casos de diseño con función social (Isotype, Guerrilla Girls, campañas, pictogramas, tipografías accesibles) y reconocer sus recursos, su público y los valores que transmiten.
- Investigar al público con una encuesta anónima y un plano de lugares de paso, y construir un mapa de necesidades y barreras.
- Crear un concepto y al menos dos soportes coordinados (cartel, marcapáginas, pegatina, señal…) con una paleta accesible y colocarlos donde el público los verá.
- Probar la campaña con su público, definir un indicador y explicar los límites de la propuesta.

¿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 · Imagen para cambiar algo

ALUMNADO

El encargo del Consejo de delegados, esquemas para delimitar el problema y diseñar la intervención, un plano del centro, casos de diseño social, un ejemplo resuelto, el protocolo de investigación y un glosario.

F1 El encargo: «Mejora tu centro»

ESTUDIO DE CASO

Para: equipos de 3.º ESO · **De:** Consejo de delegados del IES Valle Claro (ficticio) · **Asunto:** convocatoria «Mejora tu centro»

Queremos que cada equipo elija **un problema real y cercano** de uno de estos ámbitos y diseñe una campaña visual de impacto social:

- **Convivencia** (por ejemplo, el ruido en los pasillos),
- **Sostenibilidad** (por ejemplo, los residuos del patio),
- **Biblioteca** (por ejemplo, los libros que no se devuelven a tiempo),
- **Participación** (por ejemplo, las asambleas de aula con poca asistencia).

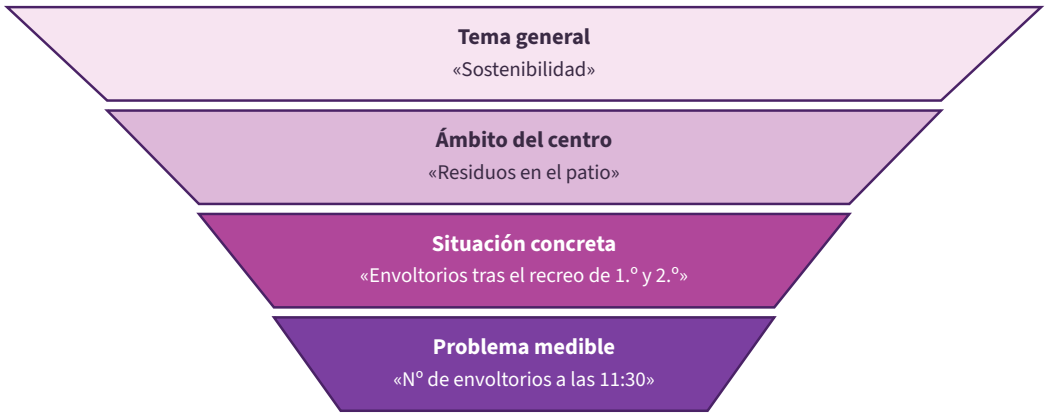
Condiciones: al menos **dos soportes coordinados** (cartel, marcapáginas, pegatina, señal de suelo…); una **investigación mínima** del público (encuesta anónima o observación); **sin moralizar ni señalar** a personas o grupos; **sin temas sensibles** (acoso concreto, salud, situaciones familiares); un **indicador** para comprobar si ha servido; soportes colocados **solo donde la dirección lo autorice**. Nada se publica en redes.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula. Entidad, centro y datos inventados.

¿Qué problema pequeño y real de tu centro podrías resolver en un mes con una campaña?

F2 Del tema general al problema medible

ESQUEMA



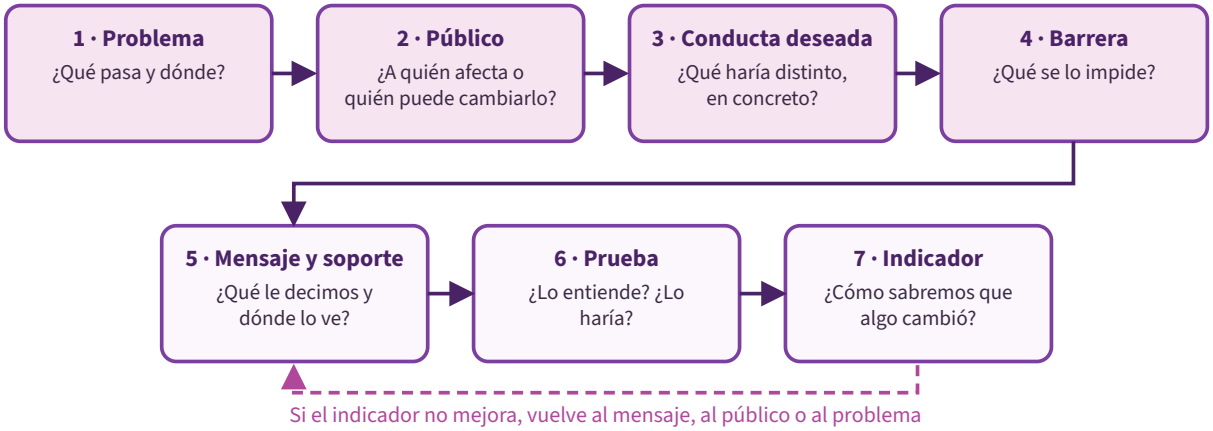
Cuanto más abajo, más fácil de observar, de medir y de resolver con una campaña.

«Sostenibilidad» es un tema, no un problema. Un buen punto de partida es una **situación concreta, observable y medible**: se puede contar, comprobar y mejorar. Si no se puede medir, tampoco se podrá saber si la campaña ha servido.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F3 La cadena de la intervención

ESQUEMA

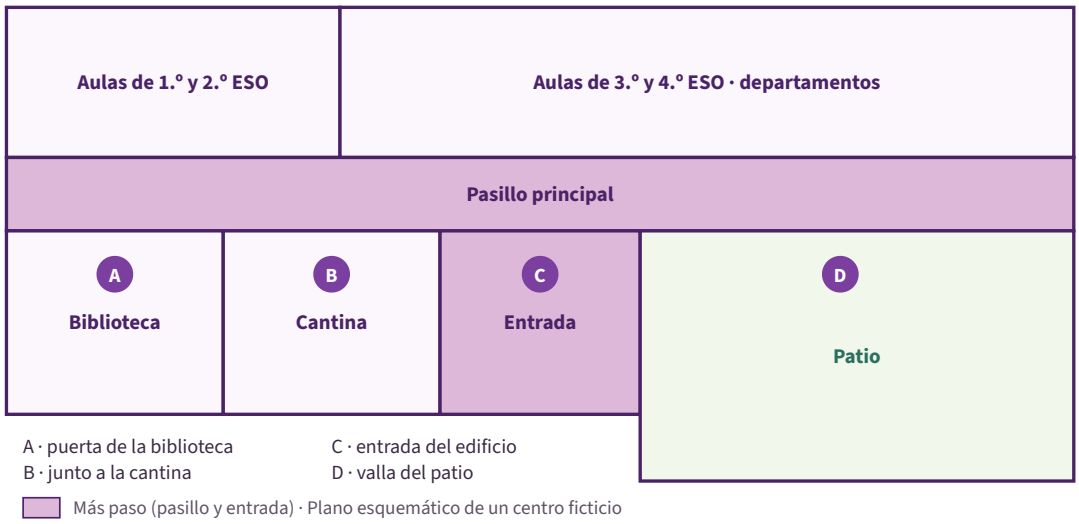


Cada eslabón se apoya en el anterior. El error más frecuente es saltar del problema al cartel sin pasar por el público, la conducta que se quiere cambiar y la barrera que la impide.

Fuente: Esquema de elaboración propia.

F4 Plano del centro: dónde se ve un soporte

ESQUEMA



Un soporte funciona si lo ve **la persona adecuada, en el momento adecuado**. Observa por dónde pasa el alumnado, a qué horas y dónde se detiene; esos son los lugares con más posibilidades. Los pines A-D son posibles ubicaciones.

Fuente: Plano esquemático de un centro ficticio, de elaboración propia.

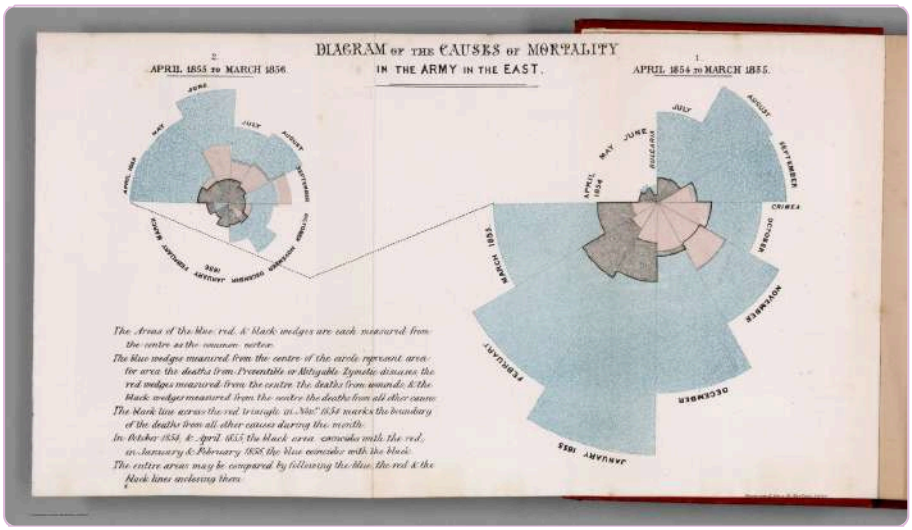
F5 Casos de diseño con función social

DATOS

Caso y autoría	Contexto	Qué observar
Isotype, Otto Neurath y Marie Reidemeister	Viena, años 1920-30; materiales conservados en la Isotype Collection (Universidad de Reading)	Pictogramas sencillos para explicar datos sociales a todo el público, también a quien lee poco

Caso y autoría	Contexto	Qué observar
Do Women Have to Be Naked to Get into the Met. Museum?, Guerrilla Girls	Cartel de 1989, en colecciones como la del Metropolitan Museum of Art	Datos, humor y una pregunta incómoda para denunciar una desigualdad sin señalar a una persona concreta
Campaña *Dumb Ways to Die*, Metro Trains Melbourne (agencia McCann)	Campaña de seguridad ferroviaria de 2012	Humor y canción para que un público joven preste atención a un mensaje serio sin sermón
Pictogramas ARASAAC, Gobierno de Aragón	Portal de recursos de comunicación aumentativa; licencia CC BY-NC-SA, con autoría que hay que citar	Imágenes simples y claras que hacen accesible la señalética de un centro
Atkinson Hyperlegible, Braille Institute	Tipografía de 2019 diseñada para la máxima legibilidad	Letras con formas muy distintas entre sí para evitar confusiones; revisa la licencia en la web oficial
Nudge, Richard H. Thaler y Cass R. Sunstein	Libro de 2008 sobre economía del comportamiento	«Pequeños empujones»: cambiar el entorno (por ejemplo, flechas o huellas en el suelo) para facilitar una buena decisión sin prohibir ni regañar

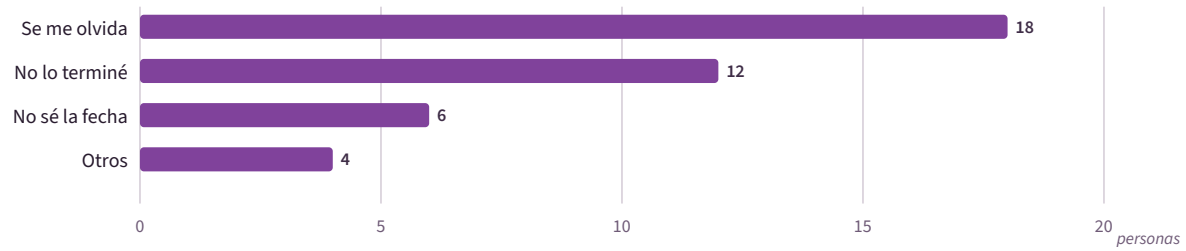
Para cada caso pregúntate: ¿qué problema quiere resolver?, ¿a quién habla?, ¿qué recurso visual usa?, ¿qué valores transmite? y ¿qué no puede resolver?



Florence Nightingale, *Diagram of the Causes of Mortality in the Army in the East*, 1858. Litografía en color. Ejemplar de la David Rumsey Map Collection. Las cuñas azules (muertes por enfermedades evitables) son mucho mayores que las rojas (heridas): un gráfico pensado para convencer y cambiar los hospitales militares.

Fuente: Datos de las instituciones y publicaciones citadas. El docente proyecta imágenes desde fuentes oficiales; no se reproducen aquí, salvo la imagen de dominio público que acompaña la tabla.

F6 **¿Por qué no se devuelven a tiempo los libros? (encuesta ficticia, n = 40)** GRÁFICO



Fuente: Datos ficticios creados para el aula: encuesta anónima a 40 alumnos y alumnas de 1.º y 2.º de un centro ficticio.

F7 Ejemplo resuelto: campaña «Libros que vuelven»

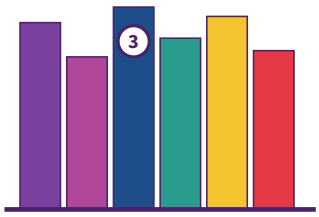
ESQUEMA



Cartel A3
en la puerta de la biblioteca (pin A)



Marcapáginas
55 × 180 mm



Pegatina de lomo: «3» = personas en lista de espera de ese libro

Pegatina de lomo
Ø 20 mm

Problema acotado: libros de la biblioteca que no se devuelven en su fecha (1.º y 2.º ESO). **Investigación (F6):** 18 de 40 personas dicen que se les olvida y 6 que no saben la fecha, es decir, **un 60 %** (24 de 40) nombra un problema de **información y olvido**, no de desinterés. **Mensaje:** «Este libro tiene lista de espera» (motivo real, sin culpa). **Soportes:** cartel A3 en la puerta de la biblioteca (pin A), **marcapáginas** con la fecha (resuelve el olvido) y **pegatina de lomo** con el número real de personas en espera. **Indicador:** % de préstamos devueltos a tiempo (línea base 62 %, meta 80 % en un mes; cifras ficticias). **Límite:** no resuelve libros perdidos ni a quien no puede ir a la biblioteca, y no señala a nadie.



Imagen generada con IA para este cuaderno. Visualización de una campaña social ficticia: personas, color y pictogramas (igualdad, reciclaje, comunidad, altavoz) al servicio de un único mensaje. Las personas no son reales.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia. Centro, cifras y campaña ficticios.

F8 Investigación mínima y normas del taller

PROTOCOLO

Encuesta anónima (5 preguntas, al menos 30 personas):

1. Escribe preguntas **cerradas y neutras** («¿cuál es la razón principal?», con 4 opciones y «otros»), nunca que den la respuesta.
2. **No pidas nombre ni datos personales**; solo curso o edad si es necesario.
3. Explica para qué es y que puede no contestarse.
4. Cuenta las respuestas, calcula porcentajes y apunta el número total (n).

Observación: cuenta situaciones en un lugar y tiempo fijos (envoltorios a las 11:30), sin fotografiar a nadie. **Taller y derechos:** mesa protegida si usas témpera; cúter solo con supervisión, regla metálica y base de corte; soportes colocados con permiso y sin tapar salidas ni señales; autoría y licencia de pictogramas, imágenes y tipografías; nada de publicar en redes.

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

F9 Glosario de diseño social

GLOSARIO

Diseño social	Diseño que busca mejorar una situación de un grupo o de una comunidad.
Problema acotado	Situación concreta, observable y medible en un lugar y un tiempo.
Público	Grupo concreto de personas al que se dirige la campaña.
Barrera	Lo que impide al público hacer lo que se le propone (olvido, falta de información, tiempo).
Nudge	Pequeño cambio en el entorno que facilita una buena decisión sin prohibir.
Indicador	Dato observable que permite comprobar si algo ha cambiado.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 9 · Imagen para cambiar algo

ALUMNADO

FICHA 1 Problemas cercanos: delimitar, no generalizar

SESIÓN 1

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

Usa el embudo de F2 y las condiciones del encargo F1.

1 **Delimita el problema de tu equipo, de lo general a lo medible.**

Nivel	Ejemplo de F2	Mi equipo
Tema general	Sostenibilidad	
Ámbito del centro	Residuos en el patio	
Situación concreta	Envoltorios tras el recreo de 1.º y 2.º	
Problema medible	Nº de envoltorios a las 11:30	

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

Un problema bien acotado es…

◯ «La gente no se respeta» ◯ «Los libros de la biblioteca no se devuelven en su fecha en 1.º y 2.º» ◯ «El centro es feo» ◯ «Hay que cuidar el planeta»

Para saber si una campaña ha servido necesitamos…

◯ un indicador y su valor antes de empezar ◯ una foto del cartel ◯ que gusten a todo el mundo ◯ más carteles

3 **Descarta un tema que NO elegirías por ser sensible o por señalar a personas y explica por qué.**

_____

_____

FICHA 2 Referentes de diseño social y función

SESIÓN 2

Elige dos casos de F5 proyectados en clase.

1 **Analiza dos casos de F5.**

Caso y autoría	Función social y público	Recurso visual	Límite (qué no puede resolver)

2 **Relaciona cada caso con lo que aporta.**

1	Isotype	a	Cambiar el entorno para facilitar la decisión
2	Guerrilla Girls	b	Datos y humor para denunciar una desigualdad
3	Dumb Ways to Die	c	Pictogramas para una señalética accesible
4	ARASAAC	d	Pictogramas para comunicar datos a todo el público
5	Nudge	e	Humor y canción para un público joven

3 **¿Qué puedes aprender de un caso para que tu campaña no moralice?**

_____

_____

_____

FICHA 3 Público y mapa de necesidades

SESIÓN 3

Observa el gráfico F6 (encuesta ficticia) y el plano F4.

1 **Lee el gráfico de F6. Completa.**

La causa más frecuente es «_____», con _____ de 40 personas, es decir, un _____ %; si sumamos «Se me olvida» y «No sé la fecha», son _____ personas.

2 **Construye el mapa de necesidades de tu público.**

Necesidad	Barrera	Qué podría ayudar (sin moralizar)	Evidencia (encuesta, observación)

3 **Plan de investigación mínima de tu equipo.**

- ☐ Tenemos una pregunta clara para la encuesta y es neutra.
- ☐ Vamos a preguntar a al menos 30 personas del público.
- ☐ La encuesta es anónima y no pide datos personales.
- ☐ Hemos elegido un lugar y una hora para observar.
- ☐ Hemos pedido permiso al docente para la encuesta y la observación.

FICHA 4 Concepto y prototipos

SESIÓN 4

Usa la matriz del Anexo 5 (T1) y el plano de F4.

1 **Dibuja tres miniaturas de soportes coordinados para tu campaña y rotula cada uno.**

Soporte A

Soporte B

Soporte C

2 **Completa la matriz público-mensaje-soporte.**

Público	Barrera	Mensaje	Soporte y lugar (pines de F4)

3 **Control de alcance. Marca lo que cumple tu propuesta.**

- [ ] Habla a un público concreto, no a «todo el mundo».
- [ ] No culpa, no insulta ni señala a nadie.
- [ ] Se apoya en datos con fuente (nuestra encuesta u observación).
- [ ] Incluye una acción concreta y fácil.
- [ ] Usa una referencia del entorno del centro (un lugar, un hábito, un símbolo).
- [ ] Tiene un indicador.

FICHA 5 Producción multiformato

SESIÓN 5

Produce al menos dos soportes. Revisa el contraste y la paleta accesible de T2.

1 **Plan de producción de los soportes.**

Soporte	Medida	Material o herramienta	Lugar (con permiso)	Responsable

2 **Comprueba la coherencia del sistema.**

- [ ] Todos los soportes comparten paleta y tipografía.
- [ ] El mensaje principal se lee en dos segundos.
- [ ] El contraste del texto es de al menos 4,5 : 1.
- [ ] La información no depende solo del color.
- [ ] Cada soporte está pensado para su lugar y su tamaño.
- [ ] Las imágenes y pictogramas tienen autoría y licencia anotadas.

3 **Explica un problema de producción que has resuelto.**

FICHA 6 Prueba con público y revisión

SESIÓN 6

Prueba los soportes con cinco personas de tu público, de otros grupos. Explícales que pruebas el diseño, no a ellas; muestra el soporte diez segundos y pregunta sin dar pistas («¿qué dice?», «¿qué te pide que hagas?», «¿qué te confunde?»). Anota sus palabras; mínimo 4 de 5 deben entender la acción. Sin nombres ni fotos.

1 **Registra la prueba.**

Persona (curso)	¿Qué entiende?	¿Qué haría después de verlo?	¿Qué le confunde o le molesta?

2 **Interpreta la prueba y decide los cambios de la versión 2.**

Problema detectado	Evidencia	Cambio

3 **Límites de tu campaña: ¿qué no puede resolver? ¿Cómo lo dirás en la presentación?**

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

1 **Analiza este cartel ficticio. ¿A quién se dirige? ¿Qué problemas de tono, de datos, de acción y de ética ves?**



2 **Reformula el mensaje sin moralizar y propón un indicador con su línea base.**

Nuevo mensaje: «_____». Soporte y lugar: _____. Indicador: _____. Línea base: _____. Meta: _____.

3 **Explica en tres líneas a otra persona (por ejemplo, un profesor) qué puede conseguir tu campaña y qué no.**

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 9 · Imagen para cambiar algo

ALUMNADO

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

Hoja de proyecto de la campaña de impacto social. Debe permitir a otro equipo entender y comprobar vuestras decisiones.

Problema acotado
De tema general a situación medible y lugar.

Público y necesidades
Quién es, qué barrera tiene y evidencia (encuesta).

Mensaje y concepto
Claim, tono y referencia del entorno del centro.

Matriz público-mensaje-soporte
Soportes elegidos y lugares autorizados (pines).

Prototipos de los soportes
Dibujad los soportes coordinados.

Producción y permisos
Materiales, medidas, responsables y permiso de ubicación.

Prueba con el público
Resultados de la prueba y cambios de la versión 2.

Indicador y límites
Indicador, línea base, meta y lo que la campaña no puede resolver.

Referencias y créditos
Casos que os han inspirado y licencias de imágenes y fuentes.

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 9 · Imagen para cambiar algo

ALUMNADO

Matriz público-mensaje-soporte, paleta accesible e indicadores para diseñar y comprobar la campaña.

T1 Matriz público-mensaje-soporte (ejemplo)

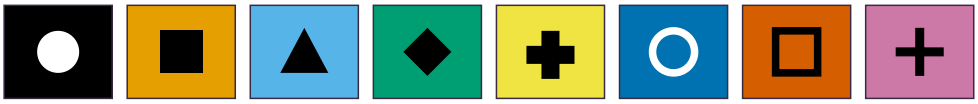
DATOS

Público	Barrera	Mensaje	Soporte y lugar
Alumnado de 1.º ESO	No sabe qué se decide ni que su voz cuenta	«En la asamblea decides tú el próximo recreo»	Cartel en la puerta del aula y notas adhesivas con la fecha
Alumnado de 4.º ESO	Cree que no sirve para nada	«Lo que se votó el mes pasado ya está hecho»	Panel de «Hecho» en el pasillo, con tres logros reales
Familias	No reciben información a tiempo	«Dos minutos para saber qué votan vuestros hijos e hijas»	Marcapáginas en el cuaderno y tablón de entrada

Fuente: Elaboración propia. Problema de ejemplo: poca asistencia a las asambleas de aula.

T2 Paleta accesible y redundancia

ESQUEMA



Negro	Naranja	Celeste	Verde	Amarillo	Azul	Bermellón	Rosa
#000000	#E69F00	#56B4E9	#009E73	#F0E442	#0072B2	#D55E00	#CC79A7
blanco 21,0 negro 1,0	blanco 2,3 negro 9,3	blanco 2,3 negro 9,1	blanco 3,4 negro 6,1	blanco 1,3 negro 15,9	blanco 5,2 negro 4,1	blanco 3,9 negro 5,4	blanco 3,1 negro 6,9

Paleta de Okabe e Ito (2008), pensada para que se distingan los colores con distintos tipos de daltonismo.
Los números son el contraste del color con texto blanco o negro (mínimo 4,5 : 1 en texto normal).
Regla: nunca des una información solo con el color; añade forma, patrón o texto.

Combina siempre **color + forma + texto**. Si pegas la hoja en un tablón, ¿se entendería en blanco y negro? Para el texto, elige la combinación con más contraste.

Fuente: Esquema de elaboración propia. Paleta de Masataka Okabe y Kei Ito (2008). Contrastes calculados según la fórmula de WCAG 2.1.

T3 Elegir un indicador

DATOS

Tipo	Pregunta que responde	Ejemplo (biblioteca)	Cuidado ético
Proceso	¿Se ha visto y se ha entendido?	Cinco de cinco personas saben la fecha de devolución	Prueba anónima, sin nombres
Resultado	¿Ha cambiado la conducta?	% de préstamos devueltos a tiempo (62 % antes, 80 % de meta)	Usar registros agregados, no individuales
Impacto	¿Ha mejorado la situación a largo plazo?	Rotación de libros de cada estantería	No atribuirlo solo a la campaña

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 9 · Imagen para cambiar algo

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Campaña visual de impacto social en el centro**. Marca el nivel alcanzado en cada indicador.

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial	Nivel
Análisis visual	Analiza casos y campañas nuevas identificando función, público, recurso visual, valores transmitidos y fallos de tono, datos o evaluación, con pruebas visibles.	Identifica función, público y recurso principal de un caso y explica el efecto de forma adecuada.	Reconoce algunos elementos del caso, pero la explicación de su función o de su público es parcial.	Describe el caso sin vocabulario de diseño ni referencia a su función social.	
Técnica y lenguaje	Coordina los soportes con paleta accesible, contraste mínimo de 4,5 : 1, tipografía legible y composición adaptada a cada formato y lugar.	Aplica correctamente composición, contraste y coordinación de los soportes, con pequeños fallos.	El control de la composición, el contraste o la coordinación es irregular y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos (jerarquía, legibilidad, coherencia entre soportes).	
Creación / producto	La campaña interviene en un problema acotado con concepto claro, al menos dos soportes coordinados, mensaje sin moralizar y ubicados según el flujo del centro.	La campaña cumple el reto con un problema acotado y dos soportes coherentes entre sí.	El problema es demasiado general, solo hay un soporte válido o el mensaje no encaja con el público.	La campaña está incompleta, moraliza o señala a personas, y no permite comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Documenta delimitación del problema, investigación, prototipos, prueba con el público e indicador, y justifica con evidencias los cambios de la versión 2.	Investiga, prototipa y revisa su campaña con coherencia.	El proceso es irregular: falta la investigación, la prueba o el indicador.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Presenta con claridad el impacto previsto y sus límites, cita casos e imágenes con licencia, respeta privacidad y permisos y cuida el espacio y el material.	Presenta con claridad suficiente, cita las fuentes y respeta las normas de privacidad y permisos.	Presenta con ayuda o cumple de forma parcial las normas de privacidad, licencias o permisos.	Usa datos o imágenes sin fuente, señala a personas o ignora los permisos del centro.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 9 · Imagen para cambiar algo

ALUMNADO

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

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo delimitar un problema cercano hasta convertirlo en algo observable y medible.	○	○	○	○
Puedo analizar a quién se dirige un caso de diseño social y qué recurso usa sin moralizar.	○	○	○	○
Puedo coordinar dos soportes, probarlos con mi público y explicar los límites de mi campaña.	○	○	○	○
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 · Imagen para cambiar algo

ALUMNADO

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

Plantilla guiada de un solo soporte principal (cartel) y un segundo soporte sencillo (marcapáginas o pegatina), con un problema ya acotado y pasos numerados. Se reducen variables sin cambiar el criterio: intervenir en un problema cercano con una campaña dirigida a un público concreto.

Pasos numerados

1. **Elige un problema ya acotado:** libros sin devolver, envoltorios en el patio o ruido en el pasillo.
2. **Escribe el público:** alumnado de 1.º y 2.º ESO.
3. **Escribe la barrera:** olvido, falta de información o prisa.
4. **Elige un mensaje** sin culpa (por ejemplo, «Este libro tiene lista de espera»).
5. **Haz dos soportes** con la misma paleta (violeta, amarillo y blanco) y la misma letra.
6. **Prueba con tres personas** y anota una mejora.

Frases modelo sin moralizar

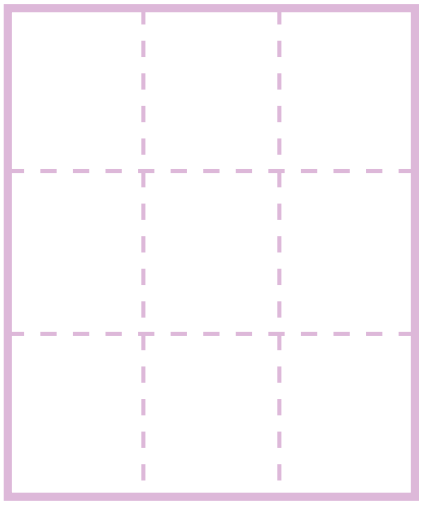
- «Hay 3 personas esperando este libro.»
- «Tu próximo recreo empieza con un patio limpio.»
- «Aquí se habla bajo; se escucha mejor.»

1 **Completa tu plantilla de campaña.**

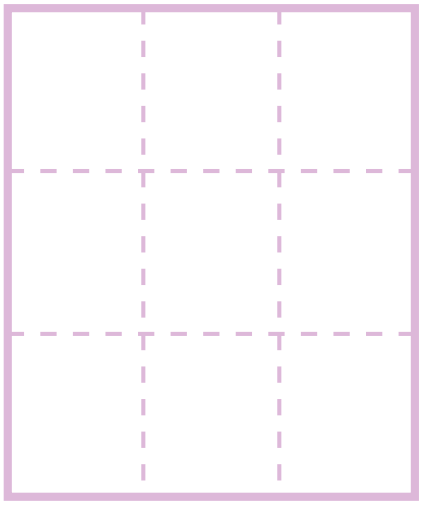
Problema: _____. Público: _____. Barrera: _____. Mensaje: «_____».

Soportes: _____ y _____. Indicador: _____.

2 **Dibuja el cartel y el segundo soporte con la misma paleta y letra.**



Cartel (A3)



Marcapáginas o pegati

3 **Prueba con tres personas: ¿entienden qué tienen que hacer? Anota qué cambiarías.**

_____

_____

ANEXO 9

Ampliación

SdA 9 · Imagen para cambiar algo

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Un indicador para saber un mes después si funcionó

Una campaña no termina al colgar el cartel. Propón un **indicador** para comprobar, **un mes después**, si tu campaña ha tenido efecto, y cómo lo medirías sin invadir la intimidad de nadie.

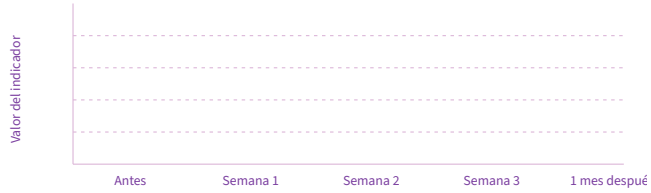
Pasos

1. Define la conducta observable que quieres que cambie (por ejemplo, préstamos devueltos a tiempo, envoltorios en el suelo, asistentes a la asamblea).
2. Mide la línea base antes de empezar (valor del indicador sin campaña) y fija una meta realista.
3. Decide cómo y cuándo medir (fuente, lugar, hora y quién cuenta) y cómo lo harías sin datos personales.
4. Escribe qué decidirías si el indicador no mejora: ¿cambiar el mensaje, el soporte o el lugar?

1 **Rellena tu plan de indicador.**

Elemento	Mi propuesta
Indicador	
Línea base (antes)	
Meta (un mes después)	
Cómo, cuándo y quién mide	
Si no mejora, ¿qué cambio?	

2 **Dibuja cómo sería la gráfica de tu indicador si la campaña funciona (antes, semanas 1-3 y un mes después).**



Entrega

El plan de indicador y un texto de 6-8 líneas que explique por qué ese indicador demuestra (o no) el efecto de la campaña y qué otros factores podrían influir.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 9 · Imagen para cambiar algo

DOCENTE

Ficha 1

1. Se valora que cada nivel del embudo sea más concreto y que el último se pueda contar o medir (por ejemplo, «nº de libros devueltos fuera de plazo en una semana»).
2. Test: «Los libros de la biblioteca no se devuelven en su fecha en 1.º y 2.º»; un indicador y su valor antes de empezar.
3. Temas a descartar: acoso concreto, situaciones familiares, salud o cualquier caso que señale a una persona identificable. Se acepta cualquier razón que lo argumente.

Ficha 2

1. Se valora que cada caso indique función (informar, denunciar, facilitar un cambio), público, un recurso visual concreto y un límite. Ejemplo: Isotype, datos sociales para todos los públicos, pictogramas sencillos; límite: simplifica datos complejos.
2. Relaciona: Isotype → pictogramas para comunicar datos; Guerrilla Girls → datos y humor para denunciar una desigualdad; Dumb Ways to Die → humor y canción para un público joven; ARASAAC → señalética accesible; Nudge → cambiar el entorno para facilitar la decisión.
3. Modelo: «Aprendo del nudge que se puede facilitar la acción (huellas hacia la papelera) en lugar de regañar».

Ficha 3

1. Lectura: «Se me olvida», con 18 de 40, 45 %; «Se me olvida» + «No sé la fecha» = 24 personas (60 %).
2. Mapa modelo: necesidad: recordar la fecha; barrera: olvido; ayuda: marcapáginas con la fecha; evidencia: 18 de 40 dicen que se les olvida.
3. Plan de investigación: se valora que se marquen solo los puntos que de verdad se cumplen y que la pregunta sea neutra y anónima.

Ficha 4

1. Se valora que los tres soportes sean coherentes (misma paleta y forma) y que se adapten a su lugar: cartel (pin A), marcapáginas (en el libro), pegatina (en el lomo).
2. Matriz modelo: 1.º y 2.º ESO; barrera: olvido; mensaje: «Este libro tiene lista de espera»; soporte: marcapáginas y cartel en la puerta de la biblioteca.
3. Control de alcance: se espera honestidad; los puntos no cumplidos se corrigen antes de producir.

Ficha 5

1. Plan modelo: cartel A3, 297 × 420 mm, papel y rotuladores, pin A, responsable de diseño; marcapáginas 55 × 180 mm, cartulina, en la biblioteca, responsable de producción.
2. Lista de coherencia: se valora que el equipo compruebe el contraste con T2 y que el mensaje no dependa solo del color.

Ficha 6

1. Se valora que el registro contenga palabras de las personas probadas y que los cambios se apoyen en esa evidencia (por ejemplo, «4 de 5 no vieron el marcapáginas, así que añadimos el nombre del libro»).
2. Límite modelo: «Nuestra campaña no resuelve que alguien pierda el libro ni que no pueda ir a la biblioteca; lo diremos en la presentación».

Ficha 7

1. Análisis modelo: se dirige a todo el alumnado sin distinguir; tono insultante («qué asco de gente»); dato del 95 % sin fuente; señala públicamente a quien tire algo (problema de privacidad y de ética); no propone una acción concreta ni facilita hacerla; el rojo y las mayúsculas generan rechazo; no hay indicador.
2. Reformulación modelo: «Un patio limpio empieza con una papelera a tres pasos»; soporte: pegatinas de flecha en el suelo hacia las papeleras (nudge) y cartel en la puerta del patio; indicador: nº de envoltorios en el suelo a las 11:30; línea base: 40 (observada una semana antes); meta: 15 en un mes.
3. Se acepta cualquier reformulación sin culpa que ofrezca una acción concreta y un indicador medible.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Se aceptan plantillas completas con problema acotado, público, barrera, mensaje sin culpa y dos soportes coherentes. Modelo: problema: libros sin devolver; público: 1.º y 2.º ESO; barrera: olvido; mensaje: «Este libro tiene lista de espera»; soportes: cartel y marcapáginas; indicador: % de préstamos devueltos a tiempo.

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que el indicador sea observable, tenga línea base y meta realista, evite datos personales y que el texto reconozca otros factores (por ejemplo, época de exámenes). Modelo: «préstamos devueltos a tiempo según el registro de la biblioteca: 62 % antes, 80 % de meta».

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: equipos de 3-4 personas con roles rotatorios (investigación, diseño, producción, documentación y comunicación); cada equipo elige un ámbito distinto para que haya variedad. La dirección debe autorizar el lugar de los soportes antes de la sesión 5.
- Temporalización (55 min): 10 min de análisis o explicación, 30-35 min de taller o investigación, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. La encuesta y la observación pueden hacerse entre las sesiones 3 y 4.
- Imágenes, derechos, privacidad y seguridad: casos de F5 proyectados desde fuentes oficiales; pictogramas ARASAAC con CC BY-NC-SA citada; encuestas anónimas sin datos personales; sin fotografías de personas; temas acotados y no sensibles (descartar acoso concreto, familias o salud); soportes colocados con permiso y sin tapar salidas o señales; cúter solo con supervisión.
- Diversidad y alternativas: soporte único analógico (Anexo 8) o digital; formatos equivalentes (cartel, marcapáginas, señal de suelo, panel); si no se puede encuestar, la observación o una entrevista breve a tres personas sirve como investigación mínima.

Errores frecuentes

- Elegir un tema demasiado amplio («el medio ambiente») que no se puede medir ni resolver.
- Moralizar, insultar o culpar al público: provoca rechazo y no cambia la conducta.
- Inventar o exagerar datos (por ejemplo, porcentajes sin fuente) o señalar públicamente a personas.
- Hacer un solo cartel sin pensar en el lugar, el momento ni la barrera real del público.
- Usar el color como única información o textos con poco contraste, lo que excluye a parte del público.
- No definir un indicador ni una línea base, y por tanto no poder comprobar si la campaña ha servido.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier problema acotado, no sensible, que se pueda observar o medir en el centro, aunque no coincida con los ejemplos.
- Se acepta cualquier mensaje honesto, sin culpa ni estereotipos, que proponga una acción concreta y esté pensado para un público definido.
- Se acepta como segundo soporte cualquier formato (marcapáginas, pegatina, señal, panel) coordinado con el primero en paleta y lenguaje.
- La destreza técnica no debe penalizar una campaña bien pensada; sí se penalizan los datos inventados, el señalamiento de personas o la falta de permisos.

10

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Comisarios por un día

PREGUNTA GUÍA

¿Cómo se construye una exposición que no sea solo una suma de trabajos?

CURSO 3.º ESO	**SESIONES** 7 sesiones	**BLOQUES DE SABERES** A · B · C · D
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS CE2, CE3, CE6, CE8	**PRODUCTO FINAL** Exposición curada + portfolio argumentado	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN** 2.2, 3.2, 6.2, 8.1, 8.2, 8.3

Contexto, reto y producto

El curso termina con la exposición **«Lo que el curso nos dejó»** en la sala del IES Torre Alta (centro ficticio): la dirección ha cedido el espacio al alumnado de 3.º y quiere que no sea «un montón de trabajos colgados», sino una **exposición comisariada**. Cada equipo de 4 personas asume el papel de comisariado: propone una **tesis** (la idea que organiza todo), selecciona entre 8 y 10 producciones del curso (con autorización de quien las hizo) y **2 referentes** citados, las relaciona, diseña un **recorrido** por una pared o una sala, escribe **cartelas** y prepara una **mediación** de dos minutos para el público.

El alumnado conoce primero cómo se construyen exposiciones reales (Szeemann, El Lissitzky, Lina Bo Bardi, el Museo del Prado), aprende a pasar de un tema a una tesis, a medir y calcular un cuelgue (centro de las piezas a 145 cm, separación de 10 cm), ensaya el montaje con tres visitantes y lo revisa. Además, cada persona construye un **portfolio argumentado** con tres piezas suyas, sus errores y su evolución, y lo defiende. Al final, resuelve individualmente el análisis de una pared mal montada y un comentario personal sobre una obra del curso.

Reto

Comisariar una exposición con tesis, selección argumentada de producciones del curso y referentes, recorrido, cartelas y mediación, y construir un portfolio que muestre decisiones, errores y evolución personal.

Producto final

Exposición curada + portfolio argumentado.

Enfoque. Curaduría · portfolio · audiencia.

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.
- **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.

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.

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
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.
B1	El lenguaje visual como forma de comunicación.
B5	La composición. Equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.
C2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
D1	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
D2	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

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

Concreción didáctica en esta situación

- Comisariado: tema, pregunta y tesis; selección y descarte con criterios; relaciones entre piezas (eco, contraste, evolución, diálogo); referentes: Szeemann (1969), El Lissitzky (1927-28), Lina Bo Bardi (1968), Prado (2019-2020).
- Géneros y lenguajes de las piezas del curso (retrato, collage, cartel, escultura, fotografía, dibujo, cómic) y su lectura con vocabulario visual; relación con referentes culturales del entorno.
- Composición del espacio: recorrido lineal, circular o en red; jerarquía (entrada, sección, isla, descanso); plano de sala a escala; accesibilidad (paso libre de 1,20 m, alturas de visión de 120 a 160 cm).
- Cuelgue: pared de 3,6 m, piezas A3 (297 × 420 mm) y A4 (210 × 297 mm), eje a 145 cm, separación de 10 cm y márgenes calculados; cartelas y rotulación legibles.
- Cartelas e identidad: título, autoría, año, técnica y medidas, texto interpretativo de unas 50 palabras, sección y condiciones de uso; identidad gráfica coherente (paleta y tipografía).
- Portfolio y recepción: estructura (tesis, tres piezas clave, errores y mejoras, reflexión, referencias), comentario personal argumentado y defensa oral.

Objetivos didácticos

- Formular una tesis curatorial clara, de una sola frase, a partir de un tema y una pregunta.
- Seleccionar y relacionar producciones propias, de iguales y referentes con argumentos (eco, contraste, evolución, diálogo), respetando autorizaciones y derechos.
- Diseñar el recorrido, el espacio y la jerarquía de la exposición con medidas reales (pasos libres, altura del centro de las piezas a 145 cm, separaciones regulares).
- Redactar cartelas de unas 50 palabras y una mediación breve para un público definido, integrando referencias culturales con las producciones propias.
- Construir y defender un portfolio de proceso que muestre decisiones, errores, mejoras y recepción personal de las obras.

Metodología

Observación y análisis

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

Aprendizaje basado en retos

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

Taller artístico

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

Cooperación

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

Iteración y feedback

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

Secuencia de sesiones

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

1

SESIÓN 1

Qué hace un comisario: selección y relato

Evidencia: Ficha 1: análisis de una exposición de referencia (selección, relato, público) y primer comentario personal.

Ficha: Anexo 3 · ficha 1

2

SESIÓN 2

Tesis y mapa de relaciones

Evidencia: Ficha 2: tesis de una frase, mapa de ocho piezas y tres relaciones argumentadas.

Ficha: Anexo 3 · ficha 2

3

SESIÓN 3

Selección de obra propia y referentes

Evidencia: Ficha 3: matriz de selección, análisis de una pieza propia y pieza descartada. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 3

4

SESIÓN 4

Recorrido, espacio y jerarquía

Evidencia: Ficha 4: plano de sala a escala, cálculo del cuelgue y alturas. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 4

5

SESIÓN 5

Cartelas, identidad y mediación

Evidencia: Ficha 5: cartela de unas 50 palabras, lista de control y guion de mediación de dos minutos. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 5

6

SESIÓN 6

Montaje/ensayo y revisión

Evidencia: Ficha 6: ensayo con tres visitantes, lista de montaje y cambios de la segunda versión. **Ficha:** Anexo 3 · ficha 6

7

SESIÓN 7

Apertura, defensa de portfolio y cierre

Evidencia: Exposición abierta (rúbrica, Anexo 6), portfolio defendido y Ficha 7: análisis de una pared nueva, comentario personal y evolución.

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 con interés y respeto producciones propias, de sus iguales y referentes, con mirada estética y vocabulario visual, y las relaciona en el mapa de relaciones.	Fichas 2 y 3, coevaluación (Anexo 7) / rúbrica y autoevaluación
3.2	Argumenta el disfrute y las impresiones que le producen las obras (propias, ajenas y referentes) en comentarios personales abiertos y respetuosos.	Fichas 1 y 7 / rúbrica y observación
6.2	Utiliza creativamente referencias culturales y artísticas del entorno (obras del curso y referentes) en la tesis, las relaciones y las cartelas, con una visión personal.	Ficha 3, cartelas y plantilla (Anexo 4) / rúbrica y observación
8.1	Reconoce la función y las oportunidades de una exposición, y argumenta cómo selección, recorrido y mediación cambian lo que el público entiende.	Fichas 1 y 7 / rúbrica y observación
8.2	Planifica y desarrolla la exposición teniendo en cuenta al público (recorrido, accesibilidad, cartelas, mediación) y organizando las etapas del montaje.	Fichas 4 y 5, plantilla (Anexo 4) / rúbrica y observación
8.3	Expone el proceso y el resultado de la exposición y del portfolio, reconoce errores del montaje y de sus piezas y explica las mejoras.	Ficha 6, portfolio y Anexo 7 / rúbrica y autoevaluación

Evidencia individual final. En la sesión 7, cada persona analiza individualmente una pared mal montada (alturas, separaciones, cartelas y tesis), escribe un comentario personal argumentado sobre una obra del curso y explica en su portfolio la evolución, un error y una mejora de una de sus piezas.

Rúbrica del producto final

Indicador	NIVEL 4 Avanzado	NIVEL 3 Adecuado	NIVEL 2 En proceso	NIVEL 1 Inicial
Análisis visual	Analiza piezas y exposiciones nuevas relacionando recursos visuales, intención, tesis y montaje con pruebas visibles, y aporta una recepción personal argumentada.	Analiza las piezas y la tesis con vocabulario visual y relaciona selección y montaje de forma adecuada.	Reconoce algunas piezas o relaciones, pero la argumentación es parcial o no se apoya en lo visible.	Describe las piezas sin vocabulario visual ni relación con una tesis.
Técnica y lenguaje	Mide y calcula el cuelgue (eje, separaciones, márgenes), diseña el recorrido y redacta cartelas legibles con jerarquía y coherencia visual.	Calcula y monta con medidas correctas y cartelas legibles, con pequeños fallos.	Las medidas, el recorrido o las cartelas son irregulares y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos (medidas, jerarquía, legibilidad).
Creación / producto	La exposición tiene una tesis clara, una selección argumentada de producciones y referentes, un recorrido que la cuenta y una mediación pensada para el público, y el portfolio es coherente y personal.	La exposición cumple el reto con tesis, selección y recorrido comprensibles; el portfolio muestra el proceso.	Falta tesis, el recorrido es confuso o la selección es una suma de trabajos; el portfolio es parcial.	La exposición o el portfolio están incompletos y no permiten comprobar el aprendizaje.
Proceso	Documenta tesis, selección, cálculos, ensayo con visitantes y cambios, y explica con evidencias su evolución, un error y una mejora de sus piezas.	Planifica, ensaya y revisa su trabajo; el portfolio recoge decisiones y mejoras.	El proceso o el portfolio son irregulares y solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.
Comunicación y cuidado	Defiende la exposición y su portfolio con claridad, cita referencias y licencias, respeta autorizaciones, privacidad, accesibilidad y seguridad, y cuida el espacio.	Presenta con claridad suficiente, cita las fuentes y respeta autorizaciones y normas de montaje.	Presenta con ayuda o cumple de forma parcial las normas de autorización, derechos o seguridad.	Expone obras sin autorización o sin citar, o ignora normas de seguridad y accesibilidad.

Recursos y uso responsable

Recursos

- Producciones del curso (autorizadas por sus autoras y autores), referentes citados en reproducciones de acceso abierto (por ejemplo, The Met o el Rijksmuseum, comprobando la condición de cada imagen) y soportes de cartón pluma o paneles del centro.
- Papel DIN A3 y A4 (120 g/m^2) para plano y cartelas, cartulina, rotuladores, regla, metro o cinta métrica, cinta adhesiva de papel o pegatinas removibles, clips y bridas.
- Proyector y ordenador; editor de presentaciones o de diseño para las cartelas; hoja de plano de sala (Anexo 5 y Anexo 3) y plantilla de portfolio (Anexo 4).
- Espacio de exposición (pared de 3,6 m o aula) autorizado por la dirección y mobiliario del centro (mesas, banco).

Taller seguro, derechos e imagen

Montaje solo hasta la altura alcanzable sin escalera ni silla; cinta de papel o pegatinas removibles en lugar de chinchetas o clavos; paneles estables y salidas, extintores y señales siempre despejados; paso libre de al menos 1,20 m; cúter solo con supervisión, regla metálica y base de corte. Cada obra se expone con autorización de su autora o autor y con nombre de pila o iniciales; referentes citados con autoría y licencia; sin fotografiar a personas ni publicar en redes; visitas en grupos pequeños.

Interdisciplinariedad: Lengua Castellana y Literatura (tesis, cartelas y exposición oral), Geografía e Historia (contexto y patrimonio de los referentes) y Tecnología y Digitalización (plano de sala, medidas, presentación digital).

Atención a la diversidad (DUA), refuerzo y ampliación

Representación y acceso

Roles de curaduría, diseño, montaje, documentación y mediación; portfolio multimodal y exposición oral alternativa.

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 digital de la muestra con un recorrido no lineal.

ANEXO 1

Lanzamiento del reto

SdA 10 · Comisarios por un día

ALUMNADO

¿Cómo es posible que dos exposiciones con las mismas obras cuenten historias completamente distintas? La respuesta está en quien las elige, las ordena y las explica: el comisario o la comisaria. Este trimestre os toca serlo. El IES Torre Alta (ficticio) os cede su sala para cerrar el curso con una exposición que no sea una suma de trabajos, sino una tesis con recorrido: seleccionaréis producciones del curso y referentes, calcularéis dónde colgarlas, escribiréis cartelas y haréis de guías durante dos minutos. Y cada persona defenderá su portfolio: lo que hizo, lo que le salió mal y cómo mejoró.

> *¿Cómo se construye una exposición que no sea solo una suma de trabajos?*

Vuestro reto

Comisariar una exposición con tesis, selección argumentada de producciones del curso y referentes, recorrido, cartelas y mediación, y construir un portfolio que muestre decisiones, errores y evolución personal.

Lo que vais a producir

Exposición curada + portfolio argumentado.

Seguridad. Montaje solo hasta la altura alcanzable sin escalera ni silla; cinta de papel o pegatinas removibles en lugar de chinchetas o clavos; paneles estables y salidas, extintores y señales siempre despejados; paso libre de al menos 1,20 m; cúter solo con supervisión, regla metálica y base de corte.

Hoja de ruta · 7 sesiones

1. Descubrimos qué hace un comisario y cómo selecciona y cuenta.
2. Formulamos la tesis y dibujamos el mapa de relaciones.
3. Seleccionamos obra propia y referentes con criterios.
4. Diseñamos el recorrido, el plano de sala y el cuelgue.
5. Escribimos las cartelas y preparamos la mediación.
6. Montamos, ensayamos con visitantes y revisamos.
7. Abrimos la exposición, defendemos el portfolio y cerramos.

Al terminar seré capaz de…

- ✓ Formular una tesis curatorial clara, de una sola frase, a partir de un tema y una pregunta.
- ✓ Seleccionar y relacionar producciones propias, de iguales y referentes con argumentos (eco, contraste, evolución, diálogo), respetando autorizaciones y derechos.
- ✓ Diseñar el recorrido, el espacio y la jerarquía de la exposición con medidas reales (pasos libres, altura del centro de las piezas a 145 cm, separaciones regulares).
- ✓ Redactar cartelas de unas 50 palabras y una mediación breve para un público definido, integrando referencias culturales con las producciones propias.
- ✓ Construir y defender un portfolio de proceso que muestre decisiones, errores, mejoras y recepción personal de las obras.

¿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 · Comisarios por un día

ALUMNADO

Las bases de la exposición, esquemas del mapa de relaciones, el plano de sala y el cuelgue, referentes de comisariado, la anatomía de una cartela, un ejemplo resuelto, el protocolo de montaje y un glosario.

F1 El encargo: «Lo que el curso nos dejó»

ESTUDIO DE CASO

Para: equipos de 3.º ESO · **De:** dirección y departamento de Educación Plástica del IES Torre Alta (ficticios) · **Asunto:** exposición de fin de curso

Os cedemos la sala (8 × 6 m) y las paredes del pasillo para una exposición comisariada por vosotros. Cada equipo de 4 personas presentará:

- una **tesis** de una frase y una pregunta que la motive;
- una selección de **8 a 10 producciones** del curso, con la **autorización** de sus autoras y autores, y **2 referentes** citados;
- un **recorrido** con plano de sala o de pared, **cartelas** de unas 50 palabras y una **mediación** de dos minutos;
- un **portfolio argumentado** por persona (tres piezas con su evolución, un error y una mejora).

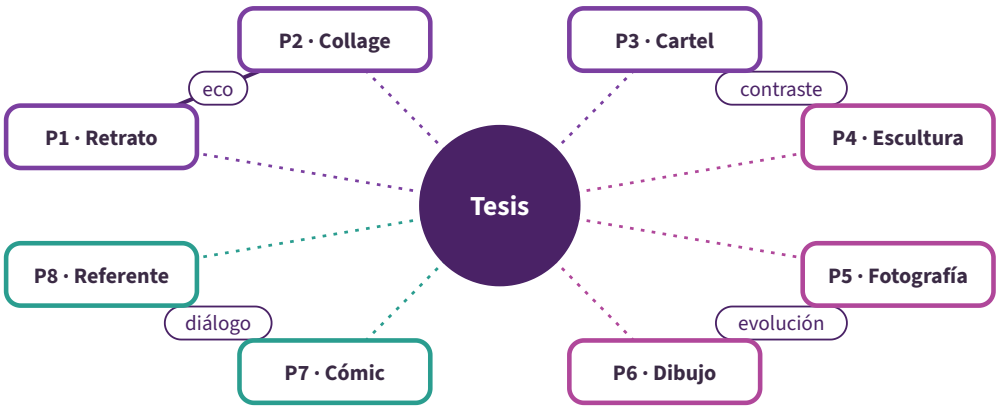
Condiciones: nombre de pila o iniciales en las cartelas; ninguna obra sin permiso; nada se publica en redes; paso libre de 1,20 m y salidas despejadas; montaje sin clavos ni escaleras.

Fuente: Caso ficticio creado para el aula. Centro, entidad y datos inventados.

¿Qué historia puede contar una exposición con las mismas obras si cambia el orden?

F2 Mapa de relaciones de una exposición

ESQUEMA



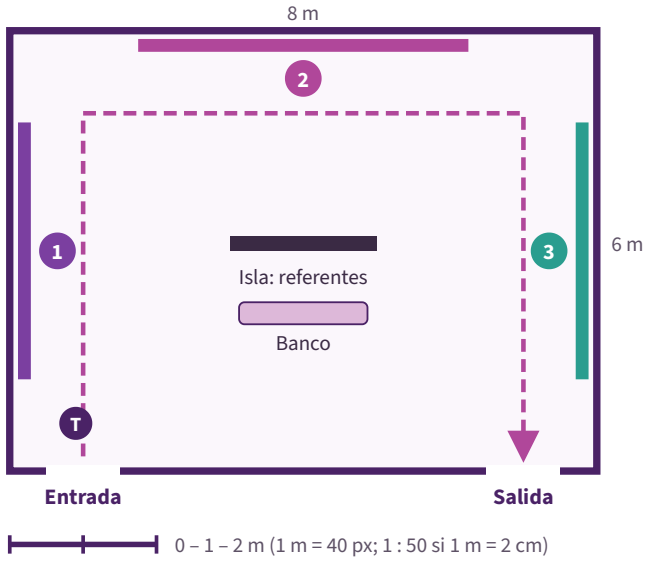
Cada línea gruesa es una relación argumentada entre dos piezas (eco, contraste, evolución, diálogo).

La **tesis** está en el centro y cada pieza se justifica por ella. Las líneas gruesas son **relaciones argumentadas** entre dos piezas: de **eco** (se parecen), de **contraste** (se oponen), de **evolución** (una viene de otra) o de **diálogo** (conversan, por ejemplo, con un referente). Una pieza que no se relaciona con la tesis ni con otra se descarta.

Fuente: Esquema de elaboración propia. Piezas ficticias.

F3 Plano de sala con recorrido (escala 1 : 50)

ESQUEMA



T Cartela de tesis y entrada (A3, a 145 cm)

1 Sección «Ocultar»: pared izquierda, 5 piezas

2 Sección «Mostrar»: pared del fondo, 4 piezas

3 Sección «Transformar»: pared derecha, 4 piezas

Isla Referentes y mediación, con banco para descansar

Reglas del recorrido

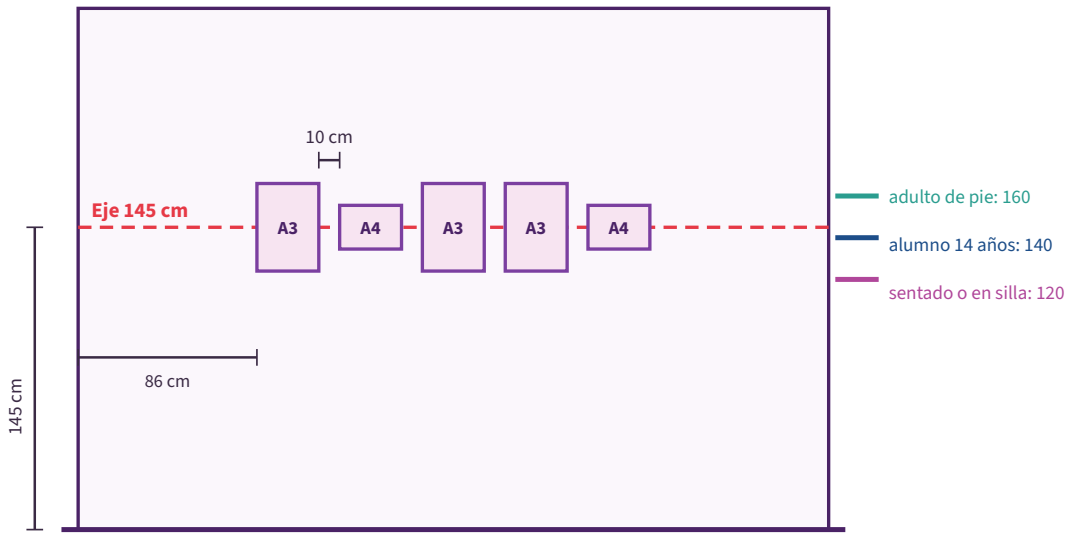
· Paso libre de al menos 1,20 m (48 px).
· Un solo sentido de visita, sin cruces.
· Salidas y puertas siempre despejadas.
· Un descanso con asiento a mitad de recorrido.

El plano decide **por dónde entra, se detiene y sale** el público. Se coloca la **tesis a la entrada**, se ordenan las secciones en un solo sentido, se deja una **isla** o espacio para referentes y mediación y un **descanso**. Mide dos veces: 1 m en la realidad son 2 cm en el plano a escala 1 : 50.

Fuente: Esquema de elaboración propia. Sala de 8 × 6 m de un centro ficticio.

F4 Cuelgue: altura, separación y márgenes

ESQUEMA



Pared de 3,6 × 2,5 m (1 m = 125 px). Piezas centradas en el eje y con la misma separación (10 cm).

Las piezas se cuelgan **centradas en un eje** a unos **145 cm** del suelo, con la **misma separación** (aquí 10 cm). Así se lee una fila, y la altura de visión de una persona de 140 cm, de otra de 160 cm y de una persona sentada coincide con la pieza. Margen de las esquinas: calcula (pared − suma de piezas − separaciones) ÷ 2.

Fuente: Esquema de elaboración propia. Medidas habituales de montaje y alturas de visión aproximadas.

F5 Referentes: cómo se construyen las exposiciones

DATOS

Exposición o proyecto y autoría	Año y lugar	Qué observar
When Attitudes Become Form, comisariada por Harald Szeemann	1969, Kunsthalle Bern (Suiza)	Una exposición que pone el proceso y las ideas de los artistas por delante del objeto acabado
Kabinett der Abstrakten (Gabinete de lo Abstracto), diseño de El Lissitzky, con Alexander Dorner	1927-1928, museo de Hannover (Alemania); reconstrucción en el Sprengel Museum	Un espacio diseñado para que el público se mueva y mire de formas distintas; el montaje forma parte de la obra
Caballetes de cristal del MASP, diseño de Lina Bo Bardi	1968, São Paulo (Brasil); repuestos en 2015	Cuadros sobre cristal sin pared: el público camina entre ellos y ve el reverso; recorrido libre, sin jerarquía impuesta
Historia de dos pintoras. Sofonisba Anguissola y Lavinia Fontana	2019-2020, Museo del Prado (Madrid)	Exposición que recupera la obra de dos pintoras del siglo XVI: la selección corrige un relato histórico
Les Immatériaux, comisariada por Jean-François Lyotard y Thierry Chaput	1985, Centre Pompidou (París)	Un recorrido laberíntico con tesis sobre la era de la información; cada zona se explica con textos de sala

Para cada exposición pregúntate: ¿cuál es su tesis?, ¿qué selecciona y qué deja fuera?, ¿cómo ordena el recorrido?, ¿a quién habla? Las obras y los diseños expositivos mencionados se **citan** y se proyectan desde sus webs oficiales.

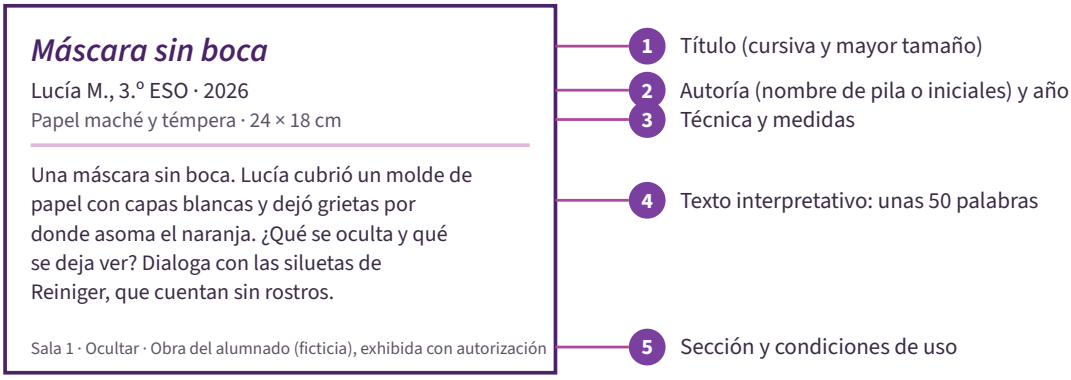


Pietro Antonio Martini, a partir de Johann Heinrich Ramberg, *The Exhibition of the Royal Academy, 1787*, 1787. Aguafuerte y buril. Yale Center for British Art (Paul Mellon Collection). Dominio público. Cuadros del suelo al techo, marco con marco: así se montaba una exposición en el siglo XVIII. Compáralo con el «cubo blanco» actual.

Fuente: Datos de las instituciones citadas. El docente proyecta imágenes de sus webs oficiales; no se reproducen aquí, salvo la imagen de dominio público que acompaña la tabla.

F6 Anatomía de una cartela

ESQUEMA



Cartela de 15 × 10 cm (1 cm = 20 px). En el montaje real: título de 24 pt y texto de 18 pt como mínimo.

Una cartela breve (unas **50 palabras**; Beverly Serrell recomienda textos cortos en *Exhibit Labels*, 1996) responde a tres preguntas: **qué es** (datos), **qué mirar** (una pista visual) y **por qué está aquí** (su relación con la tesis). Evita el «me gusta» y las frases vacías.

Fuente: Esquema de elaboración propia. Pieza y autoría ficticias.

F7 Ejemplo resuelto: «Máscaras» (tesis, selección y relaciones)

DATOS

Sección	Pieza (ficticia)	Argumento (relación con la tesis)
1 · Ocultar	P1 Retrato en papel recortado · P2 Collage «Rostro con cinta» · P3 Cartel «Sin nombre»	P1 y P2 hacen un eco: ocultan con capas de papel y cinta; P3 lo lleva a la calle
2 · Mostrar	P4 Escultura en papel maché «Máscara sin boca» · P5 Fotografía de sombras de manos · P6 Dibujo de ojos	P4 contrasta con P3 (cubre sin nombre / enseña con grietas); P5 evoluciona hacia P6 (de la sombra a la mirada)
3 · Transformar	P7 Cómic de una página «La máscara cae» · P8 Referente: Lotte Reiniger, *Las aventuras del príncipe Achmed* (1926, siluetas)	P7 y P8 dialogan: ambos cuentan una transformación sin mostrar rostros

Pregunta: ¿qué esconde una máscara y qué deja ver? **Tesis (10 palabras):** «Una máscara oculta, pero también muestra lo que no decimos». **Recorrido:** lineal en tres secciones (1 izquierda, 2 fondo, 3 derecha), con la tesis a la entrada y la isla de referentes en el centro. **Descartada:** un dibujo bonito de un paisaje, porque no se relaciona con la tesis. **Público:** alumnado y familias; mediación de dos minutos.



Imagen generada con IA para este cuaderno. Visualización de un montaje: el equipo cuelga las obras con guantes, el recorrido está señalado en el suelo, cada pieza lleva su cartela y la mesa de trabajo reúne bocetos y material. Las personas no son reales.

Fuente: Ejemplo de elaboración propia. Piezas del alumnado y centro ficticios; el referente se cita, no se reproduce.

F8 Protocolo de montaje, derechos y seguridad

PROTOCOLO

Antes de montar: plano aprobado, medidas de las piezas anotadas y autorización de cada autora o autor para exponer su obra (según las normas del centro).

Montaje:

1. Marca con cinta de papel el **eje a 145 cm** y la posición de cada pieza; cuelga de izquierda a derecha.
2. Usa **cinta de papel o pegatinas removibles**, nunca chinchetas ni clavos; alturas solo hasta donde llegues sin escalera ni silla.
3. Coloca la **cartela** a la derecha de cada pieza, a la misma altura, y la **tesis** a la entrada.
4. Deja **1,20 m de paso libre**, salidas y extintores despejados y un banco para descansar.

Derechos y privacidad: nombre de pila o iniciales; referentes citados y reproducciones de acceso abierto (comprueba la condición); sin fotografiar a personas ni publicar en redes.

Cierre: desmonta con cuidado, devuelve cada obra a su autor o autora y deja la sala limpia.

Fuente: Pauta didáctica de elaboración propia.

F9 Glosario de comisariado

GLOSARIO

Comisariado	Trabajo de seleccionar, relacionar y presentar obras con una idea y para un público.
Tesis curatorial	Idea central, en una frase, que organiza toda la exposición.
Selección	Elección razonada de obras, incluyendo descartar las que no encajan.
Recorrido	Orden y camino que sigue el público por la exposición.
Cartela	Pequeño texto junto a una obra con sus datos y una pista para mirarla.
Mediación	Explicación breve o actividad que acerca las obras al público.
Cuelgue	Forma de colocar las obras en la pared (altura, eje, separación).
Portfolio	Carpeta o documento que reúne trabajos, proceso, errores y reflexión de una persona.
Autorización	Permiso de quien hizo una obra para exponerla o reproducirla.

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

Fichas del alumnado

SdA 10 · Comisarios por un día

ALUMNADO

FICHA 1 Qué hace un comisario: selección y relato

SESIÓN 1

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

Elige una exposición de F5 proyectada en clase.

1 **Analiza la exposición elegida.**

Pregunta	Mi análisis (con pruebas)
Exposición, año y lugar	
¿Cuál es su tesis o idea?	
¿Qué selecciona y qué crees que deja fuera?	
¿Cómo ordena el recorrido?	
¿A quién habla?	

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

Una exposición comisariada se diferencia de «colgar trabajos» en que…

◯ usa marcos más caros ◯ se ve más rápido ◯ tiene más obras

◯ tiene una idea que organiza la selección y el recorrido

Una tesis curatorial es…

◯ el precio de las obras ◯ una idea central en una frase ◯ el título de la exposición ◯ la lista de autores

3 **Escribe tu impresión personal sobre una obra del curso: qué sientes al verla y por qué (nombra algo visible).**

_____

_____

_____

FICHA 2 Tesis y mapa de relaciones

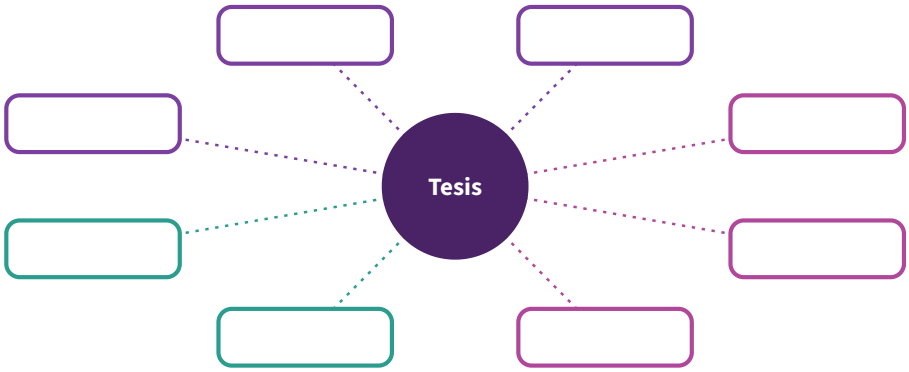
SESIÓN 2

Usa el mapa de F2 como modelo. Trabaja con tu equipo.

1 **Escribe la pregunta y la tesis de tu exposición.**

Pregunta: ¿_____? Tesis (máximo 15 palabras): «_____».

2 **Dibuja el mapa de relaciones de tus ocho piezas: rotula cada pieza, agrúpalas por secciones y traza al menos tres relaciones.**



Escribe en cada recuadro una pieza. Traza líneas gruesas entre las que se relacionan y rotula la relación.

3 **Argumenta tres relaciones.**

Pieza A	Pieza B	Tipo (eco, contraste, evolución, diálogo)	Qué se descubre al verlas juntas

FICHA 3 Selección de obra propia y referentes

SESIÓN 3

Puntúa cada pieza candidata de 0 a 2 en cada criterio (Anexo 5, T3). Necesitas 8-10 piezas y 2 referentes.

1 **Completa la matriz de selección.**

Pieza candidata	Relación con la tesis	Variedad	Estado y claridad	Autorización	Total

2 **Analiza una pieza propia que vas a exponer.**

Pregunta	Mi análisis
Título, técnica y año	
¿Qué quería comunicar?	
Recursos visuales que lo consiguen	
¿Qué referente (obra, artista) la ilumina?	

3 **Una pieza que has descartado: ¿cuál es y por qué no encaja con la tesis?**

FICHA 4 Recorrido, espacio y jerarquía

SESIÓN 4

Usa los esquemas F3 y F4. Escala del plano: 1 cuadrado = 25 cm.

1 **Dibuja el plano de tu sala (8 × 4 m = 32 × 16 cuadrados): entrada, tesis, secciones, isla, descanso y salida, con flechas de recorrido y paso libre de 1,20 m.**

2 **Calcula. Completa.**

Pared de 4 m, piezas A3 verticales de 29,7 cm con 10 cm entre ellas y márgenes de al menos 20 cm: caben _____ piezas; el margen de cada lado sería de _____ cm. Una A3 vertical (42 cm de alto) con el centro a 145 cm tiene el borde inferior a _____ cm y el superior a _____ cm.

3 **¿Por qué el centro de las piezas se coloca a unos 145 cm? Explica con F4.**

FICHA 5

Cartelas, identidad y mediación

SESIÓN 5

Una cartela responde: ¿qué es?, ¿qué mirar? y ¿por qué está aquí? Usa la anatomía de F6. Guion de mediación: saludo y tesis, dos obras relacionadas, una pregunta abierta y cierre, con una sola cosa para mirar en cada obra.

1 **Escribe la cartela de una de tus piezas (unas 50 palabras).**

Título: _____

Autoría y año: _____

Técnica y medidas: _____

Texto (≈ 50 palabras):

_____

_____

_____

15 × 10 cm

2 **Lista de control de la cartela.**

- ☐ Incluye título, autoría (nombre de pila o iniciales), año, técnica y medidas.
- ☐ El texto tiene unas 50 palabras o menos.
- ☐ Da una pista visual para mirar.
- ☐ Explica su relación con la tesis.
- ☐ Evita «me gusta» y frases vacías.
- ☐ La letra es legible y la cartela está a la misma altura que las demás.

3 **Guion de mediación de dos minutos.**

Momento	Qué diré o haré (tiempo)
Saludo y tesis (20 s)	
Obra 1 y qué mirar (30 s)	
Obra 2 y relación (30 s)	
Pregunta al público (30 s)	
Cierre (10 s)	

FICHA 6

Montaje, ensayo y revisión

SESIÓN 6

Monta la exposición y ensaya con tres personas de otro equipo. Anota lo que observes, sin dirigirles.

1 **Registra el ensayo.**

Visitante	Dónde se detiene o duda	¿Entiende la tesis? (sí/no)	Tiempo de visita

2 **Lista de montaje seguro y accesible.**

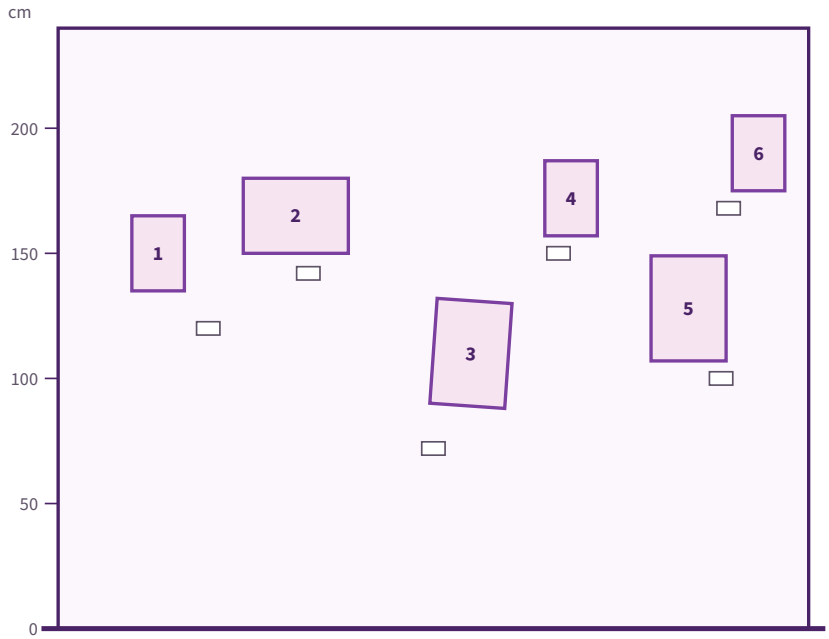
- [ ] Hay 1,20 m de paso libre y las salidas y extintores están despejados.
- [ ] Las piezas están centradas en el eje de 145 cm con la misma separación.
- [ ] Todo está sujeto con cinta de papel o pegatinas removibles.
- [ ] Las cartelas están a la misma altura y se leen a 1 m.
- [ ] Cada obra tiene autorización y nombre de pila o iniciales.
- [ ] La tesis se lee a la entrada.

3 **Cambios para la versión 2.**

Problema observado	Evidencia del ensayo	Cambio

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

1 **Analiza esta pared mal montada. Señala tres problemas y di cómo los corregirías.**



Pared de 3,0 × 2,4 m

Escala: 1 m = 150 px.
Cuadros numerados 1-6.
Los rectángulos blancos pequeños son las cartelas.
Sin título, sin tesis y sin texto de sala.

Problema (altura, separación, alineación, cartelas, tesis)	Cómo lo corregiría

2 **Comentario personal: elige una obra de la exposición (no tuya) y argumenta qué te transmite y por qué, con dos pruebas visibles.**

3 **Tu portfolio: elige una de tus piezas y explica su evolución, un error que cometiste y la mejora que hiciste.**

Pieza	Evolución (versión 1 → final)	Error y mejora

ANEXO 4

Plantilla del producto final

SdA 10 · Comisarios por un día

ALUMNADO

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

Hoja de proyecto de la exposición. Debe permitir que otro equipo entienda y reproduzca vuestras decisiones.

Tesis y pregunta
Pregunta, tesis en una frase y público.

Selección
8-10 piezas y 2 referentes con autoría y autorización.

Plano de sala o pared
Entrada, secciones, isla, descanso, salida y cotas.

Cartelas e identidad
Paleta, tipografía y cartela de la pieza principal.

Mediación
Guion de dos minutos y pregunta al público.

Montaje y permisos
Alturas, separaciones, materiales, autorizaciones y seguridad.

Ensayo y versión 2
Resultado del ensayo con visitantes y cambios.

Portfolio personal
Tres piezas: evolución, error y mejora de cada una.

Referencias y créditos
Exposiciones y artistas que os inspiraron; licencias.

ANEXO 5

Toolkit visual

SdA 10 · Comisarios por un día

ALUMNADO

Estructura del portfolio, tipos de recorrido y criterios de selección.

T1 Estructura del portfolio argumentado

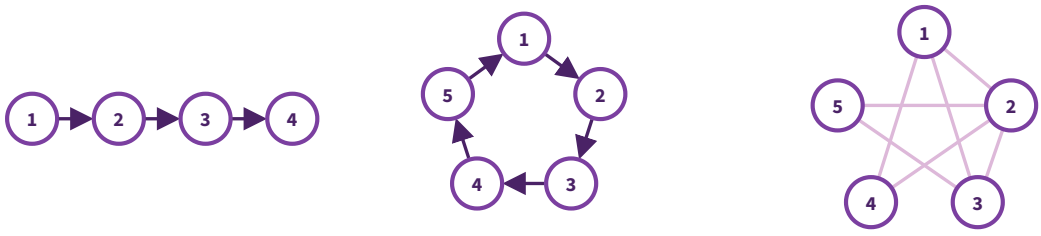
DATOS

Apartado	Qué incluye	Pregunta que responde
Portada y tesis	Título de la exposición, tu nombre de pila y la tesis	¿Qué idea defiende la exposición y cuál es mi papel?
Tres piezas clave	Imagen o descripción, técnica y año de cada una	¿Qué hice y por qué lo elegí?
Evolución	Boceto, versión 1 y versión final de una pieza	¿Qué cambió entre la primera idea y el resultado?
Errores y mejoras	Un error, su causa y cómo lo corregí	¿Qué aprendí cuando algo salió mal?
Recepción personal	Comentario argumentado sobre una obra ajena	¿Qué me transmite y por qué?
Referencias	Artistas, obras y licencias	¿Quién me ayudó a pensar?

Fuente: Elaboración propia.

T2 Tipos de recorrido

ESQUEMA



Lineal
un orden, un relato
(cronología, proceso)

Circular
vuelve al inicio
(ciclos, transformación)

En red o libre
cada persona elige ruta
(comparar y relacionar)

Elige el recorrido según lo que quieras que haga el público: seguir una historia, volver sobre una idea o comparar libremente.

Una exposición pequeña suele funcionar bien con un recorrido **lineal** en secciones; si hay una idea de transformación, uno **circular**; y si quieres que el público compare, uno **en red** (más difícil de guiar y de señalizar).

Fuente: Esquema de elaboración propia.

T3 Criterios de selección (0-2 puntos)

DATOS

Criterio	Pregunta	0	1	2
Relación con la tesis	¿Ayuda a defender la tesis?	No	Algo	Mucho
Variedad	¿Aporta una técnica, género o punto de vista distinto?	Repite	Parecida	Distinta
Estado y claridad	¿Se ve bien a 1 m y está en buen estado?	No	Regular	Sí
Autorización	¿Tengo permiso de su autora o autor?	No	En trámite	Sí

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6

Rúbrica imprimible

SdA 10 · Comisarios por un día

ALUMNADO · DOCENTE

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Rúbrica para valorar **Exposición curada + portfolio argumentado**. 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 piezas y exposiciones nuevas relacionando recursos visuales, intención, tesis y montaje con pruebas visibles, y aporta una recepción personal argumentada.	Analiza las piezas y la tesis con vocabulario visual y relaciona selección y montaje de forma adecuada.	Reconoce algunas piezas o relaciones, pero la argumentación es parcial o no se apoya en lo visible.	Describe las piezas sin vocabulario visual ni relación con una tesis.	
Técnica y lenguaje	Mide y calcula el cuelgue (eje, separaciones, márgenes), diseña el recorrido y redacta cartelas legibles con jerarquía y coherencia visual.	Calcula y monta con medidas correctas y cartelas legibles, con pequeños fallos.	Las medidas, el recorrido o las cartelas son irregulares y necesita apoyo.	No aplica todavía los recursos básicos (medidas, jerarquía, legibilidad).	
Creación / producto	La exposición tiene una tesis clara, una selección argumentada de producciones y referentes, un recorrido que la cuenta y una mediación pensada para el público, y el portfolio es coherente y personal.	La exposición cumple el reto con tesis, selección y recorrido comprensibles; el portfolio muestra el proceso.	Falta tesis, el recorrido es confuso o la selección es una suma de trabajos; el portfolio es parcial.	La exposición o el portfolio están incompletos y no permiten comprobar el aprendizaje.	
Proceso	Documenta tesis, selección, cálculos, ensayo con visitantes y cambios, y explica con evidencias su evolución, un error y una mejora de sus piezas.	Planifica, ensaya y revisa su trabajo; el portfolio recoge decisiones y mejoras.	El proceso o el portfolio son irregulares y solo revisa con ayuda.	No documenta ni revisa el proceso.	
Comunicación y cuidado	Defiende la exposición y su portfolio con claridad, cita referencias y licencias, respeta autorizaciones, privacidad, accesibilidad y seguridad, y cuida el espacio.	Presenta con claridad suficiente, cita las fuentes y respeta autorizaciones y normas de montaje.	Presenta con ayuda o cumple de forma parcial las normas de autorización, derechos o seguridad.	Expone obras sin autorización o sin citar, o ignora normas de seguridad y accesibilidad.	

Observaciones del docente

Valoración global

ANEXO 7

Autoevaluación y coevaluación

SdA 10 · Comisarios por un día

ALUMNADO

Nombre: _____ Curso/grupo: _____ Fecha: _____

Parte 1 · Autoevaluación: «Puedo…»

Afirmación	Aún no	Con ayuda	Bien	Muy bien
Puedo formular una tesis clara y explicar por qué cada obra que selecciono la defiende.	○	○	○	○
Puedo diseñar un recorrido y calcular un cuelgue con medidas y accesibilidad.	○	○	○	○
Puedo defender mi portfolio explicando mi evolución, un error y una mejora.	○	○	○	○
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 · Comisarios por un día

ALUMNADO

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

Una exposición más pequeña, de 5 piezas en tres secciones, con frases modelo para la tesis y la cartela. Se reducen variables sin cambiar el criterio: seleccionar y organizar obras con una idea y para un público.

Frases modelo

- **Tesis:** «___ muestra que ___» o «___ no es solo ___, también es ___».
- **Cartela:** «[Título], [autoría], [año]. [Técnica]. Esta pieza muestra ___ y se relaciona con ___ porque ___.»
- **Mediación:** «Esta exposición propone que ___. Fijaos en ___.»

Estructura de 5 piezas

1. **Sección 1 (2 piezas):** presentan el tema.
2. **Sección 2 (2 piezas):** una contrasta con otra.
3. **Sección 3 (1 pieza):** cierra o transforma la idea.

1 **Escribe tu tesis con una frase modelo.**

Tesis: «_____».

2 **Completa tu selección de cinco piezas.**

Pieza	Sección	Por qué está aquí (relación con la tesis)
	1	
	1	
	2	
	2	
	3	

3 **Escribe la cartela de una pieza con la frase modelo.**

«_____», _____, _____. _____. Esta pieza muestra _____ y se relaciona con _____ porque _____.

ANEXO 9

Ampliación

SdA 10 · Comisarios por un día

ALUMNADO

Nombre: Curso/grupo: Fecha:

Versión digital con recorrido no lineal

Una exposición digital permite que cada persona elija su camino. Crea una **versión digital de tu muestra** con un recorrido **no lineal**, por ejemplo con diapositivas enlazadas, y compáralo con el recorrido físico.

Pasos

1. Dibuja el mapa de nodos: la entrada (tesis) y las piezas o salas, con enlaces entre ellas (al menos tres rutas posibles: por técnica, por emoción o por referente).
2. Crea una diapositiva por pieza con imagen, cartela de unas 50 palabras y botones de enlace; añade siempre un botón «volver al mapa».
3. Añade un texto alternativo a cada imagen para que sea accesible y comprueba el contraste del texto.
4. Respeta derechos: solo obras autorizadas y referentes citados; no se publica en línea, solo en el aula o la plataforma del centro.

1 **Dibuja el mapa de nodos de tu muestra digital con las rutas.**

Entrega

La presentación digital enlazada (o su maqueta en papel) y un texto de 6-8 líneas que compare el recorrido físico y el no lineal: qué gana y qué pierde el público.

ANEXO 10

Guía docente y soluciones

SdA 10 · Comisarios por un día

DOCENTE

Ficha 1

1. Modelo con *Historia de dos pintoras* (Prado, 2019-2020): tesis, recuperar la obra de dos pintoras del siglo XVI; selecciona obras de Anguissola y Fontana y deja fuera relatos que las ignoraban; recorrido por temas; público general. Se aceptan otras exposiciones de F5 si se apoyan en lo observable.
2. Test: tiene una idea que organiza la selección y el recorrido; una idea central en una frase.
3. Impresión personal: se valora que nombre algo visible (color, forma, material) y evite el «me gusta» sin explicación.

Ficha 2

1. Pregunta y tesis modelo: «¿Qué esconde una máscara y qué deja ver?» / «Una máscara oculta, pero también muestra lo que no decimos» (10 palabras).
2. Mapa: se valora que las ocho piezas estén agrupadas en secciones y que haya al menos tres relaciones rotuladas (por ejemplo, eco entre retrato y collage; contraste entre cartel y escultura; evolución entre fotografía y dibujo).
3. Relaciones: la tabla debe incluir la razón visual, por ejemplo «ambos cubren el rostro, pero uno con papel y otro con cinta».

Ficha 3

1. Matriz: se valora que las puntuaciones se justifiquen y que las piezas descartadas se expliquen; el total máximo es de 8 puntos (cuatro criterios de 0 a 2). Se aceptan criterios añadidos.
2. Análisis de pieza: se valora que el referente ilumine la pieza (por ejemplo, Reiniger y la silueta sin rostro).
3. Descartada modelo: «un paisaje, porque no se relaciona con la tesis de la máscara».

Ficha 4

1. Plano: se valora que el recorrido sea de un solo sentido, sin cruces, con la tesis a la entrada y paso libre de 1,20 m (cuatro cuadrados y medio a escala 25 cm).
2. Cálculo: caben 9 piezas. Nueve A3 verticales con 10 cm entre ellas ocupan $9 \times 29{,}7 + 8 \times 10 = 347{,}3$ cm; sobran $400 - 347{,}3 = 52{,}7$ cm, es decir, 26,35 cm (≈ 26 cm) de margen a cada lado, más de los 20 cm exigidos (con 10 piezas ocuparían 387 cm y no quedarían 20 cm por lado). Con el centro a 145 cm, el borde inferior queda a $145 - 21 = 124$ cm y el superior a 166 cm.
3. Explicación: a 145 cm el centro queda a la altura de los ojos de una persona de 140 a 160 cm y es visible desde una silla (120 cm, ligeramente inclinada la mirada).

Ficha 5

1. Cartela modelo (39 palabras): «Una máscara sin boca. Lucía cubrió un molde de papel con capas blancas y dejó grietas por donde asoma el naranja. ¿Qué se oculta y qué se deja ver? Dialoga con las siluetas de Reiniger, que cuentan sin rostros.»
2. Lista de control: se espera que se corrijan los puntos no cumplidos antes de pasar a limpio.
3. Mediación: se valora que el guion respete los tiempos (suma 120 s) y que la pregunta sea abierta.

Ficha 6

1. El registro debe anotar conductas concretas (dónde se detienen, qué leen) sin dirigir al visitante; los cambios deben apoyarse en esas evidencias (por ejemplo, «dos de tres no vieron la tesis; la pasamos a la entrada y la hicimos mayor»).
2. Lista de montaje: se valora que se marque con honestidad y que se corrijan los fallos de altura, separación o autorización.

Ficha 7

1. Problemas de la pared: alturas distintas (de 110 a 190 cm de centro), separaciones desiguales, cuadro 3 torcido, cartelas a distintas alturas y sin título ni tesis de sala. Corrección: centrar todas en el eje de 145 cm, separación de 10 cm, enderezar y alinear las cartelas a la derecha de cada pieza y añadir un texto de sala.
2. Comentario personal: se valora que haya una sensación o idea y dos pruebas visibles (color, trazo, composición, técnica) y que respete a la autora o autor.
3. Portfolio: se valora que se explique un cambio concreto entre la versión 1 y la final, el error con su causa y la mejora con evidencia.

Refuerzo (Anexo 8)

1. Se aceptan tesis con las frases modelo y selecciones de cinco piezas con razón clara. Cartela modelo: «Máscara sin boca, Lucía M., 2026. Papel maché y témpera. Esta pieza muestra lo que se oculta y se relaciona con el retrato en papel porque ambos cubren el rostro».

Ampliación (Anexo 9)

1. Se valora que el mapa de nodos tenga al menos tres rutas, botón de vuelta al mapa, texto alternativo, contraste legible y solo obras autorizadas, y que la comparación argumente lo que gana (elección, comparación) y pierde (guía, ritmo) el público.

Notas para el docente: temporalización, seguridad y diferenciación

- Organización: equipos de 4 personas con roles de comisariado, diseño, montaje y documentación/mediación; cada persona hace su portfolio. Hay que recoger y revisar las autorizaciones de las obras antes de la sesión 5 y pedir el espacio a la dirección.
- Temporalización (55 min): 10 min de análisis o explicación, 30-35 min de taller o montaje, 5-7 min de ficha y 5 min de recogida. El montaje puede requerir parte de otra sesión; la apertura admite visitas por turnos.
- Imágenes, derechos, privacidad y seguridad: referentes citados y proyectados desde fuentes oficiales o de acceso abierto; obras del alumnado solo con autorización y nombre de pila o iniciales; sin fotografías de personas ni publicación en redes; montaje sin clavos ni escaleras, con 1,20 m de paso libre y salidas despejadas.
- Diversidad y alternativas: exposición de pared o de mesa; portfolio multimodal (carpeta, presentación o audio); exposición oral alternativa (grabada con anticipación sin caras); roles flexibles. Se puede reducir a cinco piezas (Anexo 8) o ampliar con la versión digital (Anexo 9).

Errores frecuentes

- Colgar todos los trabajos sin tesis ni criterio de selección («una suma de trabajos»).
- Confundir tema con tesis («las máscaras» no es una tesis; «una máscara oculta pero también muestra» sí).
- Colgar las piezas a distintas alturas, con separaciones desiguales o cartelas desalineadas.
- Escribir cartelas demasiado largas, con «me gusta» o sin relación con la tesis.
- Exponer obras sin autorización de su autoría o con el nombre completo, o usar imágenes de referentes sin citar la licencia.
- Un portfolio que solo muestra resultados bonitos y no recoge errores ni evolución.

Criterios para valorar respuestas abiertas

- Se acepta cualquier tesis clara, defendible con las piezas del equipo y expresada en una frase, aunque no coincida con los ejemplos.
- Se aceptan recorridos lineales, circulares o en red si el equipo justifica su elección por el público y garantiza el paso libre.
- Se acepta un cuelgue distinto al de 145 cm si se justifica (por ejemplo, para alumnado más bajo) y es coherente en toda la exposición.
- El acabado de las piezas no debe penalizar una selección bien argumentada; sí se penalizan las obras expuestas sin autorización.

Créditos, fuentes y condiciones de uso

Edición revisada: octubre de 2026

Situaciones de aprendizaje · Educación Plástica, Visual y Audiovisual · 3.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.