Guía
Dibujo y pintura 5 PRIMARIA
Educación plástica

Proyecto **La Casa del Saber**

Santillana

La guía didáctica de **Dibujo y pintura 5**, para quinto curso de Educación Primaria, es una obra colectiva concebida, diseñada y creada en el departamento de Ediciones Educativas de Santillana Educación S. L., dirigido por Enrique Juan Redal.

En su realización ha participado el siguiente equipo:

Texto del libro del alumno: Arancha Méndez, Montserrat Herrero y Lola Núñez

Texto de la guía didáctica: Arancha Méndez, Montserrat Herrero y Lola Núñez

Ilustración del libro del alumno: Eduardo Estrada, Cristina Belmonte, Leila Garau y Elena M. Gibello

Ilustración de la guía didáctica: Eduardo Estrada, Leila Garau, Elena M. Gibello y Juan Carlos Carmona

Edición: Montserrat Herrero González
Dirección del proyecto: Lola Núñez Madrid

Introducción

Proyecto La Casa del Saber 4
Educación Primaria: finalidad y objetivos 6
Las competencias básicas en el currículo 7
Recursos para el quinto curso 8
Recursos para el sexto curso 10
Las enseñanzas artísticas en el proceso de aprendizaje 12
El material del alumno 18
La guía didáctica 19
Contenidos de quinto curso 23
Contenidos de sexto curso 26

Guiones didácticos

Primer trimestre 32
Segundo trimestre 58
Tercer trimestre 84

Más recursos

Proyecto de evaluación 112
Fichas fotocopiables: leer y pintar 126
Fichas fotocopiables: dibujo técnico 146
Fichas fotocopiables: plantillas de registro 154

Proyecto **La Casa del Saber**

Un proyecto bien fundamentado

La Casa del Saber persigue una educación de **calidad** que facilite el éxito escolar de los alumnos. Es fruto de un largo proceso de **investigación** y debate. En su diseño han participado profesores, pedagogos, psicólogos, editores, diseñadores, ilustradores y muchos otros profesionales que han aportado su buen hacer y sus conocimientos. Su trabajo y la larga experiencia de Santillana fundamentan la solidez de este proyecto.

Los profesores, los alumnos y los padres pueden depositar su confianza en **La Casa del Saber**.

Una casa para todos

La Casa del Saber persigue la **equidad** en la educación, de manera que todos los alumnos encuentren una respuesta apropiada a su ritmo de aprendizaje y a sus condiciones personales.

Para lograr la equidad, el proyecto plantea una auténtica **educación en valores**, con especial atención a la convivencia, el cuidado del medio ambiente y otros valores que promueven la construcción de un mundo mejor para todos.

Este proyecto pretende también que los alumnos reconozcan y valoren la **diversidad cultural** de la sociedad en la que vivimos.

La Casa del Saber es un espacio en el que cabemos todos: alumnos, profesores, padres…

La Casa del Saber, el nuevo proyecto de **Santillana**, es un espacio educativo en el que los alumnos pueden adquirir las capacidades que necesitan para su desarrollo personal y social.

Los pilares del proyecto

La Casa del Saber se apoya en tres principios:

- **Promover un aprendizaje eficaz** que permita al alumno desarrollar satisfactoriamente las habilidades que ha de adquirir en el segundo ciclo de la Educación Primaria. Se trata de garantizar un aprendizaje sólido de los contenidos curriculares fundamentales propios de este ciclo.

  Para lograrlo, además de una elaboración rigurosa de los libros del alumno, apoyamos el proceso de enseñanza con múltiples recursos para explicar, repasar, reforzar, complementar y evaluar los contenidos fundamentales.

- **Aplicar el conocimiento a la vida cotidiana,** de modo que los niños y niñas puedan actuar satisfactoriamente en su vida diaria. Así, pretendemos que los alumnos se desenvuelvan en las situaciones comunicativas en las que se ven inmersos, utilicen sus conocimientos matemáticos para resolver problemas de la vida diaria y se valgan de los contenidos aprendidos para comprender y tomar decisiones sobre su entorno natural y social.

- **Contribuir al desarrollo de las competencias básicas** que deben adquirir los alumnos. Todas las áreas favorecen el desarrollo de las competencias que los alumnos necesitan para desenvolverse en la sociedad actual:

Competencia lingüística

Competencia matemática

Conocimiento e interacción con el mundo físico

Tratamiento de la información

Competencia social y ciudadana

Competencia cultural y artística

Autonomía e iniciativa personal

Aprender a aprender

Adelante, este es vuestro proyecto. **Es vuestra casa. Es la casa de todos.**

Educación Primaria

FINALIDAD Y OBJETIVOS

Según la Ley Orgánica de Educación, la **finalidad** de la Educación Primaria es proporcionar a todos los niños y niñas una educación que permita afianzar su desarrollo personal y su propio bienestar, adquirir las habilidades culturales básicas relativas a la expresión y comprensión oral, a la lectura, a la escritura y al cálculo, así como desarrollar las habilidades sociales, los hábitos de trabajo y estudio, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad.

En el apartado en que se enumeran los **objetivos** de la etapa, la ley expone lo siguiente:

«La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan:

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.

c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.

e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.

f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.

g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.

h) Conocer y valorar su entorno natural, social y cultural, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo.

i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.»

Las competencias básicas
EN EL CURRÍCULO

La Ley Orgánica de Educación presenta una importante novedad: la incorporación de las competencias básicas al currículo.

Así, en el texto legal se afirma que «con las áreas y materias del currículo se pretende que los alumnos y las alumnas alcancen los objetivos educativos y, consecuentemente, también que adquieran las competencias básicas. Sin embargo, no existe una relación unívoca entre la enseñanza de determinadas áreas o materias y el desarrollo de ciertas competencias. Cada una de las áreas contribuye al desarrollo de diferentes competencias y, a su vez, cada una de las competencias básicas se alcanzará como consecuencia del trabajo en varias áreas o materias».

Y, sobre el mismo asunto, la ley añade lo siguiente: «El currículo se estructura en torno a áreas de conocimiento, es en ellas en las que han de buscarse los referentes que permitirán el desarrollo de las competencias en esta etapa. Así pues, en cada área se incluyen referencias explícitas acerca de su contribución a aquellas competencias básicas a las que se orienta en mayor medida. Por otro lado, tanto los objetivos como la propia selección de los contenidos buscan asegurar el desarrollo de todas ellas».

Qué se entiende por competencia básica

Se entiende por **competencia** la capacidad de poner en práctica de una forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, los conocimientos, las habilidades y las actitudes personales adquiridas.
El concepto de competencia incluye tanto los conocimientos teóricos como las habilidades o conocimientos prácticos y las actitudes. Va más allá del saber y del saber hacer o aplicar, porque incluye también el saber ser o estar.

Las **competencias básicas** o clave tienen las siguientes características:

- Promueven el **desarrollo de capacidades** más que la asimilación de contenidos, aunque estos siempre están presentes a la hora de concretar los aprendizajes.
- Tienen en cuenta el **carácter aplicativo de los aprendizajes**, ya que se entiende que una persona «competente» es aquella capaz de resolver los problemas propios de su ámbito de actuación.
- Se fundamentan en su carácter **dinámico**, ya que se desarrollan de manera progresiva y pueden ser adquiridas en situaciones e instituciones formativas diferentes.
- Tienen un **carácter interdisciplinar y transversal**, ya que integran aprendizajes procedentes de diversas disciplinas académicas.
- Son un punto de encuentro entre la **calidad** y la **equidad**. Por una parte, con ellas se intenta garantizar una educación que dé respuesta a las necesidades reales de la época en la que vivimos (calidad). Por otra parte, se pretende que sean asumidas por todo el alumnado, de manera que sirvan de base común a todos los ciudadanos y ciudadanas (equidad).

Las competencias clave o básicas son, pues, aquellos conocimientos, destrezas y actitudes que todos los individuos necesitan para su realización y desarrollo personal, para su inclusión en la sociedad y para su incorporación al mundo del empleo. Las competencias deberían haberse adquirido al final de la enseñanza obligatoria, y tendrían que constituir la base de un continuo aprendizaje a lo largo de toda la vida.

Recursos para el quinto curso

RECURSOS PARA LOS ALUMNOS

Libros

- Lengua castellana 5
- Matemáticas 5
- Conocimiento del medio 5
- Educación para la ciudadanía
- Música 5
- Educación plástica 5
- Religión católica 5
- New Science 5
- Drawing and Painting 5
- Lecturas 5
- Diccionario escolar

Cuadernos

- Lengua 5 Primer trimestre
- Lengua 5 Segundo trimestre
- Lengua 5 Tercer trimestre

- Matemáticas 5 Primer trimestre
- Matemáticas 5 Segundo trimestre
- Matemáticas 5 Tercer trimestre

- Ortografía
- Números y operaciones
- Problemas de Matemáticas
- Actividades con mapas
- Tareas de Ciencias Naturales
- Cálculo mental

RECURSOS PARA EL PROFESOR

Guías didácticas

- Guía didáctica Lengua castellana 5 – *Incluye CD para el programa de Comunicación oral*
- Guía didáctica Matemáticas 5
- Guía didáctica Conocimiento del medio 5
- Guía didáctica Educación para la ciudadanía
- Guía didáctica Música 5 – *Incluye CD con canciones, ejercicios y audiciones*

Recursos para el aula

Mapas mudos interactivos

- Mapas murales de España, de Europa y del mundo, con nombres de quitar y poner

Material manipulable para Matemáticas

- Cuerpos geométricos: conos, prismas, cilindros, esfera, cubo, pirámides…
- Desarrollos de los cuerpos geométricos
- Panel para trabajar fracciones
- Figuras planas
- Instrumentos para la pizarra: regla, compás, transportador, escuadra y cartabón
- Billetes y monedas

Láminas de Matemáticas

- Clases de cuadriláteros, clases de triángulos, cuerpos geométricos, polígonos, círculo y circunferencia, ángulos

Láminas de Conocimiento del medio

- Láminas para trabajar el cuerpo humano, mapas de la Comunidad Autónoma, de España, de Europa…

Láminas de Lengua

- Modelos de las conjugaciones verbales

- Guía didáctica Educación plástica 5
- Guía didáctica Religión católica 5
- Teacher's Book New Science 5
- Teacher's Book Drawing and Painting 5
- Guía del diccionario escolar

Recursos digitales

- CD Recursos didácticos
- CD Documentos curriculares

Programa de Estudio Eficaz

- Manual para profesores

Recursos para evaluar

- Recursos para la evaluación. Lengua castellana 5
- Recursos para la evaluación. Matemáticas 5
- Recursos para la evaluación. Conocimiento del medio 5

Recursos para atender a la diversidad

- Fichas de refuerzo y ampliación. Lengua castellana 5
- Fichas de refuerzo y ampliación. Matemáticas 5
- Fichas de refuerzo y ampliación. Conocimiento del medio 5
- Más recursos. Lengua castellana 5
- Más recursos. Matemáticas 5
- Más recursos. Conocimiento del medio 5
- Trabajar con mapas

Recursos para trabajar las competencias

- 100 propuestas para mejorar la competencia en comunicación lingüística
- 100 propuestas para mejorar la competencia matemática
- 100 propuestas para mejorar la competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico
- Desarrollo de la competencia lectora

Recursos para el sexto curso

RECURSOS PARA LOS ALUMNOS

Libros

- Lengua castellana 6
- Matemáticas 6
- Conocimiento del medio 6
- Educación para la ciudadanía
- Música 6
- Educación plástica 6
- Religión católica 6
- New Science 6
- Drawing and Painting 6
- Lecturas 6
- Diccionario escolar

Cuadernos

- Lengua 6 Primer trimestre
- Lengua 6 Segundo trimestre
- Lengua 6 Tercer trimestre

- Matemáticas 6 Primer trimestre
- Matemáticas 6 Segundo trimestre
- Matemáticas 6 Tercer trimestre

- Ortografía
- Números y operaciones
- Problemas de Matemáticas
- Actividades con mapas
- Tareas de Ciencias Naturales
- Cálculo mental

RECURSOS PARA EL PROFESOR

Guías didácticas

- Guía didáctica Lengua castellana 6 – *Incluye CD para el programa de Comunicación oral*
- Guía didáctica Matemáticas 6
- Guía didáctica Conocimiento del medio 6
- Guía didáctica Educación para la ciudadanía
- Guía didáctica Música 6 – *Incluye CD con canciones, ejercicios y audiciones*

Recursos para el aula

Mapas mudos interactivos

- Mapas murales de España, de Europa y del mundo, con nombres de quitar y poner

Material manipulable para Matemáticas

- Cuerpos geométricos: conos, prismas, cilindros, esfera, cubo, pirámides…
- Desarrollos de los cuerpos geométricos
- Panel para trabajar fracciones
- Figuras planas
- Instrumentos para la pizarra: regla, compás, transportador, escuadra y cartabón
- Billetes y monedas

Láminas de Matemáticas

- Clases de cuadriláteros, clases de triángulos, cuerpos geométricos, polígonos, círculo y circunferencia, ángulos

Láminas de Conocimiento del medio

- Láminas para trabajar el cuerpo humano, mapas de la Comunidad Autónoma, de España, de Europa…

Láminas de Lengua

- Modelos de las conjugaciones verbales

- Guía didáctica Educación plástica 6
- Guía didáctica Religión católica 6
- Teacher's Book New Science 6
- Teacher's Book Drawing and Painting 6
- Guía del diccionario escolar

Recursos digitales

- CD Recursos didácticos
- CD Documentos curriculares

Programa de Estudio Eficaz

- Manual para profesores
- Esquemas de Lengua castellana, Matemáticas y Conocimiento del medio

Recursos para evaluar

- Recursos para la evaluación. Lengua castellana 6
- Recursos para la evaluación. Matemáticas 6
- Recursos para la evaluación. Conocimiento del medio 6

Recursos para atender a la diversidad

- Fichas de refuerzo y ampliación. Lengua castellana 6
- Fichas de refuerzo y ampliación. Matemáticas 6
- Fichas de refuerzo y ampliación. Conocimiento del medio 6
- Más recursos. Lengua castellana 6
- Más recursos. Matemáticas 6
- Más recursos. Conocimiento del medio 6
- Trabajar con mapas

Recursos para trabajar las competencias

- 100 propuestas para mejorar la competencia en comunicación lingüística
- 100 propuestas para mejorar la competencia matemática
- 100 propuestas para mejorar la competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico
- Desarrollo de la competencia lectora

Las enseñanzas artísticas en el proceso de aprendizaje

Las enseñanzas artísticas, en las que se engloban las materias de Educación plástica y visual y Música, son en sí mismas disciplinas con contenidos propios integradas en el currículo de la enseñanza obligatoria. Pero, al mismo tiempo, estas materias sirven como instrumento o medio para ofrecer a los alumnos un modo de contemplar el mundo y de adquirir un conocimiento más completo y estructurado del mismo. Esto es así debido básicamente a factores como el propósito de observación y reelaboración del entorno, que impregna la Educación plástica y visual, o la sistematización de la forma de expresión, consustancial a la Música.

Diversos estudios sobre rendimiento en el proceso de aprendizaje de los alumnos de diferentes etapas revelan que aquellos que cuentan con una formación adecuada en ámbitos artísticos, como las artes visuales y plásticas y las disciplinas musicales, obtienen mejores resultados en los procesos de aprendizaje de otras áreas.

Los sistemas educativos han evolucionado en los últimos años para adecuarse a los profundos cambios sociales que han tenido lugar. Las enseñanzas artísticas no han sido ajenas a este proceso.

El sistema educativo actual se encuentra ante una sociedad dinámica donde el valor de los contenidos conceptuales está sometido al desarrollo vertiginoso del conocimiento. En una sociedad en la que el motor de avance es la innovación, lo que hay que aprender se amplía constantemente y requiere revisiones frecuentes. Al mismo tiempo, la cantidad de información de la que hoy disponemos, y a la cual todos podemos acceder a través de distintos medios, hace que el volumen de contenidos sea casi inabarcable para cualquier estudiante.

Responder a los retos que nos plantea una sociedad nueva, en constante cambio, motiva que el currículo educativo deba poner el acento en aspectos más próximos a las necesidades reales de formación de los individuos, aspectos que les permitan integrarse de la forma más eficaz posible en la sociedad y dar respuesta a sus exigencias. Así pues, en la situación actual, es necesario reconsiderar los objetivos de la labor docente y enfocarlos hacia la finalidad de desarrollar en los alumnos competencias básicas para desenvolverse hábilmente en el nuevo panorama social.

Consideramos las competencias básicas como las habilidades necesarias para responder a demandas complejas y dar curso a las distintas tareas que se demandan en la sociedad del nuevo milenio. El individuo competente debe ser capaz de integrar elementos muy diversos (conocimientos, estrategias y capacidad de manejar los aprendizajes adquiridos) de forma flexible para llevar a cabo con eficacia una determinada tarea.

En el contexto del sistema educativo, el desarrollo de las competencias básicas proporciona vías para planificar el modo en que los alumnos deben abordar el aprendizaje, de manera ajustada a las demandas de unos entornos, tanto sociales como profesionales, cada vez más complejos.

Finalidades de las áreas artísticas

Al analizar las finalidades educativas de las áreas vinculadas a las enseñanzas artísticas, se hace patente la importancia que estos aprendizajes tienen en el nuevo enfoque educativo, ya que estas finalidades se dirigen hacia tareas complejas en las que se integra la percepción, la reflexión y la expresión.

Finalidades del área de Educación plástica y visual

- Desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y táctil.
- Potenciar el desarrollo de la imaginación y la creatividad.
- Favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social.
- Dotar a los alumnos de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos.
- Predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

En la Educación Primaria estas finalidades se abordan aportando a los alumnos gran variedad de modelos de expresión artística para la representación de ideas y sentimientos, relacionándolos con diferentes áreas. A

través de esos modelos se trata de desarrollar la educación perceptiva y la expresión.

En la Educación Secundaria Obligatoria la Educación plástica y visual se constituye en una materia con estructura propia mediante el desarrollo de los niveles perceptivo y expresivo («saber ver para comprender» y «saber hacer para expresarse»):

- «Saber ver para comprender» implica la necesidad de educar en la percepción: ser capaz de evaluar la información visual, desarrollar la comprensión estética, llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial y analizar la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica.
- «Saber hacer para expresarse» necesita del conocimiento y la comprensión que proporciona observar y pretende desarrollar una actitud de indagación, producción y creación. Se trata de ser capaz de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto conceptuales como procedimentales; expresarse y desarrollar el propio potencial creativo.

Finalidades del área de Música

- Establecer puntos de contacto entre el mundo exterior y la música que se aprende en las aulas.
- Establecer los cauces necesarios para estimular en el alumnado el desarrollo de la percepción, la sensibilidad estética, la expresión creativa y la reflexión crítica.
- Desarrollar en los alumnos la autonomía que posibilite la participación activa e informada en diferentes actividades vinculadas con la audición, la interpretación y la creación musical.

En el caso de la Música, independientemente de la etapa educativa, la materia se debe articular en torno a dos ejes fundamentales:

- Percepción. Se refiere al desarrollo de capacidades de discriminación auditiva, de audición activa y de memoria comprensiva de la música, tanto durante el desarrollo de actividades de interpretación y creación musical como en la audición de obras musicales.
- Expresión. Desarrolla las capacidades vinculadas con la interpretación y la creación musical. Desde el punto de vista de la interpretación, la enseñanza y el aprendizaje de la música se centran en la expresión vocal, la expresión instrumental y el movimiento y la danza.

Percepción y expresión deben estar ligadas de forma directa con la adquisición de una cultura musical básica y necesaria.

Análisis de la presencia de las enseñanzas artísticas en el proceso de adquisición de las competencias

A partir de estas finalidades y de su reflejo en el currículo se pueden establecer de forma sistemática las relaciones entre las diferentes competencias y los aspectos de las enseñanzas artísticas que contribuyen de forma directa a la adquisición de las mismas.

Para llevar a cabo este análisis, hemos estructurado la relación de la Educación plástica y visual y de la Música con el aprendizaje de cada una de las competencias básicas en tres ámbitos:

- **Saber**, entendido como el conjunto de conocimientos que se ponen al servicio de otros.
- **Saber hacer**, entendido como el manejo de procesos que permiten llevar a cabo proyectos en diferentes ámbitos.
- **Saber ser**, que se refiere a la educación de la sensibilidad y la creatividad para proporcionar a los alumnos el nexo cultural y afectivo de los aprendizajes.

La Educación plástica y visual en la adquisición de las competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

Saber. El lenguaje de la imagen está constituido por códigos estructurados que siguen unas normas explícitas. El conocimiento de las estructuras internas que dotan de sentido a esos códigos amplía las posibilidades de articulación del pensamiento y le otorga una dimensión creativa.

El valor polisémico de la imagen conduce a la necesidad de interpretarla constantemente. Todos los campos de la comunicación social están acompañados de imágenes construidas de modo textual o manipulado. Conocer el modo en que se articulan los códigos de comunicación y adquirir las pautas para su interpretación son habilidades que proporcionan al alumno recursos para construir la información de manera ordenada y veraz.

Saber hacer. La construcción de discursos visuales es una capacidad que el alumno debe aprender a desarrollar y más aún en una sociedad en la que la imagen está presente en todas sus manifestaciones.

Saber ser. El poder de comunicación a través de la imagen es indiscutible en todos los campos del conocimiento, razón por la que se hace necesario el dominio de las claves que se integran en esos mensajes visuales de forma expresa o implícita.

Competencia matemática

Saber. El alumno debe construir su mirada para que pueda interpretar la multitud de estructuras latentes que soportan nuestro universo visual. La matemática de la forma, presente en todas las estructuras, bien sean microorganismos biológicos o grandes construcciones, articula ordenadamente nuestros entornos. El espacio que nos rodea está organizado y regulado por unas normas que marcan el modo de desenvolverse en él.

La mirada que proporciona el área de Educación plástica y visual ayuda a los alumnos a construir el concepto mental del entorno y su representación, en un mundo donde el objeto y la forma dominan nuestra mirada.

Saber hacer. Los conocimientos se estructuran a través de imágenes mentales que tienen forma, color, textura. En ellos el conocimiento se va moldeando en compartimentos que debemos saber construir y relacionar para poder trazar la geometría de nuestra sabiduría. Es un modo de clasificar, ordenar y relacionar los aprendizajes de forma eficaz.

Saber ser. Una visión del mundo que nos permita averiguar las estructuras latentes que lo articulan nos dará referencias suficientes para saber cómo interactuar con él en un panorama complejo, donde la urgencia se apodera de la permanencia, donde la práctica de la estructuración puede ayudar a manejarnos y construir nuestra representación del mundo.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

Saber. Las fronteras del mundo han desaparecido en muchos sentidos. En paralelo también lo han hecho las del conocimiento. Hoy todo se registra, se manipula y se representa. En este entorno se aprecia la necesidad de encontrar elementos icónicos que puedan representar contenidos de diferentes campos del saber: logotipos, símbolos, emoticonos, emblemas… Es necesaria la imagen que identifica para no perderse en el caos cotidiano: indumentarias que construyan identidades, marcas que testifiquen la presencia del individuo en un mundo dominado por la mercadotecnia, imágenes de alta resolución que presenten al mundo el último descubrimiento, gráficos en tres dimensiones que representen las caídas bursátiles…

La realidad actual es muy compleja y el conocimiento a nuestro alcance es muy amplio. Estamos rodeados de información visual en todos los formatos y de todos los temas, y este mismo hecho puede convertirse en un obstáculo. Aprender a utilizar, diferenciar y gestionar adecuadamente esta información forma parte de la enseñanza básica del área de Educación plástica y visual y permitirá que los alumnos posean parámetros de valoración e interacción con este nuevo panorama social.

Un ciudadano educado en el conocimiento de los códigos visuales que construyen nuestros entornos sabrá moverse con agilidad en un mundo cargado de mensajes. A su vez, sabrá cómo crear sus propios elementos de identificación cultural si asimila e interpreta correctamente los que su entorno inmediato le ofrece.

Tratamiento de la información y competencia digital

Saber. Los avances tecnológicos son tan vertiginosos en todos los campos que un adiestramiento básico en su modo de uso se hace cada vez más necesario.

Saber hacer. Las tecnologías del mundo actual están más que nunca vinculadas a la imagen. Todos los campos sociales generan multitud de imágenes que deben ser transformadas, retocadas, recreadas, etc., para conseguir su finalidad. En todos los campos del saber encontramos información gráfica susceptible de ser registrada, tratada y presentada. Las herramientas de infografía del campo artístico permiten desarrollar todas

estas tareas satisfactoriamente, creando contenidos que pueden ayudar a completar la información visual en otras áreas limítrofes.

Las tecnologías de la imagen nos facilitan el acceso a mundos de creatividad y representación infinitos. Una adecuada formación para su uso y manejo hace que se universalicen las destrezas necesarias que demanda la nueva situación.

Saber ser. El exceso de información visual de nuestra sociedad y su facilidad de difusión hace necesario marcar las pautas para que los alumnos desarrollen el pensamiento crítico que les guíe en la interpretación del resto de las áreas.

Competencia social y ciudadana

Saber. El alumno de hoy es un ciudadano del mundo. Su mundo existe más allá de las paredes del aula y de su propio hogar. El arte, por ejemplo, es un fenómeno mundial. Nos movemos por el mundo para ver arte y este viene a vernos. El arte ha ampliado sus fronteras y recoge influencias de una sociedad globalizada.

Saber hacer. El mundo actual se cuenta en imágenes, se narra en reportajes y se filma con la cámara del móvil. Es conveniente enseñar a registrar y utilizar imágenes de manera responsable y ética pensando en el mensaje que se aporta a la sociedad.

Saber ser. Construir imágenes y distribuirlas de forma responsable, compartir información visual de modo adecuado a las normas sociales es una actitud que se enseña en Educación plástica y visual.

Competencia cultural y artística

Saber. Los contenidos abordados en Educación plástica y visual intentan sentar las bases teóricas que ayudan a construir el conocimiento sobre el arte y su trascendencia tanto social como cultural. A lo largo de la historia de la cultura el arte ha reflejado en sus manifestaciones los cataclismos sociales y ha absorbido en sus representaciones todos los cambios que esta ha ido experimentando. En este sentido, el arte es un claro reflejo del avance tecnológico. Las expresiones artísticas no solo han incorporado como herramientas los avances tecnológicos, sino que, como ocurrió en otros momentos de la historia, han creado nuevos lenguajes expresivos basados en el hecho digital: vídeo-arte, net-art, libros electrónicos, instalaciones...

Saber hacer. En la actualidad, el arte no se limita al campo de la representación y la recreación. Como hemos señalado anteriormente, el arte recoge ahora más que nunca un compendio de técnicas que ha ido tomando de otros campos, pero que ha sabido adecuar a sus necesidades de representación. Por otro lado, la estética de la imagen cobra cada vez más protagonismo, aunque se utilice en ámbitos no precisamente artísticos. La Educación plástica y visual contribuye al desarrollo de los modos de creación de imágenes estéticas en cualquier campo de actividad.

Saber ser. La Educación plástica y visual proporciona al alumno un abanico suficiente de conocimientos dentro del campo de la imagen, su creación y su representación y le proporciona herramientas para desarrollar su pensamiento crítico y analítico.

Competencia para aprender a aprender

La Educación plástica y visual es una asignatura constituida por contenidos procedimentales y otros meramente conceptuales. El alumno debe integrar en su aprendizaje tanto principios de metodología sistemática como diferentes tipos de ejercicios en los que prima la creatividad.

En esta área, al ser tan amplio el espacio de sus contenidos, tan variadas las materias y tan diversa la tecnología empleada para su desarrollo, la capacidad de integrar y alternar saberes se entrena de forma especial.

En esta asignatura el alumno no solo aprende técnicas y desarrolla su capacidad creativa, sino que aprende a buscar soluciones originales y nuevas aplicando metodologías precisas o investigando soluciones innovadoras.

Autonomía e iniciativa personal

La Educación plástica y visual es un campo de ensayo perfecto para comprometer al alumno invitándole a elaborar sus propias ideas y potenciando su capacidad de respuesta e iniciativa.

Tanto el trabajo en equipo cuando se realizan obras colectivas como el trabajo individual e independiente sirven en esta área para reforzar la autoestima, el autoconocimiento y el descubrimiento de las capacidades personales.

La regulación del propio proceso de aprendizaje y la aplicación de diferentes estrategias para llevar a cabo tareas complejas permitirán a los alumnos adquirir autonomía en el trabajo y les proporcionarán los medios para plantear respuestas personales a las demandas diferentes del entorno que se les vayan planteando a lo largo de su formación.

La Música en la adquisición de las competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística

Saber. La música siempre ha estado unida a la tradición oral de los textos cantados. El desarrollo de la síntesis expresiva, así como de la entonación y el ritmo, favorece una mejor comunicación lingüística.

Saber hacer. El uso del lenguaje musical supone un enriquecimiento que se proyectará sobre otros códigos de comunicación que el alumno maneja. La música abre sus oídos a un nuevo lenguaje de alta especialización y posibilita el conocimiento de vocabularios específicos.

Saber ser. La música transmite no solo información codificada, sino sentimientos. La articulación de códigos compartidos facilita el proceso de comunicación entre los miembros del mismo grupo o de grupos diferentes.

Competencia matemática

Saber. La matemática es el esqueleto estructural de la música. La competencia matemática mantiene una estrecha relación con el trabajo de las estructuras interválicas, el estudio del fenómeno físico-acústico, el cálculo de las tonalidades y de los modos, el desarrollo de los acordes y su enlace, así como la métrica y las diferentes construcciones formales de los discursos musicales.

Saber hacer. No solamente la formulación de meras operaciones matemáticas más o menos complejas contribuye a la adquisición de competencias matemáticas, también a través de la propia práctica musical se profundiza –de una forma más o menos consciente– en cálculos matemáticos con el uso de las series armónicas y sus adecuados enlaces. La interpretación de diversas estructuras rítmicas y la interiorización de los compases de carácter binario, ternario, cuaternario o compuesto habilitan asimismo a la organización matemática. Del mismo modo, la práctica de la danza y el movimiento en la clase de Música posibilita el desarrollo de las nociones topológicas y la comprensión por parte de los alumnos de su interacción con el espacio.

Saber ser. A raíz del estudio matemático y físico presente en la música se impulsa en el alumnado el sentido de la concentración, primordial en el trabajo musical. Además, el hecho de que el alumnado sea consciente de la íntima relación que existe entre las matemáticas y la música –entre otras disciplinas– le predispondrá a una mejor apreciación de la misma.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

Saber. La excesiva contaminación acústica a la que nos vemos sometidos en nuestra civilización, y especialmente en nuestro país, es un problema que debe trabajarse en la clase de Música. El exceso de ruido, las normas higiénicas en relación con ello y el manejo eficaz de la ingente información sobre el uso de la música son aspectos que se trabajan en esta área.

Saber hacer. La práctica musical en general proporciona a los alumnos un camino de trabajo personal que les permite reflexionar sobre sus propios logros. Los parámetros del sonido, la calidad objetiva de la interpretación y la correcta utilización de los elementos expresivos propios de la música tienen la potencialidad de crear actitudes de observación y discriminación aplicables a muchos otros ámbitos del aprendizaje.

Saber ser. En un mundo invadido por los ruidos, la valoración del silencio es imprescindible para la práctica musical y confiere una actitud positiva a la vez que proporciona un mayor respeto por la creación e interpretación musical. En el caso de las actividades colectivas, la toma de conciencia del propio papel dentro del grupo contribuye además a generar sentimientos de integración, responsabilidad y colaboración.

Tratamiento de la información y competencia digital

Saber. Las tecnologías de la información y de la comunicación están presentes en los procesos de interpretación, audición y creación, y sirven como un vehículo fundamental para el desarrollo de dichos procesos tanto en el ámbito profesional como en el aula. Los alumnos deben conocer los distintos elementos informáticos que facilitan el mejor aprovechamiento de las actividades de música y deben tener la posibilidad de elegir entre todos los recursos a su alcance, los que sean más adecuados para llevar a cabo cada proceso de trabajo.

Saber hacer. El uso de programas informáticos destinados al tratamiento digital del sonido, a la creación y edición musical, al reconocimiento auditivo, etc., permite a los alumnos realizar un trasvase de técnicas y estrategias de trabajo de modo que los aprendizajes adquiridos en el área de Música puedan hacerse extensivos a otros ámbitos del aprendizaje.

Saber ser. En el ámbito de la selección de la información procedente de distintas fuentes, como Internet, el área de Música pone a disposición de profesores y alumnos un contexto en el que se pueden trabajar las estrategias de selección, análisis, verificación y crítica de la información adecuada a cada caso y contexto concretos.

Competencia social y ciudadana

Saber. El conocimiento de la propia música en relación con la música de otras culturas permite una mayor apertura a otras realidades sociales y proporciona claves de interpretación de la cultura y la sociedad propias y de otros lugares. La ampliación de los gustos musicales y la aceptación de un número cada vez mayor de estilos musicales es un vehículo para la aceptación de la diversidad social y cultural con la que actualmente convivimos.

Saber hacer. La práctica musical colectiva constituye una aportación valiosísima para el logro de esta competencia. El trabajo cooperativo facilita la creación del sentimiento de pertenencia al grupo como individuo y miembro de pleno derecho. El respeto hacia los otros y el interés por ser aceptado son prácticas sociales que fácilmente se pueden hacer extensivas a diferentes ámbitos de la vida.

Saber ser. Íntimamente ligado a las actividades grupales se encuentra el respeto hacia el resto de los compañeros y la escucha activa en sus turnos de interpretación. Ello implica la aceptación de las capacidades y limitaciones de los otros y de uno mismo y el deseo de mejorar, anteponiendo el beneficio del grupo a los intereses individuales.

Competencia cultural y artística

Saber. La música es un vehículo de transmisión de cultura y es un soporte que permite el conocimiento de elementos propios de un lenguaje, con un código especial, altamente especializado, y se puede considerar la base de una mejor comprensión y aprehensión de los saberes propios de nuestra sociedad y de otras sociedades pasadas o actuales.

Saber hacer. La percepción y la expresión musical son ámbitos del aprendizaje musical que han de practicarse de forma constante durante todas las etapas educativas. La participación en manifestaciones musicales, como intérprete o espectador, la comprensión y el análisis de los fenómenos musicales y el interés por el juego creativo musical son facetas de la educación musical de los alumnos que contribuyen a la formación de un poso cultural imprescindible.

Saber ser. La ampliación de los gustos musicales y el disfrute ante manifestaciones musicales de diferentes estilos tienen un claro componente cultural, que proporcionará a los alumnos autonomía, capacidad de relacionar y solidez en los procesos de adquisición de otros aprendizajes.

Competencia para aprender a aprender y autonomía e iniciativa personal

El estudio de la música posibilita el desarrollo del gusto por distintas manifestaciones musicales, tiene un claro componente de motivación y requiere estrategias de aprendizaje autónomas. En este sentido, la práctica musical es un escenario para el desarrollo de la concentración, la introspección y la mejora autónoma de las propias capacidades.

Para terminar, solo queremos animar a los profesores a que reflexionen sobre los ámbitos del aprendizaje en los que tienen presencia las áreas vinculadas a la formación artística y los aspectos de esta formación que se pueden estimular a través del trabajo en el aula. No hay que olvidar que esta relación contribuirá a que los alumnos mejoren sus capacidades, adquieran unas sólidas estructuras de conocimiento y puedan enfrentarse a sus tareas de forma creativa y eficaz.

El material del alumno

El proyecto de Educación plástica ofrece materiales muy novedosos para el alumno en los que se integran teoría y práctica y se aplica cada nueva adquisición a diferentes ámbitos de conocimiento, a través de la interdisciplinariedad entre las áreas del currículo.

Dibujo y pintura

Las características de **Dibujo y pintura** son las siguientes:

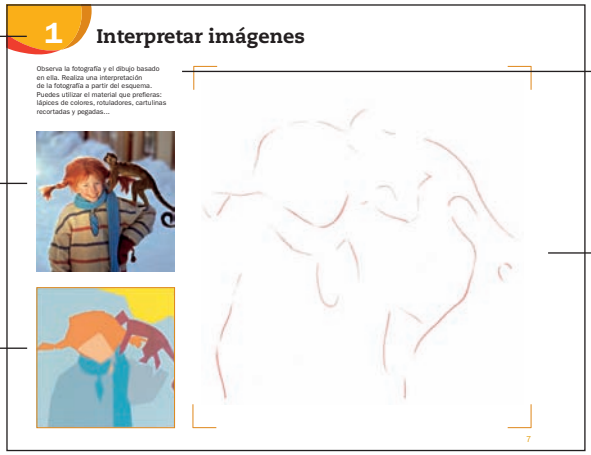
- **Es un cuaderno fungible** que proporciona infinidad de propuestas creativas para desarrollar el área de Educación plástica, tanto en el ámbito del dibujo (bidimensionalidad), como en el de la construcción (tridimensionalidad).
- **Ofrece un tratamiento muy completo del área**, poniendo el acento en la práctica y en la exploración de materiales y técnicas.
- **Contiene un amplio abanico creativo** de posibilidades para que los alumnos lleven a cabo sus actividades de forma personal y creativa, partiendo de propuestas de actividad abiertas y flexibles.

Página de dibujo

Número y título de la ficha

Imagen para observar

Modelo
Imagen que muestra un modelo acabado.



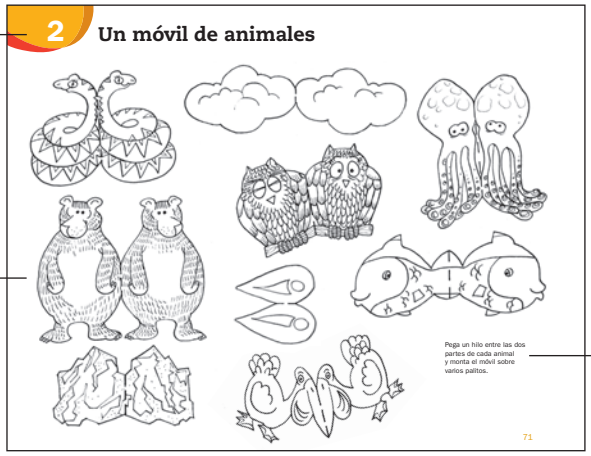
Orden de trabajo
Explicación de los materiales y de la actividad que deben realizar los alumnos.

Espacio para que los niños dibujen

Página de construcción

Número y título de la ficha

Dibujos que componen la construcción
Imágenes para colorear y recortar.



Orden de trabajo

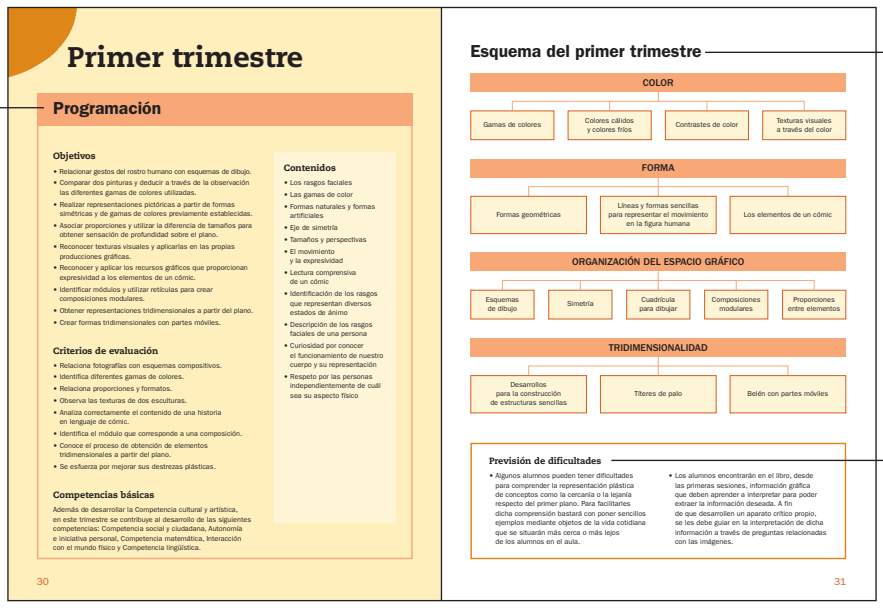
La guía didáctica

La guía didáctica del proyecto es un valioso banco de recursos para el desarrollo del área de Educación plástica. En ella se ofrecen los siguientes elementos:

- **La introducción**, que contiene una reflexión sobre el papel del área de Educación artística en el proceso educativo y un gran número de documentos para ayudar al profesorado a organizar su tarea (programaciones, marcos teóricos, mapas de contenidos, presentación de los diferentes elementos del proyecto…).
- **Los guiones didácticos**, donde se ofrecen sugerencias para llevar a cabo el trabajo sobre **Dibujo y pintura**, así como un gran número de propuestas de actividades para relacionar el área con otras del currículo y para desarrollar la creatividad.
- **Otros recursos**, en los que se recogen: **fichas de trabajo fotocopiables** donde se establecen relaciones entre el área de Educación plástica y la lectura; **proyectos de evaluación** en los que los alumnos podrán poner en juego los aprendizajes que han llevado a cabo a lo largo del tercer ciclo de Primaria y sus capacidades para aplicarlos a diferentes ámbitos; **fichas de registro y observación** para facilitar la tarea del seguimiento y observación de las adquisiciones de los alumnos en esta área.

Presentación del trimestre

Programación
En la primera doble página de cada trimestre se incluye una programación donde se presentan los objetivos, los criterios de evaluación, los contenidos y las competencias básicas que se trabajan a lo largo del trimestre.



Primer trimestre

Programación

Objetivos
- Relacionar gestos del rostro humano con esquemas de dibujo.
- Comparar dos pinturas y deducir a través de la observación las diferentes gamas de colores utilizadas.
- Realizar representaciones pictóricas a partir de formas simétricas y de gamas de colores previamente establecidas.
- Asociar proporciones y utilizar la diferencia de tamaños para obtener sensación de profundidad sobre el plano.
- Reconocer texturas visuales y aplicarlas en las propias producciones gráficas.
- Reconocer y aplicar los recursos gráficos que proporcionan expresividad a los elementos de un cómic.
- Identificar módulos y utilizar retículas para crear composiciones modulares.
- Obtener representaciones tridimensionales a partir del plano.
- Crear formas tridimensionales con partes móviles.

Contenidos
- Los rasgos faciales
- Las gamas de color
- Formas naturales y formas artificiales
- Eje de simetría
- Tamaños y perspectivas
- El movimiento y la expresividad
- Lectura comprensiva de un cómic
- Identificación de los rasgos que representan diversos estados de ánimo
- Descripción de los rasgos faciales de una persona
- Curiosidad por conocer el funcionamiento de nuestro cuerpo y su representación
- Respeto por las personas independientemente de cuál sea su aspecto físico

Criterios de evaluación
- Relaciona fotografías con esquemas compositivos.
- Identifica diferentes gamas de colores.
- Relaciona proporciones y formatos.
- Observa las texturas de dos esculturas.
- Analiza correctamente el contenido de una historia en lenguaje de cómic.
- Identifica el módulo que corresponde a una composición.
- Conoce el proceso de obtención de elementos tridimensionales a partir del plano.
- Se esfuerza por mejorar sus destrezas plásticas.

Competencias básicas
Además de desarrollar la Competencia cultural y artística, en este trimestre se contribuye al desarrollo de las siguientes competencias: Competencia social y ciudadana, Autonomía e iniciativa personal, Competencia matemática, Interacción con el mundo físico y Competencia lingüística.

30

Esquema del primer trimestre

COLOR
Gamas de colores | Colores cálidos y colores fríos | Contrastes de color | Texturas visuales a través del color

FORMA
Formas geométricas | Líneas y formas sencillas para representar el movimiento en la figura humana | Los elementos de un cómic

ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO GRÁFICO
Esquemas de dibujo | Simetría | Cuadrícula para dibujar | Composiciones modulares | Proporciones entre elementos

TRIDIMENSIONALIDAD
Desarrollos para la construcción de estructuras sencillas | Títeres de palo | Belén con partes móviles

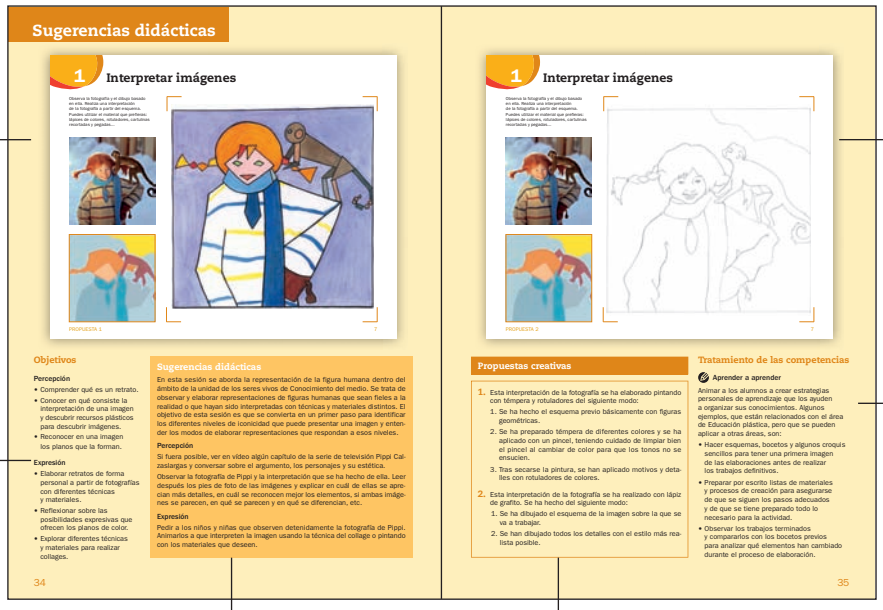
Previsión de dificultades
- Algunos alumnos pueden tener dificultades para comprender la representación plástica de conceptos como la cercanía o la lejanía respecto del primer plano. Para facilitarles dicha comprensión bastará con poner sencillos ejemplos mediante objetos de la vida cotidiana que se situarán más cerca o más lejos de los alumnos en el aula.
- Los alumnos encontrarán en el libro, desde las primeras sesiones, información gráfica que deben aprender a interpretar para poder extraer la información deseada. A fin de que desarrollen un aparato crítico propio, se les debe guiar en la interpretación de dicha información a través de preguntas relacionadas con las imágenes.

31

Esquema del trimestre
Exposición general de los contenidos de cada trimestre del libro del alumno agrupados en: color, forma, organización del espacio gráfico y tridimensionalidad.

Previsión de dificultades.
Información sobre las principales dificultades que pueden encontrar los alumnos.

Páginas de la guía correspondientes a dibujo del libro Dibujo y pintura



Página del libro con la propuesta 1
Imagen del trabajo cuyo desarrollo de la actividad se explica en el apartado Propuestas creativas.

Página del libro con la propuesta 2
Imagen del trabajo acabado cuyo desarrollo de la actividad se explica en el apartado Propuestas creativas.

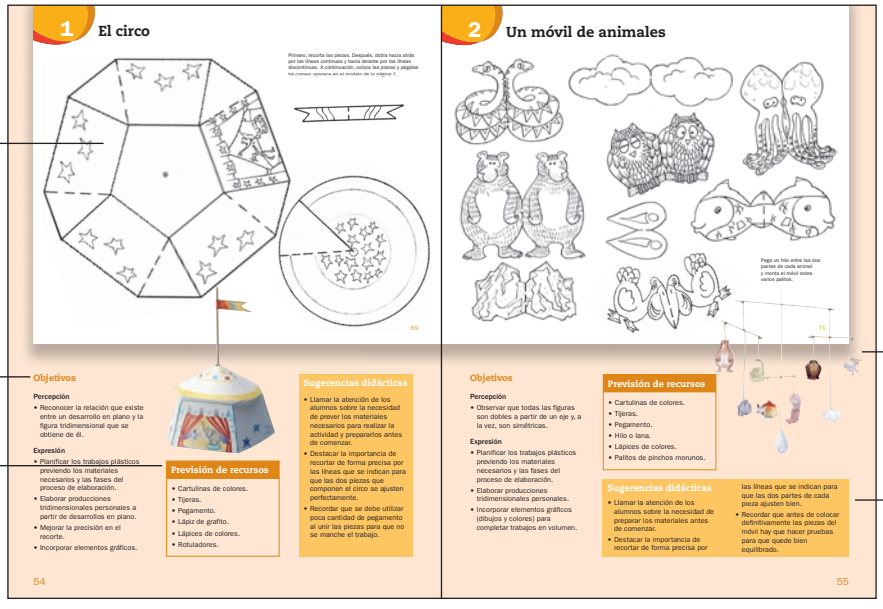
Objetivos
Se enumeran los propósitos de cada doble página del libro.

Competencias básicas
Propuestas para el desarrollo de habilidades, conocimientos, actitudes o valores que contribuyen al desarrollo de los contenidos de la unidad.

Sugerencias didácticas

Propuestas creativas

Páginas de la guía correspondientes a construcción del libro Dibujo y pintura



Páginas del libro

Objetivos

Previsión de recursos

Fotografía del trabajo acabado

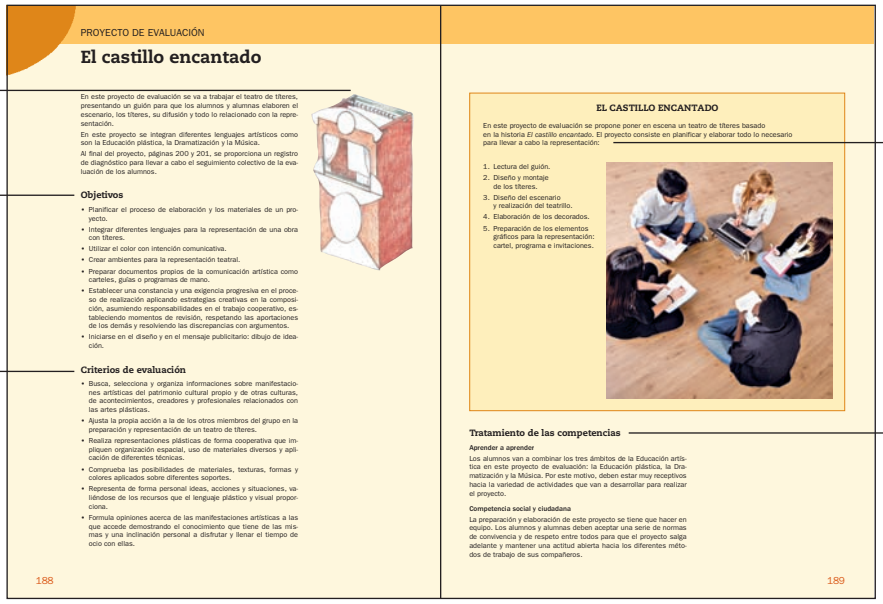
Sugerencias didácticas

Proyecto para la evaluación

Imagen del trabajo terminado

Objetivos
Se enumeran los propósitos del proyecto.

Criterios de evaluación
Relacionados directamente con el currículo de Educación artística de Primaria.



PROYECTO DE EVALUACIÓN

El castillo encantado

En este proyecto de evaluación se va a trabajar el teatro de títeres, presentando un guión para que los alumnos y alumnas elaboren el escenario, los títeres, su difusión y todo lo relacionado con la representación.

En este proyecto se integran diferentes lenguajes artísticos como son la Educación plástica, la Dramatización y la Música.

Al final del proyecto, páginas 200 y 201, se proporciona un registro de diagnóstico para llevar a cabo el seguimiento colectivo de la evaluación de los alumnos.

Objetivos

- Planificar el proceso de elaboración y los materiales de un proyecto.
- Integrar diferentes lenguajes para la representación de una obra con títeres.
- Utilizar el color con intención comunicativa.
- Crear ambientes para la representación teatral.
- Preparar documentos propios de la comunicación artística como carteles, guías o programas de mano.
- Establecer una constancia y una exigencia progresiva en el proceso de realización aplicando estrategias creativas en la composición, asumiendo responsabilidades en el trabajo cooperativo, estableciendo momentos de revisión, respetando las aportaciones de los demás y resolviendo las discrepancias con argumentos.
- Iniciarse en el diseño y en el mensaje publicitario: dibujo de ideación.

Criterios de evaluación

- Busca, selecciona y organiza informaciones sobre manifestaciones artísticas del patrimonio cultural propio y de otras culturas, de acontecimientos, creadores y profesionales relacionados con las artes plásticas.
- Ajusta la propia acción a la de los otros miembros del grupo en la preparación y representación de un teatro de títeres.
- Realiza representaciones plásticas de forma cooperativa que impliquen organización espacial, uso de materiales diversos y aplicación de diferentes técnicas.
- Comprueba las posibilidades de materiales, texturas, formas y colores aplicados sobre diferentes soportes.
- Representa de forma personal ideas, acciones y situaciones, valiéndose de los recursos que el lenguaje plástico y visual proporciona.
- Formula opiniones acerca de las manifestaciones artísticas a las que accede demostrando el conocimiento que tiene de las mismas y una inclinación personal a disfrutar y llenar el tiempo de ocio con ellas.

188

EL CASTILLO ENCANTADO

En este proyecto de evaluación se propone poner en escena un teatro de títeres basado en la historia *El castillo encantado*. El proyecto consiste en planificar y elaborar todo lo necesario para llevar a cabo la representación:

1. Lectura del guión.
2. Diseño y montaje de los títeres.
3. Diseño del escenario y realización del teatrillo.
4. Elaboración de los decorados.
5. Preparación de los elementos gráficos para la representación: cartel, programa e invitaciones.

Tratamiento de las competencias

Aprender a aprender

Los alumnos van a combinar los tres ámbitos de la Educación artística en este proyecto de evaluación: la Educación plástica, la Dramatización y la Música. Por este motivo, deben estar muy receptivos hacia la variedad de actividades que van a desarrollar para realizar el proyecto.

Competencia social y ciudadana

La preparación y elaboración de este proyecto se tiene que hacer en equipo. Los alumnos y alumnas deben aceptar una serie de normas de convivencia y de respeto entre todos para que el proyecto salga adelante y mantener una actitud abierta hacia los diferentes métodos de trabajo de sus compañeros.

189

Pasos del proyecto
Explicación de las diferentes fases de desarrollo del proyecto de evaluación.

Tratamiento de las competencias
Propuestas para el desarrollo de habilidades, conocimientos, actitudes o valores de los alumnos.

Observación y registro

Ítems para el seguimiento de los avances de los alumnos en el ámbito de la percepción

PROYECTO DE EVALUACIÓN EL CASTILLO ENCANTADO

Registro de seguimiento colectivo

PROCESOS DE PERCEPCIÓN	EN PROCESO DE ADQUISICIÓN	ADQUIRIDO
Búsqueda de información sobre manifestaciones artísticas del patrimonio cultural propio.		
Interés por el teatro de títeres.		
Planificación del proceso de elaboración de una representación por medio del teatro de títeres.		
Exploración de las características, elementos, técnicas y materiales que las obras artísticas ofrecen.		
Valoración y apreciación de la obra artística como instrumento de comunicación personal.		
Análisis de la intención comunicativa de las imágenes.		
Adquisición de responsabilidad en el trabajo cooperativo.		
Respeto a las aportaciones de los compañeros.		
Resolución de las discrepancias con argumentos en el trabajo en equipo.		

PROCESOS DE EXPRESIÓN	EN PROCESO DE ADQUISICIÓN	ADQUIRIDO
Comprensión y elaboración de los pasos a seguir en el proceso de trabajo de un proyecto.		
Integración de diferentes lenguajes para la representación de una obra con títeres.		
Creación de ambientes para la representación teatral.		
Preparación de documentos propios de la comunicación artística como carteles, guías o programas de mano.		
Iniciación al diseño y al mensaje publicitario.		
Ajuste de la propia acción a la de los otros miembros del grupo en la preparación y representación de un teatro de títeres.		
Realización de representaciones plásticas de forma cooperativa que impliquen organización espacial, uso de materiales diversos y aplicación de diferentes técnicas.		
Exploración de las posibilidades expresivas de los materiales.		
Representación de forma personal de ideas, acciones y situaciones.		

Ítems para el seguimiento de los avances de los alumnos en el ámbito de la percepción

Espacios en blanco para que el profesor incluya sus propios ítems de seguimiento

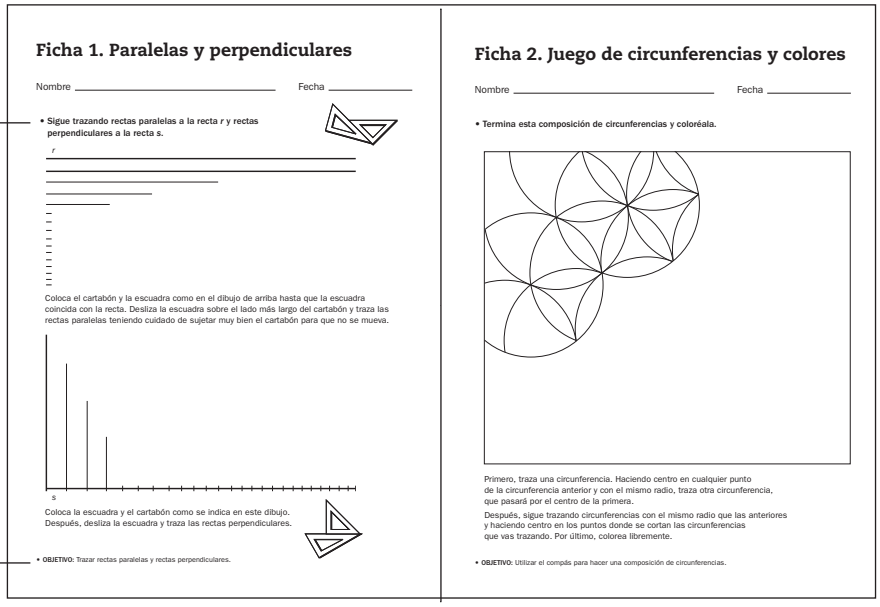
Fichas fotocopiables

Propuestas para el dibujo técnico y la dramatización a partir de textos.

Dibujo técnico

Ficha de dibujo técnico
Orden de trabajo y estrategias para hacerlo.

Objetivo
Propósito de la ficha.



Ficha 1. Paralelas y perpendiculares

Nombre _____ Fecha _____

• **Sigue trazando rectas paralelas a la recta *r* y rectas perpendiculares a la recta *s*.**

r

Coloca el cartabón y la escuadra como en el dibujo de arriba hasta que la escuadra coincida con la recta. Desliza la escuadra sobre el lado más largo del cartabón y traza las rectas paralelas teniendo cuidado de sujetar muy bien el cartabón para que no se mueva.

s

Coloca la escuadra y el cartabón como se indica en este dibujo. Después, desliza la escuadra y traza las rectas perpendiculares.

• **OBJETIVO:** Trazar rectas paralelas y rectas perpendiculares.

Ficha 2. Juego de circunferencias y colores

Nombre _____ Fecha _____

• **Termina esta composición de circunferencias y coloréala.**

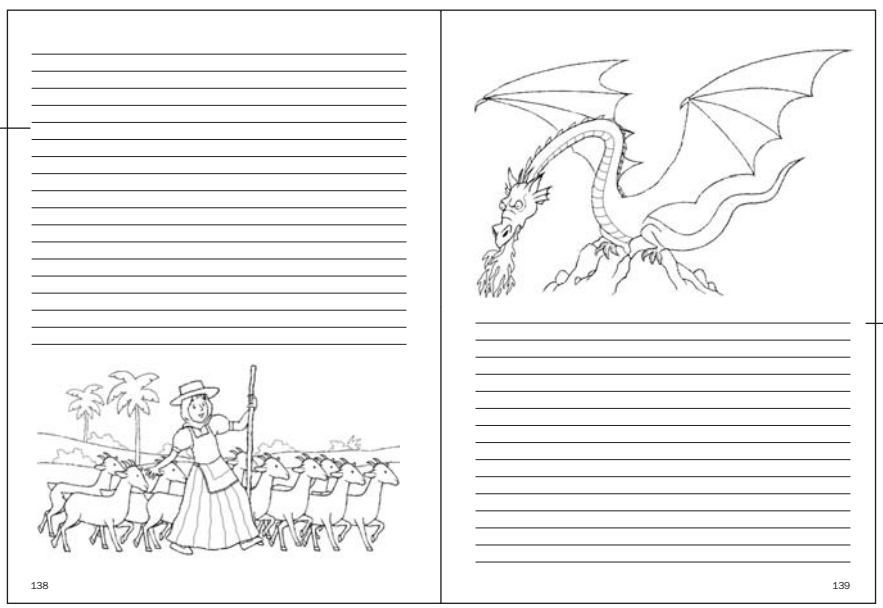
Primero, traza una circunferencia. Haciendo centro en cualquier punto de la circunferencia anterior y con el mismo radio, traza otra circunferencia, que pasará por el centro de la primera.

Después, sigue trazando circunferencias con el mismo radio que las anteriores y haciendo centro en los puntos donde se cortan las circunferencias que vas trazando. Por último, colorea libremente.

• **OBJETIVO:** Utilizar el compás para hacer una composición de circunferencias.

Leer y pintar

Ficha de leer y pintar
Proyecto en el que se integran la comprensión lectora y la expresión plástica para la creación de materiales impresos.



138

139

Espacio para que los alumnos escriban el guión que han leído en páginas anteriores.

Contenidos de 5.º curso

PRIMER TRIMESTRE

	EXPRESIÓN	
	ACTIVIDADES	**CONTENIDOS**
1	Interpretar imágenes. **Dibujo y pintura 5, página 7**	La interpretación de imágenes (el retrato). Elaboración de retratos de forma personal a partir de fotografías con diferentes técnicas y materiales. Exploración de los recursos expresivos que ofrecen los planos de color en la creación de imágenes.
2	Dibujar de frente y de perfil. **Dibujo y pintura 5, página 9**	Dibujo de animales prestando atención a sus cualidades básicas. Reflexión sobre la forma del cuerpo de algunos animales en función del punto de vista del observador.
3	Inventar un paisaje. **Dibujo y pintura 5, página 11**	Elaboración de producciones plásticas sobre el entorno, las plantas y el paisaje, intentando reproducir sus cualidades. Exploración de las posibilidades plásticas de materiales cotidianos para crear imágenes.
4	Componer con plantas. **Dibujo y pintura 5, página 13**	Interpretación geométrica de formas figurativas (flores). Creación de módulos y retículas para realizar interpretaciones geométricas de figuras de la realidad.
5	Crear paisajes virtuales. **Dibujo y pintura 5, página 15**	Integración de elementos reales e irreales para formar escenas, utilizando técnicas mixtas: dibujo y collage. Reflexión sobre las imágenes que se toman como punto de partida de una composición y la integración de dichas imágenes en la obra final.
6	Imaginar seres de otra época. **Dibujo y pintura 5, página 17**	Elaboración de composiciones recreando escenas de la Prehistoria a partir de imágenes y modelos documentados. Exploración de los recursos que permiten dotar de sensación de profundidad a una imagen (color, tamaños de los elementos, disposición…).
7	Crear texturas. **Dibujo y pintura 5, página 19**	Imitación de texturas táctiles y texturas visuales por diferentes medios gráficos: dibujo, estampados, collage, salpicados… Interpretación de imágenes a través de superficies texturadas.
8	Representar una imagen de noche. **Dibujo y pintura 5, página 21**	Creación de imágenes simétricas con respecto a un eje utilizando la transferencia de color. Planificación de procesos plásticos con intención expresiva.
9	Pintar el espacio con ceras. **Dibujo y pintura 5, página 23**	Experimentación de los resultados que se obtienen al combinar ceras y témpera o tinta. Elaboración de composiciones con la técnica del esgrafiado.
10	Estampar luces de Navidad. **Dibujo y pintura 5, página 25**	Creación de imágenes navideñas con la técnica de la estampación. Exploración de las posibilidades que ofrecen diferentes materiales para estampar.

TRIDIMENSIONALIDAD

La carpa del circo: cuerpos geométricos a partir de desarrollos. **Dibujo y pintura 5, página 69**	**Un móvil de animales:** creación de formas tridimensionales con movimiento. **Dibujo y pintura 5, página 71**	**Una felicitación de Navidad:** figuras con plegados y superposiciones de planos. **Dibujo y pintura 5, página 73**

	EXPRESIÓN	
	ACTIVIDADES	**CONTENIDOS**
11	Dibujar un taller de cerámica. **Dibujo y pintura 5, página 27**	Práctica de técnicas gráficas para texturización de superficies. Creación de escenas en las que se integren diferentes elementos gráficos con intención expresiva y estética.
12	Explorar texturas. **Dibujo y pintura 5, página 29**	Integración de elementos del entorno en composiciones plásticas. Exploración de las capacidades expresivas del collage.
13	Transformar escenas. **Dibujo y pintura 5, página 31**	Utilización de la línea y la mancha en una composición para crear sensación de movimiento. La planificación de procesos de trabajo sobre imágenes previas para obtener un fin plástico determinado.
14	Diseñar máquinas. **Dibujo y pintura 5, página 33**	Elaboración de dibujos y bocetos como base para el diseño. El desarrollo y la capacidad de imaginar objetos y representarlos a través de la Plástica.
15	Completar una escena de Carnaval. **Dibujo y pintura 5, página 35**	La creación de imágenes por medio del punto, la línea y la mancha. Exploración de los resultados que se obtienen en el tratamiento de imágenes con diferentes recursos gráficos.
16	Componer con planos. **Dibujo y pintura 5, página 37**	Elaboración de composiciones imitando las superficies de elementos naturales a través del collage realizado con papel y cartón. Exploración de los resultados que se obtienen al manipular el papel (arrugarlo, rasgarlo, cortarlo…).
17	Recrear un paisaje. **Dibujo y pintura 5, página 39**	Elaboración de interpretaciones a partir de una imagen artística utilizando la línea y la mancha como recursos gráficos.
18	Pintar sobre fondos de color. **Dibujo y pintura 5, página 41**	Utilización de la mancha espontánea como base para la creación de composiciones figurativas o abstractas. Planificación de procesos de trabajo plástico.
19	Crear imágenes con manchas. **Dibujo y pintura 5, página 43**	Experimentación de los resultados que se obtienen al combinar ceras y témpera o tinta. Elaboración de composiciones con la técnica del esgrafiado.
20	Representar una ciudad. **Dibujo y pintura 5, página 45**	Simplificación de formas figurativas para obtener imágenes sencillas a base de planos. Interpretación de imágenes utilizando el plano y la línea.

Una escena del mar: creación de objetos en vistas frontales con volumen. **Dibujo y pintura 5, página 75**	**Una careta para Carnaval:** creación de volúmenes con plegados e incisiones. **Dibujo y pintura 5, página 77**	**Una nave espacial:** construcción de cuerpos geométricos a partir de desarrollos. **Dibujo y pintura 5, página 79**

	EXPRESIÓN	
	ACTIVIDADES	**CONTENIDOS**
21	Pintar la oscuridad. **Dibujo y pintura 5, página 47**	Experimentación de recursos plásticos expresivos en la creación de imágenes sobre fondos de colores diferentes. Valoración de la riqueza plástica de los colores y sus combinaciones.
22	Diseñar logotipos. **Dibujo y pintura 5, página 49**	Creación de símbolos y logotipos a partir de la observación y la simplificación de figuras del entorno. Invención de imágenes de base geométrica con intención figurativa.
23	Dibujar un edificio simétrico. **Dibujo y pintura 5, página 51**	Utilización del eje de simetría y de líneas auxiliares de dibujo como referencia en los trazados. Desarrollo de la capacidad de observación de detalles en una imagen. Elaboración de figuras simétricas a partir de otras dadas.
24	Diseñar un cartel. **Dibujo y pintura 5, página 53**	Identificación de elementos gráficos de los carteles y elaboración de diferentes composiciones a partir de la combinación de dichos elementos gráficos sobre el plano. Reflexión sobre la relación entre los elementos gráficos de un cartel y la jerarquía de información que contiene.
25	Imaginar la vida en las cavernas. **Dibujo y pintura 5, página 55**	Recreación de escenas de la Prehistoria a partir de los conocimientos adquiridos sobre el tema. Utilización del color como recurso para recrear ambientes.
26	Recrear una escultura. **Dibujo y pintura 5, página 57**	Creación de figuras a partir de esquemas y formas simplificadas. Exploración de las posibilidades expresivas de la forma.
27	Componer un mosaico. **Dibujo y pintura 5, página 59**	Interpretación de figuras que forman parte de una imagen artística utilizando la técnica del collage. Reflexión sobre la importancia de la forma y la composición en la elaboración de mosaicos.
28	Idear diseños medievales. **Dibujo y pintura 5, página 61**	Elaboración de imágenes relacionadas con la Edad Media, con intención de mostrar escenas próximas a la realidad. Aplicación de elementos gráficos comunes al diseño de objetos medievales.
29	Dibujar poblaciones antiguas. **Dibujo y pintura 5, página 63**	Aplicación de los conocimientos sobre Historia adquiridos a lo largo del curso en la elaboración de escenas que recreen realidades propias de otras épocas (Edad Antigua y Edad Media). Exploración de las posibilidades expresivas de la línea en la creación de composiciones.
30	Inventar trajes. **Dibujo y pintura 5, página 65**	Elaboración de diseños de trajes propios de diferentes civilizaciones hasta la Edad Media. Búsqueda de documentación para crear imágenes próximas a la realidad.

El acueducto: la técnica de la superposición de planos. **Dibujo y pintura 5, página 81**	**Un carruaje:** creación de volúmenes a base de plegados. **Dibujo y pintura 5, página 83**	**Un castillo medieval:** construcción de cuerpos geométricos a partir de desarrollos. **Dibujo y pintura 5, páginas 85 y 87**

Contenidos de 6.º curso

PRIMER TRIMESTRE

	EXPRESIÓN	
	ACTIVIDADES	**CONTENIDOS**
1	Crear imágenes con líneas. **Dibujo y pintura 6, página 7**	Creación de obras personales a partir de los elementos gráficos que las integran (líneas, colores y formas) con intención comunicativa y estética.
2	Pintar formas diferentes. **Dibujo y pintura 6, página 9**	Creación de imágenes figurativas y abstractas a partir de un mismo esquema compositivo, explorando la expresividad de la forma y el color.
3	Componer con estampaciones. **Dibujo y pintura 6, página 11**	Elaboración de estampaciones explorando las características de los diferentes materiales a su alcance y aplicando los conocimientos adquiridos sobre texturas, formas y colores.
4	Dibujar la realidad. **Dibujo y pintura 6, página 13**	Integración de elementos diversos en una composición a partir de la observación directa y sistemática de la realidad, con la intención de representarla con fidelidad y rigor.
5	Decorar con texturas. **Dibujo y pintura 6, página 15**	Planificación y elaboración de obras personales en las que se integren recursos visuales relacionados con el color, la textura, las técnicas y los materiales.
6	Representar el movimiento. **Dibujo y pintura 6, página 17**	Integración de diversos recursos gráficos relacionados con el uso de la línea y de los esquemas para obtener sensación de movimiento en una composición.
7	Pintar diferentes personajes. **Dibujo y pintura 6, página 19**	Elaboración de imágenes sobre la figura humana utilizando diversos recursos para obtener diferentes niveles de iconicidad.
8	Componer escenas con elementos sueltos. **Dibujo y pintura 6, página 21**	Elaboración de imágenes informativas a partir de la observación de elementos del entorno y de la consulta de diversas fuentes para obtener gráficos y cuadros que recojan contenidos educativos.
9	Componer espacios. **Dibujo y pintura 6, página 23**	Integración de diferentes elementos gráficos para crear escenas teniendo en cuenta criterios relacionados con el equilibrio de las formas y las posiciones dentro de la composición.
10	Una calle en Navidad. **Dibujo y pintura 6, página 25**	Elaboración de escenas a partir de fotografías teniendo en cuenta criterios relacionados con el uso de la perspectiva para representar el espacio.

TRIDIMENSIONALIDAD

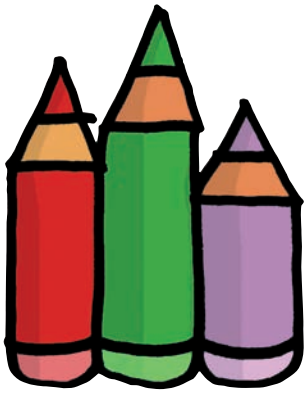
Esquema del cuerpo humano: elaboración de un esquema del interior del cuerpo humano. Superposición de planos. **Dibujo y pintura 6, páginas 69 y 71**	**Una niña con acordeón:** obtención de volúmenes a base de plegados, incisiones e inclusión de elementos móviles. **Dibujo y pintura 6, página 73**	**Un árbol de Navidad:** elaboración de formas tridimensionales a partir de desarrollos y ensamblajes. **Dibujo y pintura 6, página 75**

	EXPRESIÓN	
	ACTIVIDADES	**CONTENIDOS**
11	Sombrear dibujos. **Dibujo y pintura 6, página 27**	Creación de escenas o imágenes en las que se utilice la técnica del claroscuro para obtener sensación de volumen. Exploración de las posibilidades expresivas del lápiz de grafito.
12	Crear iluminaciones. **Dibujo y pintura 6, página 29**	Transformación de una fotografía utilizando diversos recursos gráficos para imitar iluminaciones distintas. Aplicación de los propios conocimientos sobre el color para crear composiciones.
13	Diseñar móviles. **Dibujo y pintura 6, página 31**	Planificación de cómo se deben distribuir los elementos de una composición para lograr sensación de equilibrio. Experimentación de las relaciones que existen entre la composición y la distribución de las formas.
14	Crear planos de profundidad. **Dibujo y pintura 6, página 33**	Planificación e integración de diversos elementos plásticos en una composición para representar el espacio. Experimentación de las posibilidades que ofrecen las técnicas mixtas (acuarelas y lápices de colores) para crear planos de profundidad.
15	Componer un bosque de televisores. **Dibujo y pintura 6, página 35**	Búsqueda de diversas imágenes con intención expresiva. Utilización de la técnica del collage para crear obras plásticas.
16	Transformar imágenes. **Dibujo y pintura 6, página 37**	Planificación de procesos de transformación de imágenes valorando un aspecto gráfico en cada fase. Exploración de los resultados que se obtienen en una imagen al aplicarle variaciones gráficas sucesivas.
17	Representar el relieve. **Dibujo y pintura 6, página 39**	Exploración de las diferencias que existen entre el dibujo de un paisaje y el mapa o plano del mismo paisaje. Utilización de recursos gráficos diferenciados para caracterizar imágenes que representan relieves (mapas y dibujos).
18	Confeccionar mapas. **Dibujo y pintura 6, página 41**	Aplicación de los propios conocimientos sobre los mapas y sobre los recursos plásticos en la creación de imágenes. Integración de diferentes técnicas y materiales para crear mapas respetando la información que deben proporcionar.
19	Dibujar con formas geométricas. **Dibujo y pintura 6, página 43**	Elaboración de formas de base geométrica atendiendo a la precisión en los trazados. Creación de imágenes que relacionen formas geométricas y formas naturales.
20	Pintar con manchas. **Dibujo y pintura 6, página 45**	Utilización del color como base para la creación de formas y figuras en composiciones plásticas. Uso de la témpera y de la acuarela y valoración de las posibilidades que ofrecen.

Una grúa: objetos tridimensionales con movimiento a partir de desarrollos. **Dibujo y pintura 6, página 77**	**Una carroza de Carnaval:** cuerpos con volumen y plegados. **Dibujo y pintura 6, página 79**	**El Sistema Solar: e**squema tridimensional a partir de elementos planos. **Dibujo y pintura 6, página 81**

	EXPRESIÓN	
	ACTIVIDADES	**CONTENIDOS**
21	Dibujar cómics. **Dibujo y pintura 6, página 47**	Creación de cómics integrando recursos gráficos diferentes: línea, color, texto, textura, composición… Planificación de procesos de trabajo.
22	Elaborar gráficos. **Dibujo y pintura 6, página 49**	Creación de gráficos a partir de datos numéricos. Integración de conocimientos plásticos en la creación de imágenes que representan ciertos contenidos matemáticos. Exploración de posibilidades gráficas para transmitir información a través de imágenes.
23	Jugar con las técnicas. **Dibujo y pintura 6, página 51**	Interpretación gráfica de materiales utilizando líneas, puntos, manchas, etc. con diferentes técnicas. Transformación de una fotografía a través de la aplicación de distintos tratamientos gráficos.
24	Dibujar la bandera europea. **Dibujo y pintura 6, página 53**	Aplicación de trazados geométricos en la elaboración de imágenes. Exploración de las posibilidades que ofrecen las estructuras geométricas para crear formas y figuras con significado.
25	Elaborar una línea del tiempo. **Dibujo y pintura 6, página 55**	Planificación y elaboración de la representación gráfica de un periodo histórico. Exploración de las posibilidades de las imágenes para transmitir información.
26	Recrear épocas históricas. **Dibujo y pintura 6, página 57**	Elaboración de imágenes de contenido histórico a partir de distintas fuentes de documentación. Aplicación de técnicas y materiales adecuados al contenido de la imagen que se quiere crear.
27	Dibujar un mercado. **Dibujo y pintura 6, página 59**	Aplicación de conocimientos históricos para crear escenas y personajes ambientados en épocas diferentes. Exploración de las técnicas plásticas más adecuadas para dotar de expresividad a una imagen.
28	Hacer bocetos. **Dibujo y pintura 6, página 61**	Elaboración de bocetos de elementos arquitectónicos. Observación sistemática de imágenes para representarlas a través del dibujo. Exploración de las posibilidades expresivas del lápiz de grafito.
29	Retocar imágenes. **Dibujo y pintura 6, página 63**	Transformación de una imagen con intención crítica. Exploración de los elementos gráficos más adecuados para llamar la atención del espectador sobre la imagen que recoge un determinado acontecimiento.
30	Dibujar un monumento histórico. **Dibujo y pintura 6, página 65**	Interpretación de la imagen de un edificio con diferentes técnicas y materiales. Exploración del valor expresivo de la línea en el dibujo.

Un helicóptero en la ciudad: elaboración de una escena con superposición de planos. **Dibujo y pintura 6, páginas 83**	**Un torneo medieval:** elaboración de formas tridimensionales a partir de desarrollos en el plano. **Dibujo y pintura 6, páginas 85 y 87**



Guiones didácticos

- Primer trimestre — Páginas 32 a 57
- Segundo trimestre — Páginas 58 a 83
- Tercer trimestre — Páginas 84 a 109

DIBUJO Y PINTURA 5

PRIMER TRIMESTRE			SEGUNDO	
FICHA		CONTENIDOS	FICHA	
1	Interpretar imágenes 7	• Elaboración de retratos de forma personal a partir de fotografías con diferentes técnicas y materiales. • **Forma:** el esquema y los planos de color.	11	Dibujar un taller de cerámica 27
2	Dibujar de frente y de perfil 9	• Dibujo de animales con formas simétricas y no simétricas con lápices de colores. • **Forma:** simetrías.	12	Explorar texturas 29
3	Inventar un paisaje 11	• Dibujo de paisajes aplicando los propios conocimientos sobre el entorno y las estaciones. • **Color:** colores en la naturaleza en diferentes momentos del año.	13	Transformar escenas 31
4	Componer con plantas 13	• Interpretación geométrica de plantas. • **Forma:** multiplicaciones geométricas sobre cuadrícula.	14	Diseñar máquinas 33
5	Crear paisajes virtuales 15	• Integración de elementos reales e imaginarios en escenas o paisajes combinando técnicas libremente. • **Organización del espacio gráfico:** los elementos de una composición.	15	Completar una escena de Carnaval 35
6	Imaginar seres de otra época 17	• Recreación de escenas de animales prehistóricos a partir de modelos. • **Organización del espacio gráfico:** proporción y posición de los elementos en la composición.	16	Componer con planos 37
7	Crear texturas 19	• Interpretación de texturas con dibujo y con collage. • **Color:** diferenciación de superficies.	17	Recrear un paisaje 39
8	Representar una imagen de noche 21	• Creación de imágenes y sus reflejos teniendo en cuenta la luz y la forma. • **Forma:** la simetría. • **Color:** los reflejos.	18	Pintar sobre fondos de color 41
9	Pintar el espacio con ceras 23	• Exploración de las posibilidades expresivas de las ceras combinadas con la témpera. • **Color:** las manchas de color para definir formas.	19	Crear imágenes con manchas 43
10	Estampar luces de Navidad 25	• Estampación de diferentes figuras para crear efectos luminosos. • **Color:** los fondos de color en la composición.	20	Representar una ciudad 45

TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE	
CONTENIDOS	**FICHA**	**CONTENIDOS**
• Creación de escenas en las que se integren formas, colores y texturas reales o imaginarias. • **Color:** los colores y las texturas en los objetos.	**21** **Pintar la oscuridad** 47	• Exploración de recursos gráficos para representar luces y sombras en una escena de penumbra. • **Color:** la iluminación de escenas a través del color.
• Elaboración de imágenes imitando elementos de la realidad con materiales y técnicas mixtas. • **Color:** creación de texturas.	**22** **Diseñar logotipos** 49	• Creación de símbolos y logotipos simplificando formas del entorno. • **Forma:** formas simplificadas y mensajes a través de figuras.
• Combinación de recursos gráficos para transformar imágenes con intención expresiva. • **Forma:** las líneas y las formas para crear sensaciones en las imágenes.	**23** **Dibujar un edificio simétrico** 51	• Aplicación de las reglas de la simetría para dibujar un edificio inspirado en la realidad. • **Forma:** la simetría.
• Planificación e integración de elementos gráficos para imitar máquinas y aparatos. • **Forma:** las formas de elementos del entorno.	**24** **Diseñar un cartel** 53	• Integración de elementos gráficos en una imagen con la intención de comunicar un mensaje. • **Organización del espacio gráfico:** los elementos de una imagen.
• Aplicación de diversas técnicas de coloreado para crear imágenes sobre el Carnaval. • **Color:** puntos, manchas o rayados.	**25** **Imaginar la vida en las cavernas** 55	• Aplicación de los conocimientos sobre el entorno para representar imágenes de la Prehistoria. • **Color:** los fondos de color en la composición.
• Planificación de escenas con sensación de profundidad a base de planos hechos con cartulina. • **Organización del espacio gráfico:** los planos de profundidad.	**26** **Recrear una escultura** 57	• Transformación de la forma de una escultura para crear imágenes con una misma estructura y diferente contenido. • **Forma:** contornos y figuras.
• Interpretación de una obra pictórica a base de líneas y manchas realizadas con distintos materiales. • **Forma:** líneas y manchas para dibujar paisajes.	**27** **Componer un mosaico** 59	• Interpretación de formas a través de la técnica del mosaico. • **Forma:** las figuras y sus formas; formas geométricas y formas simétricas.
• Experimentación de los resultados que proporcionan las tizas, los lápices o las ceras sobre fondos diferentes. • **Color:** la influencia de los fondos de color en las imágenes.	**28** **Idear diseños medievales** 61	• Aplicación de elementos gráficos comunes al diseño de objetos y de colecciones de objetos medievales. • **Forma y color:** los elementos visuales en las colecciones de objetos.
• Creación de imágenes figurativas a partir de manchas espontáneas realizadas con acuarela. • **Color:** la mancha y sus posibilidades expresivas.	**29** **Dibujar poblaciones antiguas** 63	• Aplicación de conocimientos sobre la Edad Antigua y la Edad Media para crear poblaciones de esas épocas. • **Forma:** las figuras en la composición.
• Representación de planos de profundidad en una composición. • **Organización del espacio gráfico:** los planos en una imagen.	**30** **Inventar trajes** 65	• Aplicación de conocimientos sobre la Edad Antigua y la Edad Media para crear personajes de esas épocas. • **Forma:** las ropas y la figura humana.

Primer trimestre

Programación

Objetivos

- Elaborar interpretaciones de imágenes de forma personal, variando formas, colores, texturas, composición, etc.
- Reconocer el eje de simetría en una figura.
- Identificar las gamas de colores que predominan en diferentes paisajes y comprender la intención expresiva con el uso de dichas gamas.
- Interpretar formas figurativas a través de cuadrículas y formas y figuras geométricas.
- Imaginar y crear escenas en las que se integren elementos reales e irreales y aplicar técnicas plásticas libremente para integrar dichos elementos.
- Recrear escenas a partir de modelos documentados.
- Imitar texturas táctiles y visuales por diferentes medios gráficos: dibujo, estampados, collage, salpicados…
- Planificar procesos en los que se integren diversos materiales.
- Reflexionar sobre aspectos expresivos de las técnicas y materiales plásticos.
- Conocer las posibilidades expresivas de la estampación de diferentes figuras y crear composiciones con esta técnica.

Criterios de evaluación

- Observa y describe imágenes atendiendo a criterios gráficos y a su uso expresivo: color, forma, proporción, texturas.
- Reconoce texturas visuales y texturas táctiles.
- Dibuja animales a partir del eje de simetría.
- Identifica sencillas formas y figuras geométricas y retículas en una composición.
- Conoce y experimenta diferentes técnicas y materiales con fines expresivos, estéticos y creativos.
- Mejora en sus hábitos de orden y se interesa por planificar sus tareas para obtener mejores resultados.

Competencias básicas

A lo largo de este trimestre, se desarrollan las siguientes competencias: Competencia cultural y artística, Competencia social y ciudadana, Autonomía e iniciativa personal, Competencia matemática, Conocimiento e interacción con el mundo físico y Competencia lingüística.

Contenidos

- El retrato.
- Imágenes formadas con planos.
- La interpretación de imágenes.
- El eje de simetría.
- Las posibilidades plásticas de materiales cotidianos.
- Las composiciones geométricas.
- Uso de la cuadrícula para dibujar.
- Integración de elementos reales e irreales para formar escenas.
- Recreación de escenas a partir de modelos.
- Las texturas.
- Imágenes con efectos de luz, simetría y reflejos.
- Creación de imágenes simétricas utilizando la transferencia de color.
- Creación de imágenes con la técnica de la estampación.
- Elaboración de elementos a partir de desarrollos.
- Confección de figuras con plegados y superposiciones de planos.

Esquema del primer trimestre

COLOR

- Planos de color
- Colores en la naturaleza de diferentes islas
- Texturas táctiles y texturas visuales
- El esgrafiado
- Las manchas de color
- La técnica de la estampación

FORMA

- Utilización de esquemas para dibujar
- Formas y figuras simétricas
- Imágenes virtuales, escenas reales e irreales
- Multiplicaciones geométricas sobre cuadrícula

ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO GRÁFICO

- El punto de vista y la simetría
- Formas y figuras geométricas sobre cuadrícula
- Elementos de una composición
- Proporción y posición de los elementos en la composición

TRIDIMENSIONALIDAD

- Cuerpos geométricos a partir de desarrollos
- Formas tridimensionales con movimiento
- Plegados y superposiciones de planos

Previsión de dificultades

- Algunos alumnos pueden tener dificultades para comprender en qué consiste una interpretación personal de una obra. Se trata de que observen la obra y hagan un trabajo basado en ella, sin tener que copiar la imagen porque podría resultar poco alentador para los alumnos si el resultado queda muy lejos de la obra original.
- Los alumnos encontrarán en el libro, desde las primeras sesiones, información gráfica que deben aprender a interpretar para poder extraer la información deseada. A fin de que desarrollen un aparato crítico propio, se les debe guiar en la interpretación de dicha información a través de preguntas relacionadas con las imágenes.

Sugerencias didácticas

1 Interpretar imágenes

Observa la fotografía y el dibujo basado en ella. Realiza una interpretación de la fotografía a partir del esquema. Puedes utilizar el material que prefieras: lápices de colores, rotuladores, cartulinas recortadas y pegadas...

PROPUESTA 1 7

Objetivos

Percepción

- Comprender qué es un retrato.
- Conocer en qué consiste la interpretación de una imagen y descubrir recursos plásticos para descubrir imágenes.
- Reconocer en una imagen los planos que la forman.

Expresión

- Elaborar retratos de forma personal a partir de fotografías con diferentes técnicas y materiales.
- Reflexionar sobre las posibilidades expresivas que ofrecen los planos de color.
- Explorar diferentes técnicas y materiales para realizar collages.

Sugerencias didácticas

En esta sesión se aborda la representación de la figura humana dentro del ámbito de la unidad de los seres vivos de Conocimiento del medio. Se trata de observar y elaborar representaciones de figuras humanas que sean fieles a la realidad o que hayan sido interpretadas con técnicas y materiales distintos. El objetivo de esta sesión es que se convierta en un primer paso para identificar los diferentes niveles de iconicidad que puede presentar una imagen y entender los modos de elaborar representaciones que respondan a esos niveles.

Percepción

Si fuera posible, ver en vídeo algún capítulo de la serie de televisión Pippi Calzaslargas y conversar sobre el argumento, los personajes y su estética.

Observar la fotografía de Pippi y la interpretación que se ha hecho de ella. Leer después los pies de foto de las imágenes y explicar en cuál de ellas se aprecian más detalles, en cuál se reconocen mejor los elementos, si ambas imágenes se parecen, en qué se parecen y en qué se diferencian, etc.

Expresión

Pedir a los niños y niñas que observen detenidamente la fotografía de Pippi. Animarlos a que interpreten la imagen usando la técnica del collage o pintando con los materiales que deseen.

1 Interpretar imágenes

Observa la fotografía y el dibujo basado en ella. Realiza una interpretación de la fotografía a partir del esquema. Puedes utilizar el material que prefieras: lápices de colores, rotuladores, cartulinas recortadas y pegadas...

PROPUESTA 2 7

Propuestas creativas

1. Esta interpretación de la fotografía se ha elaborado pintando con témpera y rotuladores del siguiente modo:

1. Se ha hecho el esquema previo básicamente con figuras geométricas.
2. Se ha preparado témpera de diferentes colores y se ha aplicado con un pincel, teniendo cuidado de limpiar bien el pincel al cambiar de color para que los tonos no se ensucien.
3. Tras secarse la pintura, se han aplicado motivos y detalles con rotuladores de colores.

2. Esta interpretación de la fotografía se ha realizado con lápiz de grafito. Se ha hecho del siguiente modo:

1. Se ha dibujado el esquema de la imagen sobre la que se va a trabajar.
2. Se han dibujado todos los detalles con el estilo más realista posible.

Tratamiento de las competencias

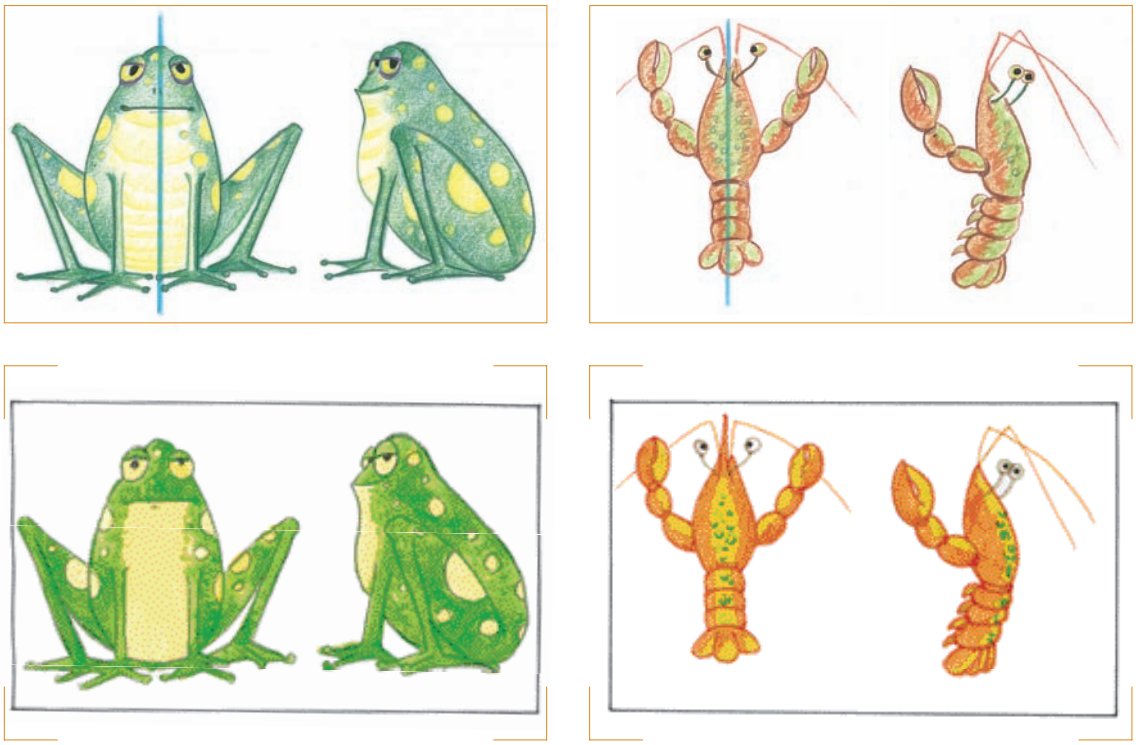
Aprender a aprender

Animar a los alumnos a crear estrategias personales de aprendizaje que los ayuden a organizar sus conocimientos. Algunos ejemplos que están relacionados con el área de Educación plástica, pero que se pueden aplicar a otras áreas, son:

- Hacer esquemas, bocetos y algunos croquis sencillos para tener una primera imagen de las elaboraciones antes de realizar los trabajos definitivos.
- Preparar por escrito listas de materiales y procesos de creación para asegurarse de que se siguen los pasos adecuados y de que se tiene preparado todo lo necesario para la actividad.
- Observar los trabajos terminados y compararlos con los bocetos previos para analizar qué elementos han cambiado durante el proceso de elaboración.

2 Dibujar de frente y de perfil

Observa los dibujos de la rana y del cangrejo. Identifica en cada caso qué figuras son simétricas. Después, dibuja una rana de frente y de perfil y un cangrejo de frente y de perfil sobre los esquemas. Utiliza lápices de colores.



PROPUESTA 1 9

Objetivos

Percepción

- Diferenciar figuras simétricas de figuras que no lo son.
- Reconocer el eje de simetría en una figura.
- Identificar semejanzas y diferencias entre dos imágenes.

Expresión

- Aplicar nociones básicas sobre simetría en composiciones bidimensionales.
- Utilizar el eje de simetría para dibujar animales en distintas posiciones.
- Dibujar animales con formas simétricas y no simétricas con lápices de colores.

Sugerencias didácticas

Esta sesión se relaciona con el estudio del mundo de los animales y los seres vivos en Conocimiento del medio. La representación de los animales es un tema muy cercano a los alumnos. En esta sesión van a practicar el dibujo de animales y la observación de sus posibles posiciones en el plano. Para empezar se hará reflexionar a los alumnos sobre la simetría de las figuras de animales.

Percepción

Observar la rana y el cangrejo del libro y pedir a los alumnos que comparen los dibujos de los animales de frente, que son simétricos, con los mismos animales dibujados de perfil, que no son simétricos.

Expresión

Explicar a los alumnos que deben dibujar animales de frente y de perfil. Es importante que sigan estos pasos:

1. Realizar un esquema con lápiz de grafito a base de líneas sencillas.
2. Trazar el eje de simetría vertical u horizontal, y a partir de ese eje trazar los puntos equidistantes a un lado y a otro para dibujar la figura completa.
3. Dibujar los detalles y dar color con el material que elija cada uno.

PROPUESTA 2

Propuestas creativas

1. En la imagen que se ofrece en esta propuesta se han utilizado rotuladores con puntas de diferentes grosores para hacer los contornos y para colorear los cuerpos de los animales.

Al colorear con rotuladores hay que tener en cuenta las siguientes precauciones:

- El coloreado se debe realizar rayando siempre en la misma dirección para evitar que aparezcan trazos desiguales en las superficies, ya que la punta de los rotuladores deja una huella muy fuerte.
- Los contornos se deben hacer con líneas de diferentes grosores para marcar las siluetas y los detalles con claridad y dar mayor expresividad a los dibujos.

2. Partiendo de la misma idea, se pueden dibujar otros animales de frente y de perfil.

En los dibujos de la vaca y del búho que se ofrecen en esta página se han utilizado lápices de colores y se han simplificado mucho los dibujos.

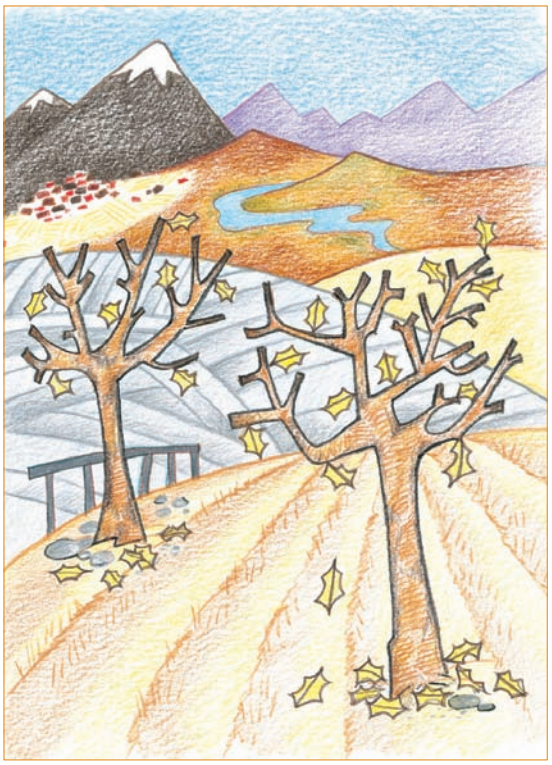
Tratamiento de las competencias

Conocimiento e interacción con el mundo físico

En el entorno se pueden encontrar muchas formas simétricas, tanto naturales como artificiales. Las figuras humanas, los animales y las plantas, vistos de frente, tienen esta cualidad y es interesante llamar la atención de los alumnos sobre ella.

3 Inventar un paisaje

Dibuja un paisaje de campo. Puedes copiar el modelo o inventar cómo sería este paisaje en otra estación del año.



PROPUESTA 1 11

Objetivos

Percepción

- Distinguir los elementos naturales y artificiales representados en una composición.
- Identificar las gamas de colores que predominan en los diferentes paisajes del entorno.

Expresión

- Dibujar un paisaje a partir de un esquema tomando como referencia un modelo.
- Reflexionar sobre las posibilidades expresivas de las gamas de colores.

Sugerencias didácticas

Esta sesión se relaciona con el mundo de las plantas del área de Conocimiento del medio. En primer lugar, se trata de describir qué recursos se utilizan para dar sensación de profundidad en un paisaje y cómo se combinan las diferentes gamas de colores, insistiendo en la idea de que los colores fríos producen sensación de lejanía y los cálidos sugieren cercanía. En segundo lugar, se tratará de experimentar y reflexionar sobre las diferentes tonalidades y los coloridos que existen en el entorno natural y en los distintos tipos de paisajes.

Percepción

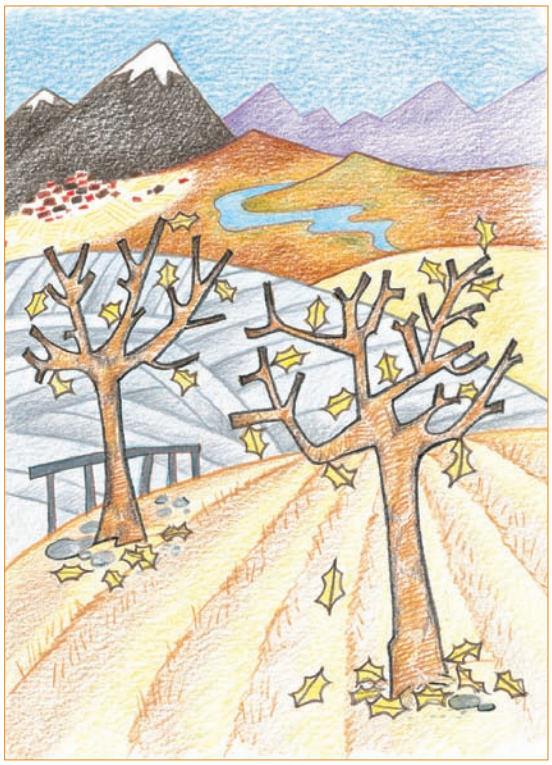
Observar y comentar con los alumnos el paisaje que aparece en la parte izquierda de la página del libro y plantear cuestiones sobre cómo se han utilizado los colores: si son planos o dan sensación de volumen, si son brillantes u opacos, cálidos o fríos, etc.

Expresión

Pedir a los alumnos que dibujen y coloreen con lápices de colores algún paisaje que les guste. Destacar la importancia de seguir un proceso de forma ordenada: se dibuja primero el esquema de la composición a base de líneas sencillas; a continuación, se dibujan los detalles con líneas más fuertes; después, se colorea con las ceras de colores.

3 Inventar un paisaje

Dibuja un paisaje de campo. Puedes copiar el modelo o inventar cómo sería este paisaje en otra estación del año.



PROPUESTA 2 11

Propuestas creativas

1. Esta propuesta se ha realizado con lápices de colores y papeles de seda del siguiente modo:
   1. Se han dibujado las formas básicas con lápiz, y, a continuación, se han coloreado con lápices.
   2. Se han pegado bolitas de papel de colores para hacer las flores y trozos de papel verde para representar las hojas de los árboles.
2. En este caso, al trabajo se han incorporado otros materiales, como el algodón, para representar la nieve en los sembrados y dar volumen y textura a los elementos.

Tratamiento de las competencias

Conocimiento e interacción con el mundo físico

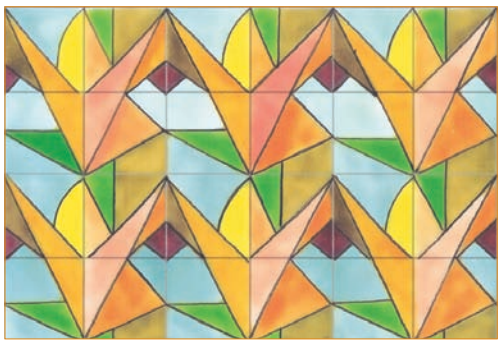
Los árboles y las plantas son elementos fundamentales en los paisajes naturales. Sus formas, sus colores y el aspecto general del paisaje cambian considerablemente dependiendo del lugar en el que nos encontremos. Animar a los niños y niñas para que tomen como motivo de sus producciones plásticas el entorno natural. Explicarles que deben observarlo y analizar los cambios que se producen en él para poder representarlo.

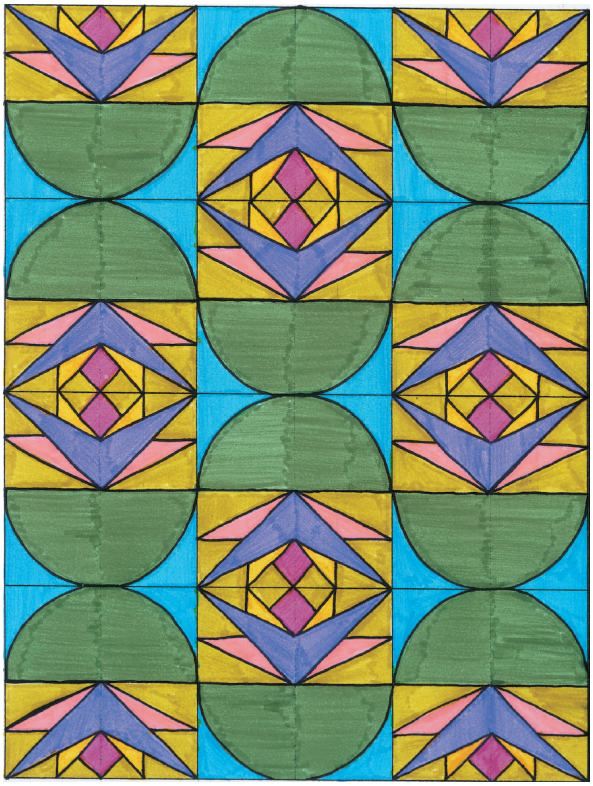
Competencia lingüística

Buscar diferentes palabras para definir las características principales de los paisajes en las distintas estaciones del año.

4 Componer con plantas

Observa cómo se han interpretado las azucenas sobre cuadrícula.
Haz una interpretación de plantas sobre la red cuadrada de la derecha.
Puedes copiar la composición de esta página o inventar otra nueva.
Utiliza rotuladores de colores. También puedes probar con otros materiales.





PROPUESTA 1

13

Objetivos

Percepción

- Apreciar las posibilidades expresivas y artísticas de las formas geométricas.
- Observar los elementos geométricos de una composición y las posiciones que ocupan en el espacio.

Expresión

- Crear formas geométricas a partir de una imagen.
- Utilizar la cuadrícula como referencia para dibujar una composición.
- Explorar las posibilidades expresivas de las formas geométricas.
- Utilizar correctamente la regla.

Sugerencias didácticas

En esta sesión se trabaja la elaboración de formas y composiciones geométricas a partir de una fotografía de plantas, dentro del ámbito de la unidad del mundo de las plantas de Conocimiento del medio. Comentar que los diseños repetidos sirven para elaborar composiciones que lleguen a ofrecer una imagen estética. Recordar a los alumnos que la cuadrícula sirve para tomar bien las medidas y trazar las formas dentro de un espacio gráfico limitado.

Percepción

Observar todos juntos la fotografía del campo de azucenas insistiendo en el tipo de líneas, los colores y el orden en que aparecen en la misma.

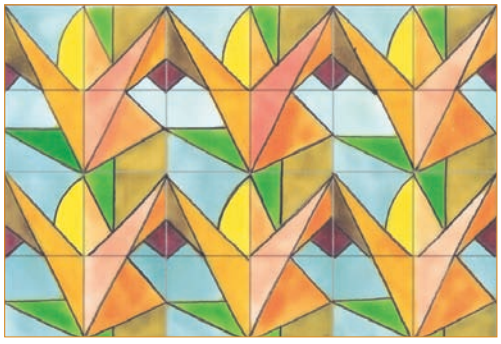
Sugerir a los alumnos que observen cómo antes de realizar una figura se ha dibujado con lápiz de grafito una cuadrícula para poder encajarla después y repetirla, de arriba abajo, las veces que sea necesario. Explicar que para la creación de una composición de formas geométricas lo mejor es partir de una forma sencilla.

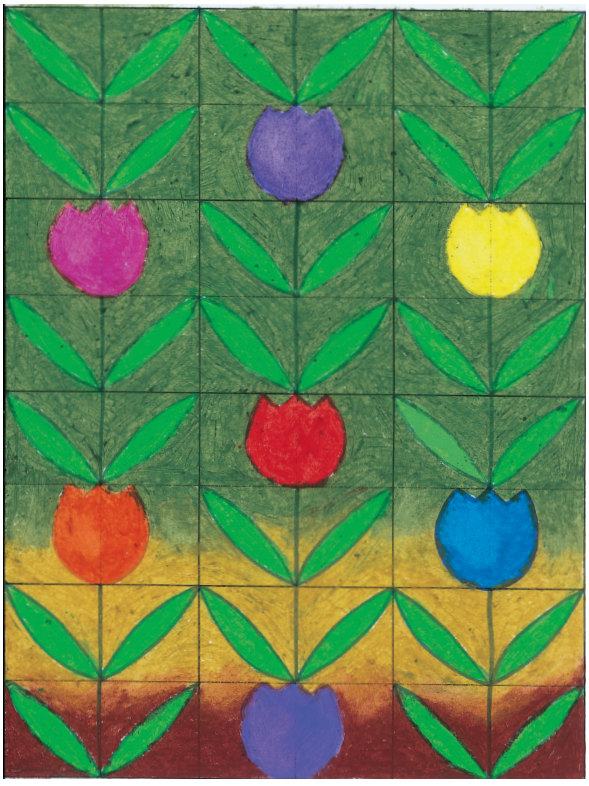
Expresión

Explicar a los alumnos que la elaboración de composiciones geométricas requiere mucha precisión y que es importante utilizar la regla sujetando con firmeza y mantener los instrumentos limpios.

4 Componer con plantas

Observa cómo se han interpretado las azucenas sobre cuadrícula.
Haz una interpretación de plantas sobre la red cuadrada de la derecha.
Puedes copiar la composición de esta página o inventar otra nueva.
Utiliza rotuladores de colores. También puedes probar con otros materiales.





Propuestas creativas

1. Para realizar esta composición se han utilizado rotuladores de colores y se ha seguido este proceso:

1. Con la ayuda de una regla se ha realizado una cuadrícula.
2. Antes de dibujar sobre la cuadrícula se ha pensado cuáles van a ser las figuras que se van a repetir y combinar, en este caso un semicírculo y unas formas triangulares que imitan las flores.

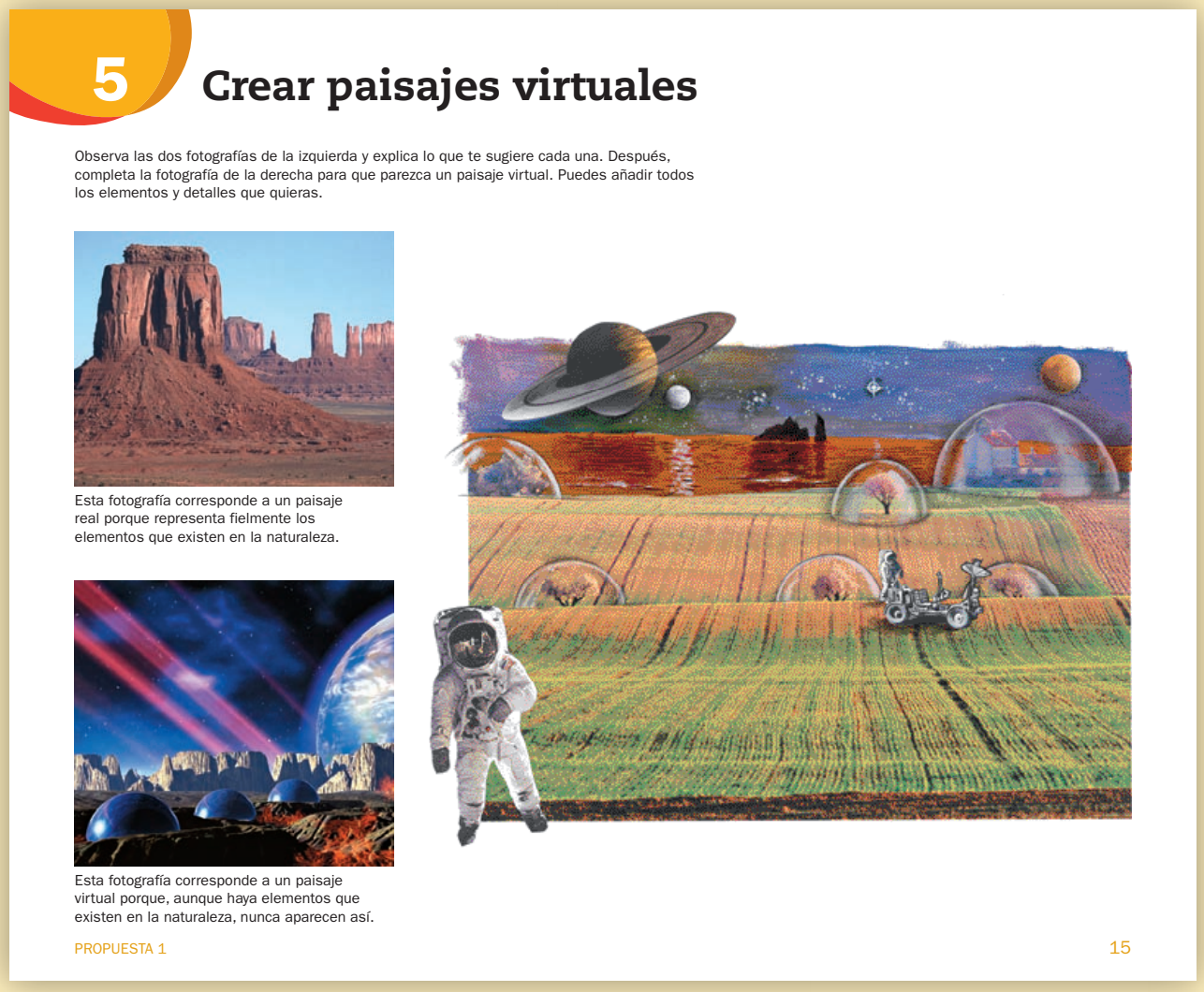
2. Esta propuesta se ha realizado con ceras de colores y hay que tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Colocar un folio entre la mano y el papel de dibujo para evitar manchas o que se corra el dibujo.
- Se debe sacar punta a las ceras para tener mayor precisión en el trazado y el rayado.
- Para realizar mezclas de colores hay que empezar siempre por los colores más claros.

Tratamiento de las competencias

Competencia matemática

Llamar la atención a los alumnos sobre el hecho de que las figuras geométricas pertenecen al campo de las Matemáticas, pero están íntimamente ligadas al campo de la expresión plástica, ya que los artistas precisan del dibujo geométrico para elaborar muchas de sus composiciones. Además, los elementos geométricos son muy útiles para la representación del entorno.



5

Crear paisajes virtuales

Observa las dos fotografías de la izquierda y explica lo que te sugiere cada una. Después, completa la fotografía de la derecha para que parezca un paisaje virtual. Puedes añadir todos los elementos y detalles que quieras.

Esta fotografía corresponde a un paisaje real porque representa fielmente los elementos que existen en la naturaleza.

Esta fotografía corresponde a un paisaje virtual porque, aunque haya elementos que existen en la naturaleza, nunca aparecen así.

PROPUESTA 1

15

Objetivos

Percepción

- Conocer en qué consiste la transformación de una imagen real en una imagen virtual y descubrir recursos plásticos para transformarla.
- Analizar diferencias y semejanzas entre una imagen real y una imagen virtual.

Expresión

- Transformar un paisaje real en un paisaje virtual a través de diferentes técnicas.
- Realizar un trabajo creativo con elementos escogidos libremente por el alumno.
- Distribuir distintos elementos en función de un espacio gráfico.

Sugerencias didácticas

Esta sesión aborda la creación de una imagen virtual a partir de una imagen de un paisaje real, dentro del ámbito de la unidad de la protección del medio ambiente de Conocimiento del medio. Se trata de experimentar cómo con la utilización de diferentes técnicas el alumno puede crear paisajes irreales combinando elementos que nunca se encontrarían así dispuestos en la realidad.

Percepción

Observar las fotografías de los dos paisajes de la izquierda que aparecen en el libro. Preguntar colectivamente las diferencias que observan entre uno y otro.

Expresión

Entregar a los niños y niñas fotocopias de un paisaje y pedirles que sigan estos pasos:

1. Antes de empezar la actividad, deben tener preparado el material que van a utilizar.
2. Pensar de qué forma van a colocar los distintos elementos en el espacio del que disponen para conseguir una creación estética.
3. Añadir todos los detalles que deseen, ya sean figurativos o abstractos.

5 Crear paisajes virtuales

Observa las dos fotografías de la izquierda y explica lo que te sugiere cada una. Después, completa la fotografía de la derecha para que parezca un paisaje virtual. Puedes añadir todos los elementos y detalles que quieras.

Esta fotografía corresponde a un paisaje real porque representa fielmente los elementos que existen en la naturaleza.

Esta fotografía corresponde a un paisaje virtual porque, aunque haya elementos que existen en la naturaleza, nunca aparecen así.

PROPUESTA 2 15

Propuestas creativas

1. En este caso se ha creado un paisaje de ciencia ficción combinando el dibujo y el collage:
   - Sobre la fotografía se ha dibujado con témperas un cielo con estrellas y planetas y un mar rojo.
   - Con lápiz blanco se han hecho burbujas transparentes sobre algunos elementos.
   - Por último, se han pegado figuras sacadas de recortes de revistas (astronautas y vehículo espacial).
2. Sobre la fotografía que aparece en la página 15 del libro del alumno se han añadido elementos dibujados sobre diferentes tipos de papeles y cartulinas, recortados y pegados. Después, se ha completado la composición pegando palillos, trozos de tela, algodón, lana, macarrones de plástico, etc.

Tratamiento de las competencias

Competencia lingüística

Hacer uso de los recursos del área de Lengua castellana para realizar descripciones y para expresar las ideas y las sensaciones que sugieren las imágenes propuestas.

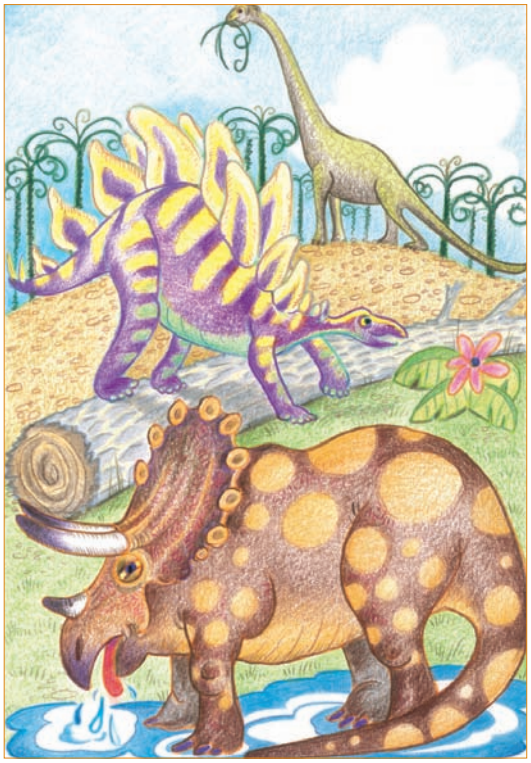
Autonomía e iniciativa personal

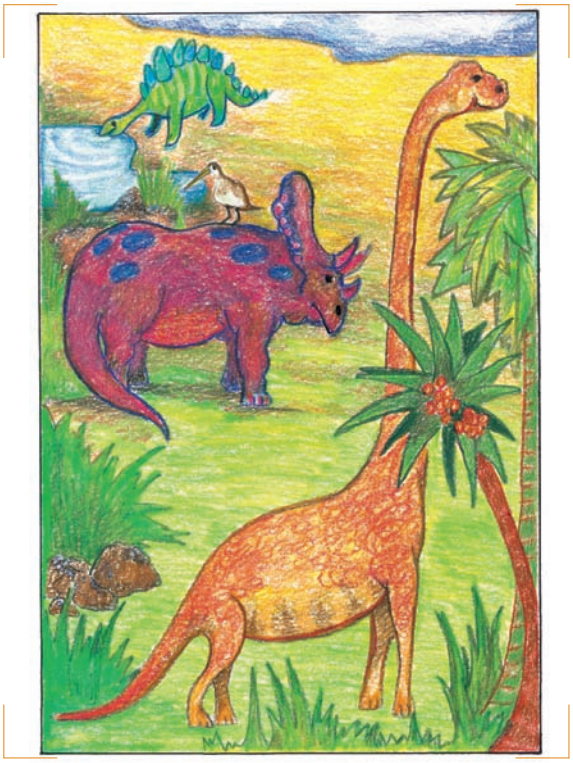
Los alumnos van a estimular su espíritu creativo y van a experimentar e investigar con diversas técnicas durante la realización de sus paisajes virtuales, lo que va a fomentar su iniciativa y autonomía.

Sugerencias didácticas

6 Imaginar seres de otra época

Observa el modelo y dibuja un paisaje de la Prehistoria. Puedes cambiar la disposición de los animales si lo deseas. Utiliza lápices de colores o elige otros materiales que te gusten.





PROPUESTA 1 17

Objetivos

Percepción

- Adoptar una actitud de curiosidad ante hechos ocurridos en el pasado para representarlos de forma plástica.
- Reconocer el espacio gráfico para organizar los elementos de una composición.

Expresión

- Dibujar animales en diferentes posiciones.
- Crear una imagen prehistórica con las técnicas y materiales que el alumno desee.
- Organizar el espacio gráfico para colocar los elementos de una composición.

Sugerencias didácticas

A lo largo de la sesión se pretende que los alumnos aprendan a organizar el espacio gráfico del que disponen para realizar una composición y a que dibujen una escena de la Prehistoria utilizando las técnicas y los materiales que prefieran. Comentar a los alumnos que para realizar el trabajo pueden consultar libros y revistas con el fin de saber cómo eran los animales y cómo se vivía en ese periodo de la historia.

Percepción

Observar la escena que aparece en el libro y establecer un coloquio sobre cómo los alumnos creen que se ha realizado la escena, si les parece real, si es posible que la vida fuera así, qué fuentes documentales se han utilizado para recrear las distintas especies, etc.

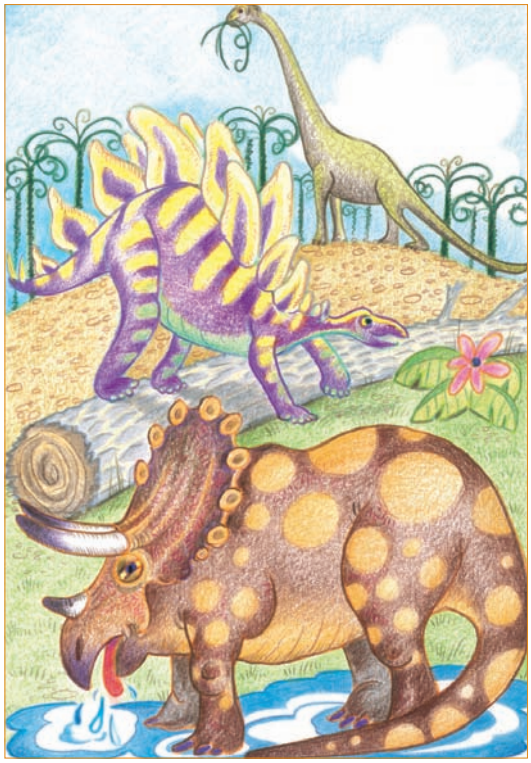
Expresión

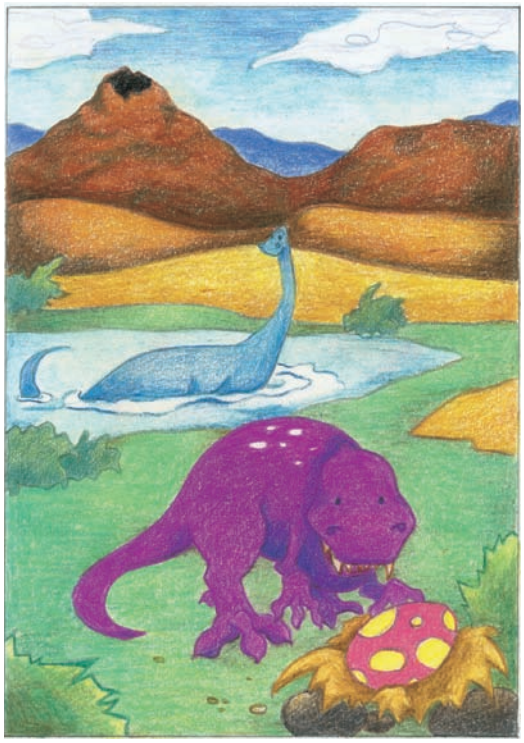
Explicar a los alumnos que la realización de esquemas de dibujo previos facilita mucho el trabajo y disminuye su índice de dificultad.

Pedir a los alumnos que dibujen los esquemas de los animales y a continuación definan los contornos y completen los detalles. Sería interesante hablar sobre los colores que van a emplear en los animales, ya que influyen mucho en la intencionalidad de la escena.

6 Imaginar seres de otra época

Observa el modelo y dibuja un paisaje de la Prehistoria. Puedes cambiar la disposición de los animales si lo deseas. Utiliza lápices de colores o elige otros materiales que te gusten.





PROPUESTA 2

17

Propuestas creativas

1. Partiendo de la misma idea que aparece en la página del libro del alumno se puede realizar una composición totalmente diferente. En este caso se ha cambiado la posición de los animales. Este cambio determina el tamaño de cada uno, ya que los que están más cerca siempre son los que se ven más grandes y los que están más lejos, más pequeños. El cambio de color en los animales y otros elementos destaca mucho la percepción de las texturas y la intencionalidad de la imagen.

2. En esta escena aparecen menos animales que en la propuesta 1 y, además, se ha dibujado alguno de otra especie.

   El paisaje donde viven es totalmente diferente. Este es un paisaje montañoso y volcánico donde predominan los colores fríos en el fondo, y donde apenas hay plantas y vegetación. Los colores son muy intensos y se han aplicado de forma uniforme. Hacer reflexionar a los alumnos sobre la propuesta de color de esta escena, que opinen si refleja unos animales demasiado fantásticos o no.

Tratamiento de las competencias

Conocimiento e interacción con el mundo físico

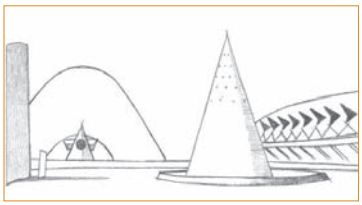
Para dibujar animales que ya se han extinguido, los alumnos obtendrán información y conocimientos sobre los fenómenos naturales que provocaron la extinción de determinadas especies.

Esta actividad les va a hacer reflexionar sobre la importancia de cuidar el medio ambiente para que no desaparezcan especies animales y plantas.

7 Crear texturas

Observa la fotografía y las dos interpretaciones que se han hecho de la misma. Presta atención al uso de las líneas, las texturas y las formas geométricas. Después, realiza una interpretación personal de la fotografía. Utiliza los materiales y las formas que desees.

L'Úmbracle. Santiago Calatrava.
Ciudad de las Artes y de las Ciencias, Valencia.



PROPUESTA 1

19

Objetivos

Percepción

- Identificar diferentes texturas visuales.
- Valorar la importancia de las texturas como elemento expresivo.

Expresión

- Crear diferentes texturas con técnicas de dibujo.
- Aplicar con sentido estético las texturas creadas en una composición plástica.
- Realizar un dibujo imitando texturas visuales.
- Explorar las posibilidades expresivas de diferentes materiales para la realización de trabajos plásticos.

Sugerencias didácticas

En esta sesión se van a explorar los efectos estéticos y artísticos de las texturas. Los alumnos aprenderán qué es una textura entendiéndola como las diferencias en las calidades externas de los objetos y superficies, y que se pueden clasificar como táctiles o visuales, dependiendo del sentido con el que se perciben.

Percepción

Comentar con los alumnos qué saben sobre las texturas y si tienen claro cuál es la diferencia entre las texturas táctiles y las texturas visuales. Pedirles que pongan ejemplos de cada una de ellas. Para facilitar la tarea se les pueden ofrecer ejemplos y que ellos digan a qué clase de textura pertenecen: el papel arrugado, la seda, el papel de lija, el mármol pulido, los grafismos de un dibujo, etc.

Expresión

Observar y comentar con los alumnos las dos interpretaciones que se han realizado de la fotografía. Animarlos a que expongan en voz alta las sensaciones e impresiones que les producen las dos interpretaciones y que expliquen cómo se ha hecho cada una de ellas. En el primer caso, se ha dibujado con lápiz de grafito y a través del rayado y sombreado se ha conseguido imitar las texturas; en el segundo caso, se han manipulado diferentes materiales, telas y recortes de papel para crear las texturas.

PROPUESTA 2

Propuestas creativas

1. Esta interpretación de la fotografía se ha realizado mediante la técnica del collage y manipulando diferentes materiales: lana, lentejas, papel blanco rugoso con granos de arroz pegados para imitar texturas, papel de seda azul para hacer el cielo, témpera para dibujar las nubes, cartulina, etc.

2. Esta interpretación de *L'Umbracle* se ha realizado con témperas de colores. En unos casos se han aplicado con pinceles de diferentes grosores y, en otros casos, se han estampado los dedos o se ha extendido la pintura con un trapo o con un bastoncillo para obtener diferentes texturas.

Tratamiento de las competencias

Competencia lingüística

Buscar las palabras y el vocabulario adecuado para definir las cualidades de las diferentes texturas que los alumnos perciben y las sensaciones que les produce la observación de una composición dependiendo de la luz que tiene.

Autonomía e iniciativa personal

El trabajo plástico con las texturas va a estimular el espíritu creativo de los alumnos, la experimentación, la investigación y la autocrítica.

8 Representar una imagen de noche

Observa la fotografía del Kursaal y su reflejo en el agua. Dibuja tú una imagen y su reflejo del siguiente modo: primero, colorea el dibujo con ceras de colores apretando mucho. Después, dobla por la línea gruesa y pasa la mano por encima del papel. Termina el dibujo añadiendo detalles con rotuladores de colores.

Palacio de Congresos Kursaal. Rafael Moneo, 1997, San Sebastián.

PROPUESTA 1 21

Objetivos

Percepción

- Apreciar los efectos de la luz nocturna en una fotografía.
- Identificar formas simétricas en objetos reflejados en una superficie.

Expresión

- Crear imágenes y sus reflejos teniendo en cuenta la luz y la forma.
- Dibujar formas simétricas por transferencia de colores.
- Aplicar nociones básicas de simetría en composiciones bidimensionales.
- Utilizar el eje de simetría para dibujar.

Sugerencias didácticas

Para empezar la sesión se trata de que los alumnos observen cómo el edificio del Palacio de Congresos Kursaal se refleja en el agua debido a la incidencia de la luz artificial que se proyecta sobre el edificio. El reflejo es una imagen invertida del edificio. A lo largo de la sesión se hará reflexionar a los alumnos sobre las superficies en las que se producen reflejos, como el agua y los espejos, y sobre la simetría de los reflejos respecto al objeto que está iluminado.

Percepción

Preguntar a los alumnos por qué creen que se producen los reflejos en determinadas superficies como el agua. Recordar que la luz es un recurso expresivo y que se utiliza en la pintura, la fotografía, la escultura y la arquitectura como medio para crear situaciones y atmósferas distintas.

Explicar a los alumnos que la técnica de la transferencia de colores permite obtener figuras simétricas a partir de una línea o eje de simetría situado en la mitad de una hoja de papel. Se puede dibujar con témperas, lápices o ceras.

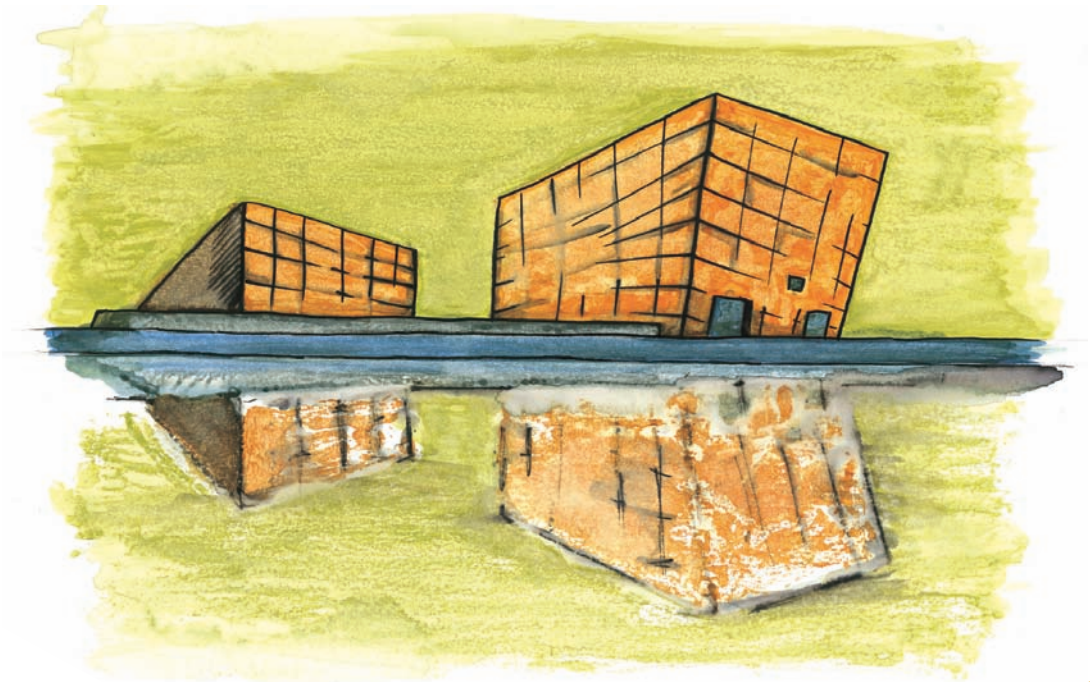
Expresión

Para ayudar a los alumnos a comprender el concepto de forma y de simetría, pedirles que echen manchas de tinta o pintura en un papel y que lo doblen por la mitad presionándolo hasta obtener una figura simétrica.

8 Representar una imagen de noche

Observa la fotografía del Kursaal y su reflejo en el agua. Dibuja tú una imagen y su reflejo del siguiente modo: primero, colorea el dibujo con ceras de colores apretando mucho. Después, dobla por la línea gruesa y pasa la mano por encima del papel. Termina el dibujo añadiendo detalles con rotuladores de colores.

Palacio de Congresos Kursaal. Rafael Moneo, 1997, San Sebastián.



PROPUESTA 2

21

Propuestas creativas

1. Para realizar esta actividad se han utilizado ceras y rotuladores de colores. Es importante que los alumnos observen que los contornos de los edificios que aparecen en el reflejo no están bien definidos comparándolos con las formas originales; dependiendo de la cantidad de pintura que se utilice, la transferencia de colores es más o menos intensa. En esta propuesta se han resuelto las formas reflejadas con líneas onduladas para imitar la superficie del agua.

2. En esta interpretación de la fotografía se observa un predominio de las líneas rectas, que se definen con un rotulador negro. Destacar cómo los elementos que se reflejan en el agua no tienen definidos los contornos.

Tratamiento de las competencias

Conocimiento e interacción con el mundo físico

Al estudiar el concepto de simetría los alumnos observan cómo la mayoría de los seres vivos tienen formas simétricas si se los mira de frente. También en los objetos inanimados presentes en nuestro entorno se pueden encontrar formas simétricas.

Competencia matemática

El practicar distintos procedimientos para obtener figuras simétricas en el dibujo permite que el alumno profundice en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad.

9 Pintar el espacio con ceras

Observa el proceso para realizar esta actividad: primero, se ha pintado con ceras toda la superficie; luego, se ha cubierto de témpera negra; al final, se han realizado figuras espaciales raspando la témpera con un palillo. Después, elabora una composición con esta técnica.

PROPUESTA 1

23

Objetivos

Percepción

- Explorar las posibilidades expresivas de las ceras combinadas con la témpera.
- Reflexionar sobre aspectos expresivos de las técnicas y materiales plásticos.

Expresión

- Dibujar una composición con la técnica del esgrafiado.
- Crear texturas en una composición.

Sugerencias didácticas

En esta sesión se presentan diferentes técnicas plásticas, como el uso de las ceras y las témperas, que servirán para que los alumnos y alumnas experimenten con el color y la expresividad en sus composiciones plásticas dependiendo de los materiales que utilicen.

Percepción

Observar con los alumnos las composiciones que aparecen en la parte superior de la página que muestran el proceso que se ha realizado para obtener una composición mediante la técnica del esgrafiado. Pedir a los niños que describan de forma colectiva los pasos de cómo creen que es el proceso. Motivar a los alumnos a apreciar el efecto visual que provoca esta técnica.

Expresión

Pedir a los alumnos que realicen una composición utilizando la técnica del esgrafiado. Es importante que apliquen bien el color sobre el dibujo o escena dibujada, no deben quedar espacios sin cubrir. Destacar que para obtener unas texturas bien definidas deben hacer unos trazos claros y seguros.

PROPUESTA 2

Propuestas creativas

1. En esta actividad se ha utilizado la técnica del esgrafiado con ceras. El trabajo se ha realizado del siguiente modo:

1. Se pinta con las ceras de colores toda la superficie del papel, dando a cada una de las zonas un tono diferente.
2. Se cubre toda la superficie con tinta china negra y pincel. Esta capa se ha extendido con suavidad para no ensuciar los colores anteriores.
3. Sobre el color oscuro se hace un dibujo con un palillo prestando especial interés a las texturas.

2. En esta propuesta, los niños van a hacer una escena con todos los materiales que se les ocurra: espagueti, macarrones, papel de seda, etc. Conviene animarlos para que intenten jugar con las distintas texturas de los elementos que componen el paisaje.

Después, pueden utilizar plastilina como si estuvieran pintando para lograr un mayor realismo.

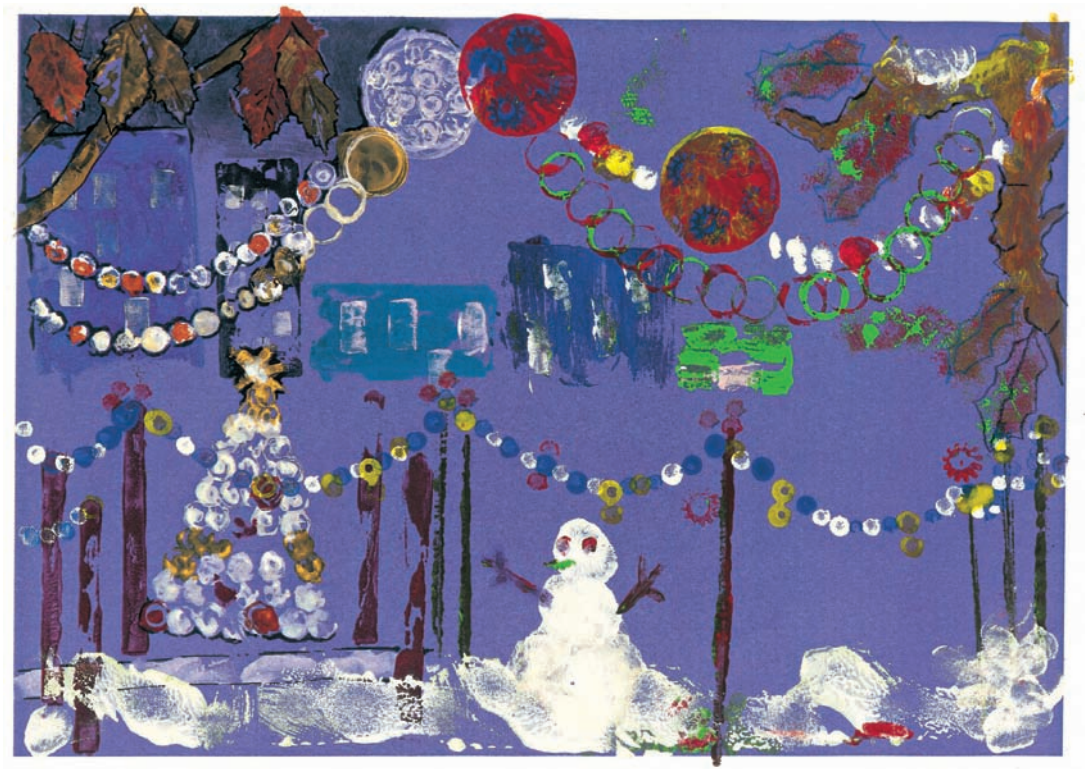
Tratamiento de las competencias

Aprender a aprender

Con las actividades propuestas en esta sesión los alumnos van a llevar a cabo tareas de experimentación creativa que van a implicar la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos. También deben aceptar sus errores como instrumentos de mejora.

10 Estampar luces de Navidad

Haz estampaciones con témpera. Busca materiales para usarlos como tampones: monedas, hojas, lápices, trozos de goma de borrar, bolitas, tapas de rotuladores, tu dedo, etc.



PROPUESTA 1 25

Objetivos

Percepción

- Observar ilustraciones realizadas con la técnica de la estampación.
- Conocer las posibilidades expresivas de la estampación de diferentes figuras para crear efectos luminosos.

Expresión

- Utilizar la técnica de la estampación para realizar una composición navideña.
- Estudiar las características de algunos materiales para usarlos en la elaboración de una composición plástica.

Sugerencias didácticas

Con esta sesión se pretende que los alumnos exploren las posibilidades expresivas de la técnica de la estampación que permite crear composiciones plásticas muy originales.

Percepción

Observar la composición navideña que aparece en el libro. Preguntar a los alumnos si identifican en ella los objetos que han sido estampados.

Explicar a los niños y niñas que cualquier objeto o material (una esponja, recortes de tela, un papel arrugado, una moneda, los dedos, las hojas de los árboles, los lápices, etc.) pueden mojarse directamente en una pintura líquida para imprimirlo después en un papel.

Expresión

Pedir a los alumnos que realicen una composición navideña mediante estampaciones. Para este trabajo es importante recordarles ciertos aspectos:

- Pensar lo que se quiere realizar. Sería interesante hacer un boceto con líneas muy sencillas.
- Recoger previamente el material con el que van a hacer las estampaciones.
- Ser ordenados y limpios en la realización del trabajo.

PROPUESTA 2

Propuestas creativas

1. Las estampaciones de esta actividad navideña se han realizado con materiales cotidianos muy fáciles de encontrar:

- Hojas de árbol.
- Gomas de borrar.
- Tapas de rotulador.
- Lápices tumbados.
- Huellas de dedos.
- Botones…

Observar que algunas estampaciones se han realizado mezclando témperas de varios colores.

2. Partiendo de la misma idea que se plantea en la página del libro, se ha realizado esta segunda propuesta navideña. La escena es un interior. Se han utilizado varios materiales, también muy fáciles de encontrar:

- Estampación con esponjas para hacer el árbol de Navidad.
- Tuercas para algunos adornos del árbol.
- Cartones para los regalos.
- Otros adornos se han realizado estampando tapones de rotulador y huellas de dedos.

Tratamiento de las competencias

Autonomía e iniciativa personal

Los alumnos mostrarán en sus creaciones una disposición a la originalidad, la espontaneidad y la plasmación de sentimientos cada vez de forma más personal y autónoma.

Aprender a aprender

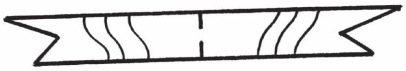
Las actividades propuestas a los alumnos promueven la creatividad y la búsqueda de recursos y estrategias para la resolución de problemas.

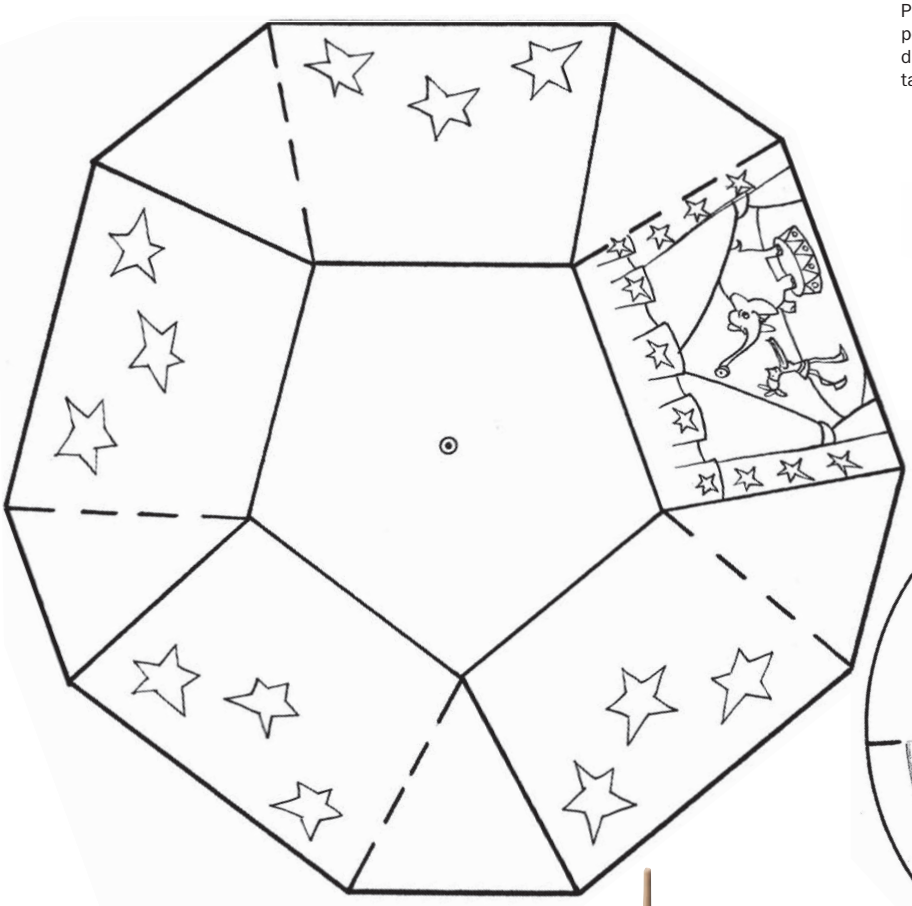
Competencia lingüística

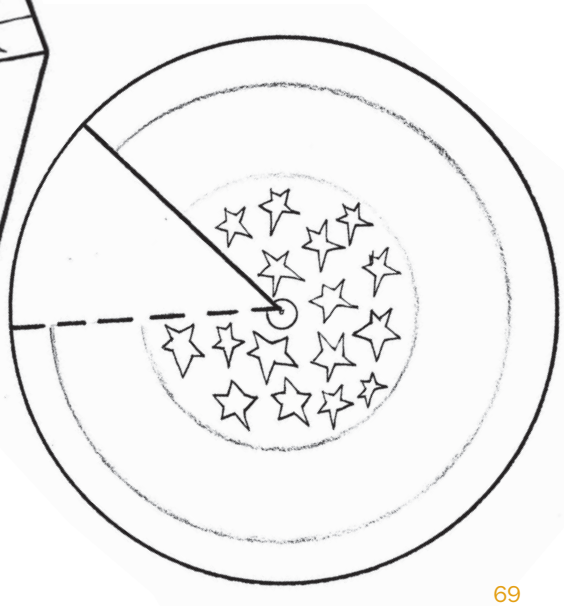
El alumno puede expresar con fluidez y con un vocabulario adecuado cómo ha realizado sus estampaciones.

1 El circo

Primero, recorta las piezas. Después, dobla hacia atrás por las líneas continuas y hacia delante por las líneas discontinuas. A continuación, coloca las piezas y pégalas tal comwo aparece en el modelo de la página 1.







69

Objetivos

Percepción

- Reconocer la relación que existe entre un desarrollo en plano y la figura tridimensional que se obtiene de él.

Expresión

- Planificar los trabajos plásticos previendo los materiales necesarios y las fases del proceso de elaboración.
- Elaborar producciones tridimensionales personales a partir de desarrollos en plano.
- Mejorar la precisión en el recorte.
- Incorporar elementos gráficos.

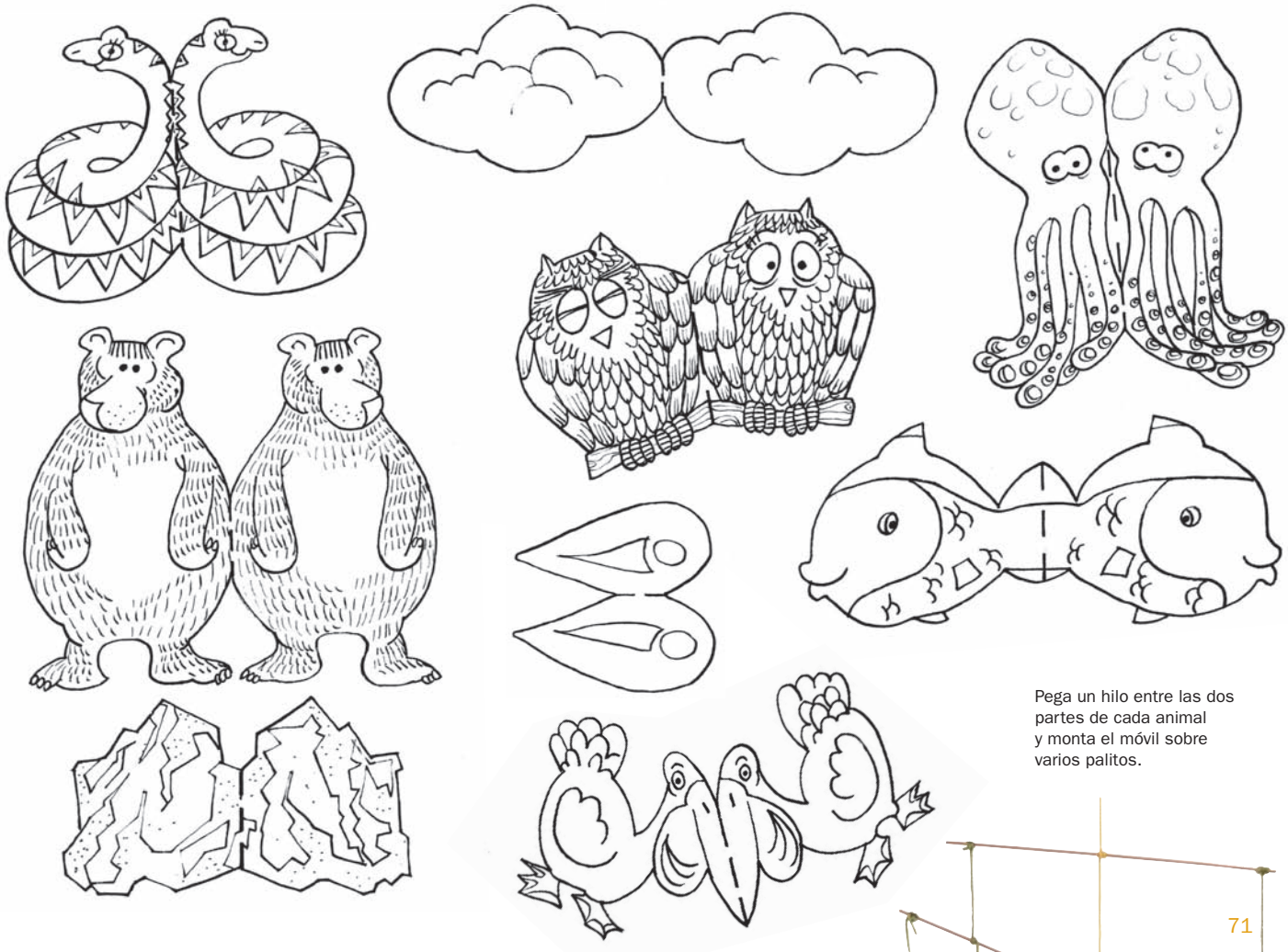
Previsión de recursos

- Cartulinas de colores.
- Tijeras.
- Pegamento.
- Lápiz de grafito.
- Lápices de colores.
- Rotuladores.

Sugerencias didácticas

- Llamar la atención de los alumnos sobre la conveniencia de saber los materiales que se van a necesitar para realizar la actividad y prepararlos antes de comenzar.
- Destacar la importancia de recortar de forma precisa por las líneas que se indican para que las dos piezas que componen el circo se ajusten perfectamente.
- Recordar a los alumnos que se debe utilizar poca cantidad de pegamento al unir las piezas para que no se manche el trabajo.

2 Un móvil de animales



Pega un hilo entre las dos partes de cada animal y monta el móvil sobre varios palitos.

Objetivos

Percepción

- Observar que todas las figuras son dobles y simétricas.
- Conocer el proceso de realización de un móvil en tres dimensiones a partir del plano.

Expresión

- Planificar los trabajos plásticos previendo los materiales necesarios y las fases del proceso de elaboración de un móvil.
- Elaborar producciones tridimensionales personales.
- Incorporar elementos gráficos (dibujos y colores) para completar trabajos en volumen.

Previsión de recursos

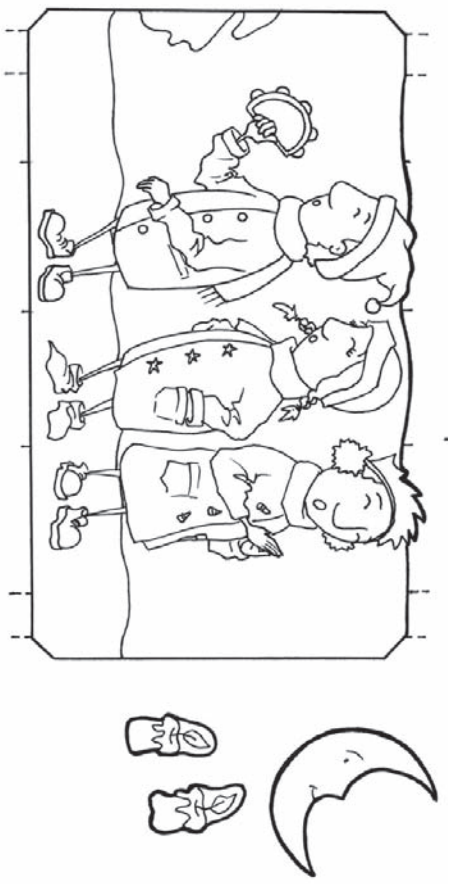
- Cartulinas de colores.
- Tijeras.
- Pegamento.
- Hilo o lana.
- Lápices de colores.
- Palitos de pinchos morunos.

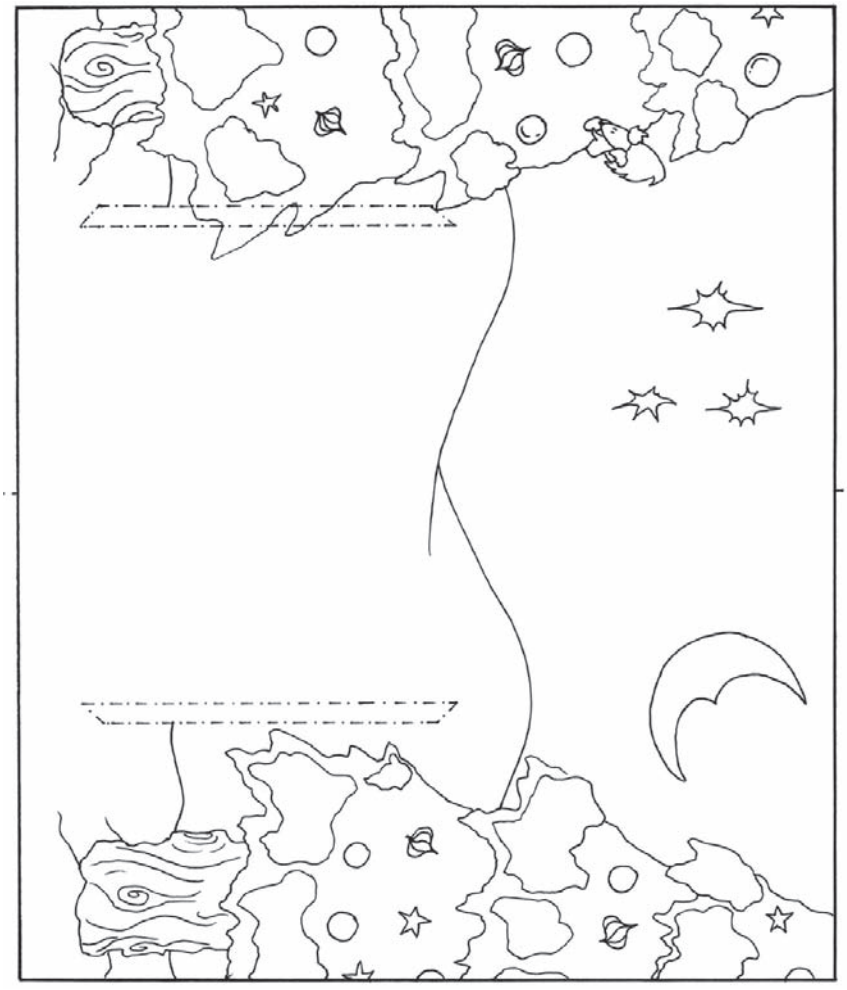
Sugerencias didácticas

- Llamar la atención de los alumnos sobre la necesidad de preparar los materiales antes de comenzar.
- Destacar la importancia de recortar de forma precisa por las líneas que se indican para que las dos partes de cada pieza ajusten bien.
- Recordar a los alumnos que antes de colocar definitivamente las piezas del móvil hay que hacer pruebas para que quede bien equilibrado.

3 Una felicitación de Navidad

Fíjate en las pequeñas marcas que sobresalen de la pieza pequeña porque son los lugares por donde debes doblarla y pegarla en el lugar indicado de la tarjeta navideña. Coloca un trozo de cartón antes de pegar la Luna y las velas para que dé sensación de volumen.





73

Objetivos

Percepción

- Comprobar la relación que existe entre bidimensionalidad y tridimensionalidad.
- Observar y descubrir la tercera dimensión (volumen) en trabajos sobre el plano.

Expresión

- Distribuir los elementos que componen una felicitación navideña y colocarlos libremente.
- Obtener una tarjeta con elementos en tres dimensiones a partir del plano por medio de plegados y superposiciones.
- Manejar correctamente y con limpieza los útiles de trabajo.

Previsión de recursos

- Lápices de colores.
- Rotuladores de colores.
- Tijeras.
- Pegamento de barra.
- Cartón pluma.

Sugerencias didácticas

- Observar con los alumnos las formas que hay que recortar y que se imaginen cómo va a ser la tarjeta una vez montada.
- Pedir a los alumnos que piensen cómo van a distribuir los distintos elementos.
- Recordar que se debe utilizar poca cantidad de pegamento al unir las piezas para que no se ensucie el trabajo.
- Llamar la atención de los niños sobre la necesidad de ser ordenados y meticulosos en la realización del plegado y pegado de los distintos elementos.

Segundo trimestre

Programación

Objetivos

- Conocer los diferentes elementos que intervienen en una composición plástica.
- Diferenciar las texturas naturales de las texturas artificiales.
- Reconocer los recursos plásticos que utilizan los artistas para producir sensación de movimiento en una obra.
- Descubrir las posibilidades expresivas del punto, de la línea y de la mancha en una composición.
- Observar dibujos y diseños de máquinas.
- Completar composiciones incorporando diferentes técnicas.
- Descubrir las relaciones entre color, tamaño y espacio en las obras plásticas.
- Conocer la influencia del fondo sobre el resto de colores en una composición.
- Valorar el color como elemento esencial en la comunicación y expresión visual.
- Distribuir elementos en función de un espacio gráfico.

Criterios de evaluación

- Utiliza procedimientos compositivos atendiendo a la forma y a las texturas en las obras propias.
- Crea texturas visuales y texturas táctiles.
- Integra en una imagen elementos realizados a base de líneas, texturas y barridos de color para representar el movimiento.
- Planifica un proceso de trabajo.
- Conoce la necesidad de planificar y elegir los materiales y las técnicas para hacer obras tridimensionales.
- Explora técnicas de aplicación del color con fines expresivos.
- Reconoce los diferentes planos que componen una obra.
- Realiza composiciones plásticas de forma autónoma.

Competencias básicas

A lo largo de este trimestre, se desarrollan las siguientes competencias: Competencia cultural y artística, Autonomía e iniciativa personal, Aprender a aprender, Competencia lingüística, Conocimiento e interacción con el mundo físico, Competencia social y ciudadana.

Contenidos

- La composición en las obras plásticas.
- Las texturas.
- Líneas, puntos y manchas.
- El dibujo de máquinas y aparatos.
- Los elementos gráficos en la pintura.
- El color y la perspectiva para representar el espacio en el plano.
- El color como recurso expresivo.
- Planos y líneas para distribuir los espacios en un cuadro.
- El dibujo como base para el diseño.
- Interpretaciones a partir de una imagen artística.
- La técnica del esgrafiado.
- Técnicas gráficas para texturización de superficies.
- Planificación de procesos de trabajo.
- Confección de figuras con plegados e incisiones.
- Vistas frontales con volumen.
- Cuerpos geométricos a partir de desarrollos.

Esquema del segundo trimestre

COLOR

- Los colores y las texturas de los objetos
- Técnicas gráficas para imitar texturas
- Puntos, planos y rayados
- La influencia de los fondos de color
- La mancha y sus posibilidades expresivas

FORMA

- Las líneas y las formas para crear sensaciones en las imágenes
- Movimiento real e ilusión de movimiento
- Las formas de elementos del entorno
- El diseño de un objeto
- La técnica del collage

ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO GRÁFICO

- La composición en las obras plásticas
- Los planos de profundidad
- Los planos en una imagen

TRIDIMENSIONALIDAD

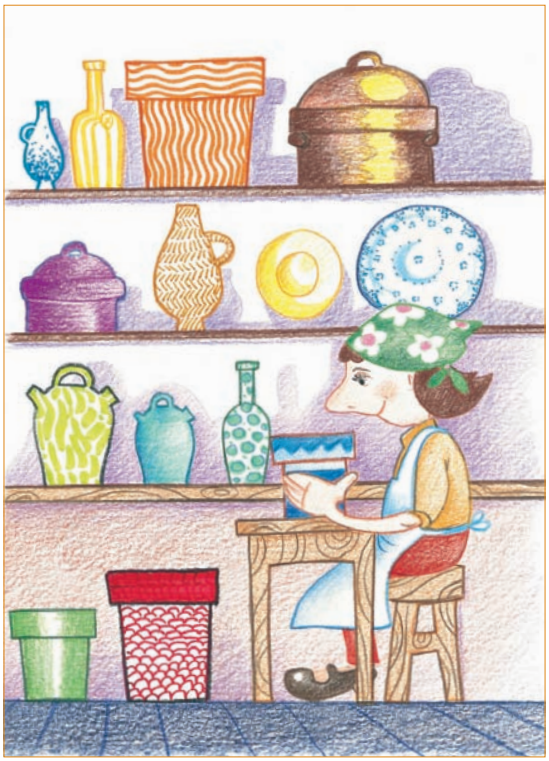
- Escena del mar con volumen y vistas frontales
- Volúmenes con plegados e incisiones
- Cuerpos geométricos a partir de desarrollos

Previsión de dificultades

- Algunos alumnos pueden tener dificultades para comprender en qué consiste la diferencia entre el movimiento real y el movimiento figurado. Conviene que entiendan que la imagen en el plano es fija, como una instantánea, y para representarla en movimiento pueden practicar diferentes técnicas, como, por ejemplo: barridos, difuminados, los códigos cinéticos del cómic en los que se utilizan líneas expresivas, desdoblamiento de imágenes, etc.

11 Dibujar un taller de cerámica

Dibuja un taller de artesanía con rotuladores y lápices de colores. Puedes dibujar los elementos del modelo cambiando los colores, los tamaños o su posición. También puedes inventar objetos nuevos.



PROPUESTA 1

27

Objetivos

Percepción

- Conocer los diferentes elementos que intervienen en una composición.
- Explorar las posibilidades expresivas del color para representar texturas.
- Valorar la importancia de la reflexión antes de iniciar una obra.

Expresión

- Crear escenas en las que se integren formas, colores y texturas reales o imaginarias.
- Dibujar un taller de artesanía.
- Combinar diferentes trazos para obtener texturas.

Sugerencias didácticas

A lo largo de la sesión se pretende que el alumno distinga los diferentes elementos que intervienen en una composición, prestando especial atención a las formas y las texturas.

Percepción

Sugerir a los alumnos y alumnas que observen la composición del taller de artesanía que aparece en la página del libro y animarlos a exponer al grupo las sensaciones e impresiones que les produce el dibujo y a imaginar qué texturas se han usado para conseguir cada uno de los elementos. Comentar que en este dibujo las líneas, el color y las texturas son los principales elementos visuales utilizados para definir las formas que aparecen.

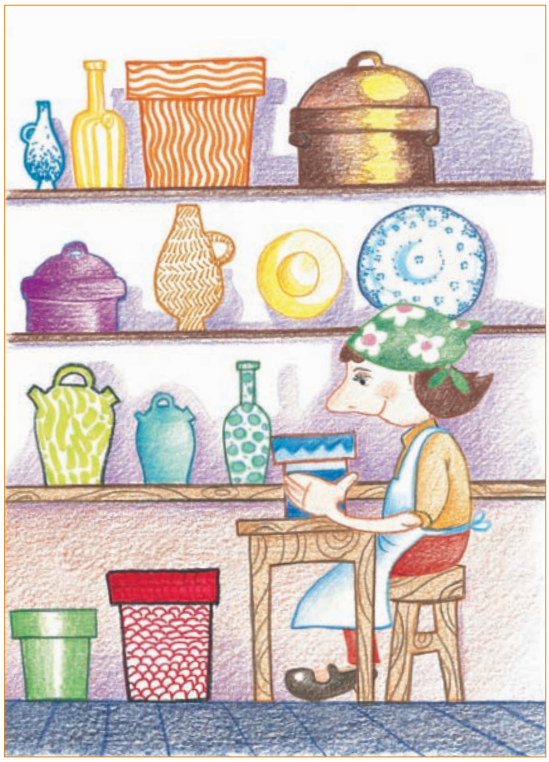
Es importante insistir en el concepto de composición, que no es nada más que ordenar los elementos que forman una imagen. Conviene animar a los alumnos a que antes de realizar sus composiciones, organicen y distribuyan los elementos que van a aparecer en ellas.

Expresión

Proponer a los alumnos que digan cómo representarían con el color la textura de distintos objetos presentes en su entorno: la corteza de un árbol, la piel de una naranja, las piedras de una montaña, los ladrillos de una fachada, etc.

11 Dibujar un taller de cerámica

Dibuja un taller de artesanía con rotuladores y lápices de colores. Puedes dibujar los elementos del modelo cambiando los colores, los tamaños o su posición. También puedes inventar objetos nuevos.



Propuestas creativas

1. Esta actividad se ha realizado partiendo de la composición que aparece en el libro. Se han cambiado los tamaños, el número y la posición de los objetos. Para representar las diferentes texturas se ha coloreado con rotuladores y lápices de colores utilizando varios elementos gráficos, como el rayado, el punteado, el lápiz tumbado y el dibujo de diferentes formas. Los contornos se han definido dibujando una línea alrededor de cada objeto y elemento. Se han hecho las sombras que proyectan las piezas para conseguir un efecto de profundidad.

2. Esta propuesta del taller de artesanía se ha realizado con lápices y rotuladores de colores. Además, muchas texturas se han representado haciendo un collage con distintos materiales: papeles, palillos, telas… Se han seguido estos pasos:
   1. Realizar un esquema con un lápiz en el que se decida cómo colocar los distintos elementos que se van a dibujar.
   2. Colorear y decorar con punteados y rayados realizados con rotuladores y lápices de colores.

Tratamiento de las competencias

Conocimiento e interacción con el mundo físico

En el entorno que rodea a los alumnos se pueden encontrar objetos de diferentes texturas. Los alumnos aprenderán a observar para intentar identificar las cualidades de las superficies de los objetos y elementos de su entorno.

12 Explorar texturas

Completa esta composición pegando diferentes materiales y dibujando los detalles que quieras.

PROPUESTA 1 29

Objetivos

Percepción

- Diferenciar las texturas naturales de las texturas artificiales.
- Identificar texturas visuales en una composición.
- Reflexionar sobre el aspecto expresivo de las texturas.

Expresión

- Crear texturas táctiles y texturas visuales en una composición plástica.
- Elaborar un collage utilizando distintas técnicas para representar texturas.

Sugerencias didácticas

A lo largo de la unidad se explicará a los alumnos la diferencia que hay entre texturas táctiles, que son las que se aprecian básicamente a través del tacto, y texturas visuales, que son las que se captan a través del sentido de la vista.

Percepción

Para empezar, pedir a los alumnos que observen la composición que hay que completar en la página del libro, en la que las texturas son protagonistas indiscutibles. Establecer un diálogo con los alumnos sobre lo que son las texturas y cómo creen ellos que se han representado las que aparecen en la composición. Preguntar si ellos hubieran hecho lo mismo o si les ocurre otra forma de representarlas.

Si fuera posible, sería interesante mostrar a los alumnos diapositivas de cuadros del pintor grancanario Manuel Millares o del pintor tinerfeño Álvaro Tosco, ya que ambos trabajan en sus obras las texturas.

Expresión

Explicar a los alumnos que antes de elaborar texturas tienen que tener claro cuál es la diferencia entre el soporte y la técnica: el soporte es el material sobre el que se trabaja: papel, cartón, madera, metal…; y la técnica es el material y la forma de utilizarlo para construir la textura: lápiz, bolígrafo, óleo, punzón, tijeras…

Mandolina, frutero y brazo. Pablo Picasso, 1925.

PROPUESTA 2

Propuestas creativas

1. Para realizar esta propuesta del bodegón de zapatillas se han pegado distintos materiales para representar las texturas, tanto táctiles como visuales: lentejas, trozos de tela, papel de colores, cartón rizado, cordones de zapatos, virutas de lápices de colores y hojas de árbol. Para finalizar se han dibujado algunos detalles.
2. Tomando como modelo la propuesta 1 y utilizando la misma técnica, se puede usar de referencia la fotografía de un cuadro famoso y modelar las figuras en arcilla obteniendo volúmenes y texturas diferentes.

   Se modelan y se pegan los elementos en el recuadro de arcilla y se aplican diferentes rayados e incisiones para obtener las texturas. Se deja secar y se pinta con témperas.

   También se puede dar forma al soporte para que tenga más expresividad.

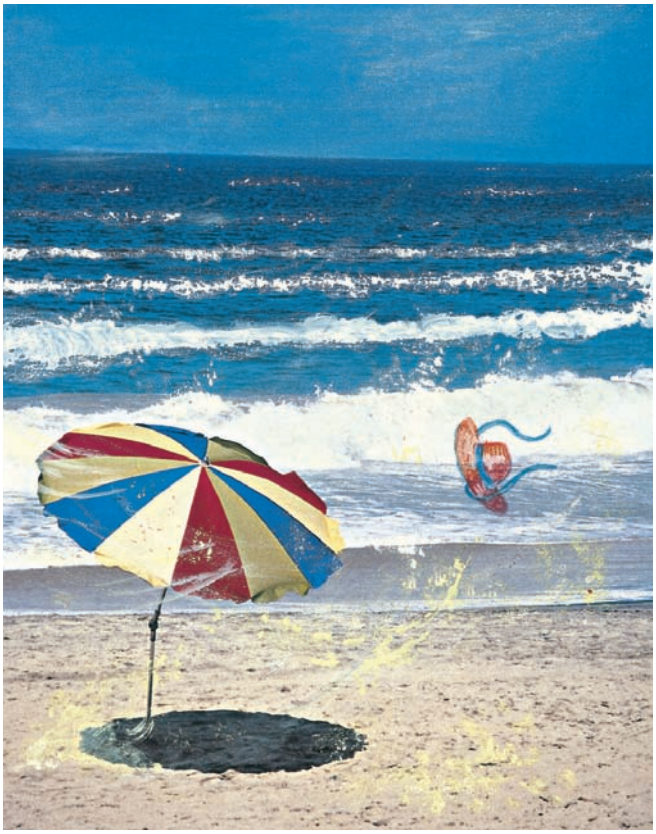
Tratamiento de las competencias

Autonomía e iniciativa personal

La realización de las actividades plásticas va a propiciar que los alumnos experimenten con las técnicas, investiguen con los materiales, sean creativos y fomenten también su autocrítica ante los trabajos realizados.

13 Transformar escenas

Observa la fotografía de un barco navegando por un mar en calma. Después, mira la interpretación del dibujo de ese mismo barco en un mar embravecido. A continuación, añade a la fotografía de la playa todos los detalles que consideres para representar un día de viento y tempestad.



PROPUESTA 1

31

Objetivos

Percepción

- Conocer la diferencia entre movimiento real y movimiento figurado en una obra.
- Reconocer los recursos plásticos que se utilizan para producir sensación de movimiento en una obra.

Expresión

- Dibujar una escena de mar en movimiento.
- Integrar en una imagen elementos realizados a base de líneas curvas e inclinadas, texturas visuales y barridos de color para representar el movimiento.
- Combinar recursos plásticos para transformar una imagen.

Sugerencias didácticas

En esta sesión los alumnos aprenderán que existen recursos plásticos para producir la sensación de movimiento en las obras de arte bidimensionales, en las que solo se representa la ilusión de movimiento.

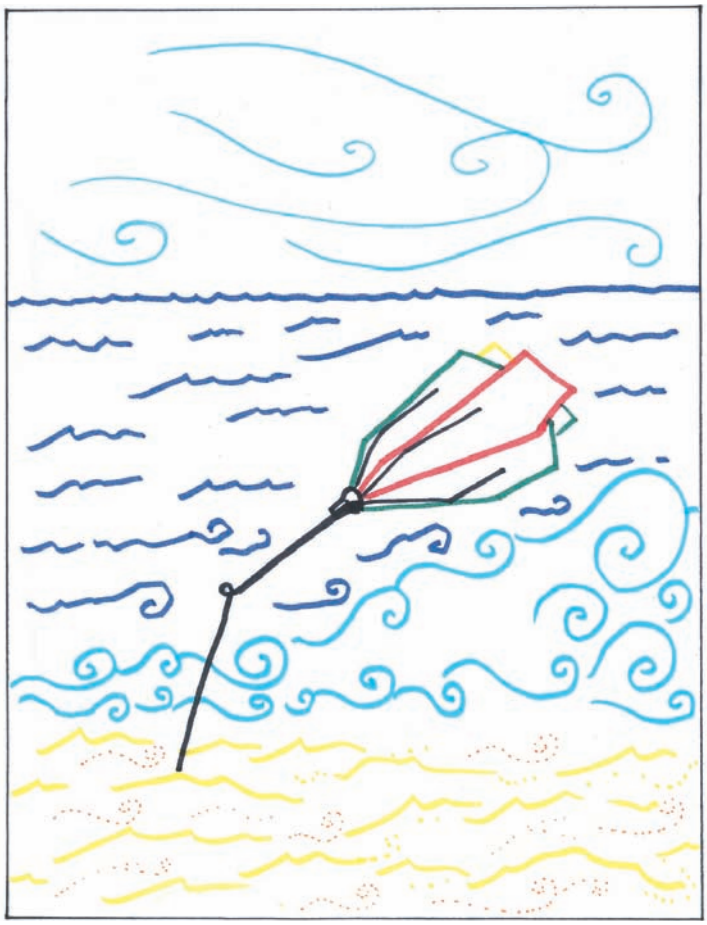
Percepción

Observar con los alumnos las dos escenas del barco que aparecen en su libro. Preguntar en voz alta las diferencias que ven entre una y otra imagen y qué elementos de la segunda les indican movimiento (velas hinchadas, mar con variaciones…) y si se les ocurre alguna otra forma de representar un barco en un día de tormenta. Es interesante que observen el uso de líneas curvas en las velas y en el agua del mar; inclinadas en las gotas de lluvia, los difuminados de color en el cielo y el empleo de texturas visuales, como la espuma de las olas, permiten dotar a la imagen de sensación de movimiento.

Expresión

Proponer a los alumnos que busquen alguna fotografía de alguna playa solitaria y en calma que les guste especialmente.

Los alumnos deben añadir todos los detalles que consideren necesarios para transformar en esa fotografía un día de viento.



PROPUESTA 2

Propuestas creativas

1. La transformación de la imagen de una playa en un día con el aire en calma a una imagen en un día de viento se ha realizado con témpera y se ha hecho del siguiente modo:

1. Se ha aplicado pintura amarilla a pequeñas pinceladas para representar la arena que se levanta con el viento.
2. Las olas del mar se han conseguido dibujando con color blanco la espuma.
3. El cielo se ha blanqueado para que parezcan jirones de nubes y se ha dibujado un sombrero volando por el aire.

2. Dibujar con lápices o rotuladores de colores líneas de distintos tipos para representar el movimiento.

El mar se puede representar con líneas espirales de color azul muy clarito para las crestas de las olas y líneas sinuosas de color azul más oscuro para el movimiento de la superficie del agua.

La sombrilla se podría dibujar con rayas muy dinámicas que sigan la dirección del viento.

Tratamiento de las competencias

Autonomía e iniciativa personal

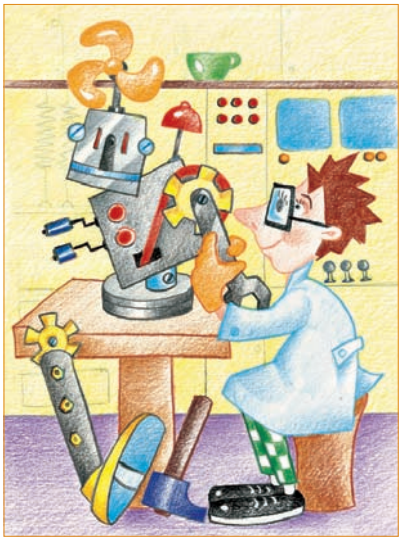
Los ejercicios en los que los alumnos deben imaginar y expresar cómo van a realizar el trabajo permiten que lleven a cabo un proceso de reflexión personal sobre los procesos plásticos, los materiales y los resultados que se puedan obtener.

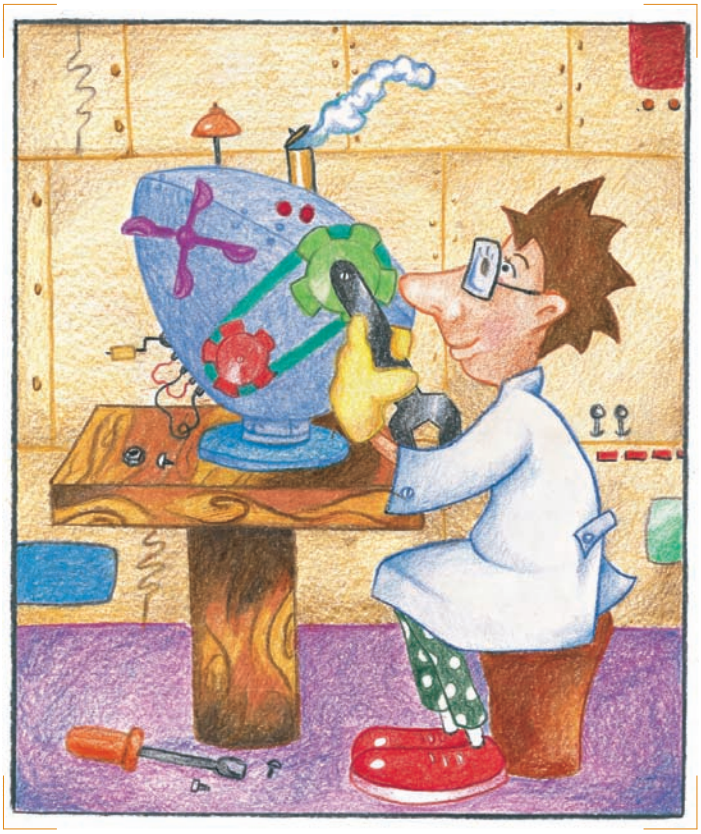
Conocimiento e interacción con el mundo físico

Las actividades propuestas en el libro y en la guía estimularán a los alumnos a conocer las características propias de los distintos fenómenos meteorológicos y los cambios físicos y las consecuencias que tienen sobre el entorno.

14 Diseñar máquinas

Observa los dibujos de las máquinas y la imagen del laboratorio. Después, completa el dibujo de la derecha con lápices de colores. Puedes poner alguna de las máquinas del modelo o inventar otras nuevas.





PROPUESTA 1

33

Objetivos

Percepción

- Conocer qué es un diseño.
- Observar dibujos y diseños de máquinas.

Expresión

- Planificar e integrar elementos gráficos para imitar máquinas y aparatos.
- Crear sobre el plano un diseño propio.

Sugerencias didácticas

Esta sesión aborda el tema del diseño de objetos, máquinas y artilugios, dando libertad a la creatividad de los alumnos. Esta creación supone un proceso en el que interviene como paso fundamental el diseño, que se vale de los mismos recursos expresivos que otras composiciones artísticas para realizar los dibujos, los planos y las maquetas de las ideas.

Percepción

Observar con los alumnos la escena del laboratorio que aparece en el libro. Para realizarla se han creado figuras de máquinas imaginarias. Luego, se han incluido elementos de esas máquinas en la escena.

Expresión

Pedir a los alumnos que diseñen sobre el papel una máquina. Es muy importante que sigan estos pasos:

- Pensar lo que van a crear y con qué fin. Si es posible, ver objetos parecidos.
- Realizar un boceto de la idea. Sería conveniente que se dibuje el objeto o la máquina como si se viera desde distintos puntos de vista.
- Por último, dibujar los detalles y colorear para ver el objeto de forma real.

14 Diseñar máquinas

Observa los dibujos de las máquinas y la imagen del laboratorio. Después, completa el dibujo de la derecha con lápices de colores. Puedes poner alguna de las máquinas del modelo o inventar otras nuevas.

Propuestas creativas

1. Esta actividad se ha realizado con lápices de colores sobre el mismo modelo propuesto en el libro del alumno. Se han cambiado los elementos dibujados, pero se ha mantenido el esquema de la composición. Con la aplicación del color se ha conseguido representar texturas, por ejemplo, la mesa de madera de trabajo, el destornillador que está en el suelo, el tornillo y el clavo que están sobre la mesa.

2. Esta interpretación del dibujo que se propone como modelo en el libro del alumno se ha realizado pegando diversos materiales para representar las diferentes texturas de los elementos y obtener sensación de volumen.

   Otros materiales utilizados son: recortes de papel de seda, papel pinocho, papel celo, trozos de hilos y lanas, tuercas y tornillos. Con un rotulador de punta fina negro se han dibujado los contornos y con rotuladores de colores se han dibujado los detalles.

Tratamiento de las competencias

Competencia social y ciudadana

Hablar con los alumnos sobre la cantidad de máquinas que nos rodean, su utilidad y el diseño de algunas de ellas.

Competencia lingüística

Pedir a los alumnos que describan un objeto cotidiano, pero atendiendo básicamente a su forma y diseño.

15 Completar una escena de Carnaval

Completa la escena de Carnaval. En la primera parte, colorea a base de puntos con rotuladores; en la segunda parte, realiza manchas de témpera, y, en la tercera parte, aplica rayados con lápices de colores.

PROPUESTA 1 35

Objetivos

Percepción

- Reconocer las posibilidades expresivas del punto, la línea y la mancha.
- Apreciar y valorar las realizaciones artísticas propias y las de los demás.
- Explorar técnicas diversas de aplicación del color.

Expresión

- Utilizar el punto, la raya y la mancha para la realización de una composición.
- Elaborar una escena de Carnaval.
- Completar composiciones incorporando diferentes técnicas.

Sugerencias didácticas

A lo largo de esta sesión los alumnos van a explorar las técnicas mixtas con las que realizar escenas de Carnaval de gran belleza y expresividad.

Percepción

Observar con los alumnos la escena de Carnaval realizada con tres técnicas diferentes de aplicación del color: punteado, rayado y manchas. Cada uno de los tres procedimientos produce unos efectos y sensaciones diferentes.

La primera escena está realizada con rotuladores de colores y con la técnica del puntillismo, se ha coloreado por medio de puntos, unas veces más unidos, otras más separados, para obtener los efectos de sombra, luz e intensidad de color deseados. La segunda escena se ha coloreado con témperas y se ha utilizado como elemento principal la mancha, que se logra aplicando el color siempre en la misma dirección. La tercera escena se ha hecho con lápices de colores, se ha aplicado el color a base de rayados en distintas direcciones.

Expresión

Pedir a los alumnos que dibujen y coloreen una escena de Carnaval utilizando los tres procedimientos: el punto, la línea y la mancha. Sugerir a los alumnos que dibujen una escena de una chirigota o comparsa en la que hayan participado alguna vez o vayan a participar.

PROPUESTA 2

Propuestas creativas

1. Esta escena de Carnaval se ha dividido en tres partes muy diferenciadas atendiendo a la técnica de aplicación del color que se ha utilizado en cada una de ellas.
   1. Se han aplicado puntos separados de los tonos más claros. Después, se han trabajado las zonas más oscuras con rotuladores de colores intensos y puntos más próximos.
   2. La segunda parte está realizada con témperas. En las zonas más claras se ha aplicado la témpera más diluida.
   3. En algunas zonas se han dibujado líneas suaves, redondeadas y se han difuminado los tonos.
2. En esta actividad se ha utilizado la técnica del collage para hacer una escena de Carnaval con texturas y se ha completado con lápices de colores. En primer lugar, se ha dibujado con lápiz de grafito una escena de Carnaval. Después, se ha decorado con papel charol, papel pinocho, papel de seda y papel celofán. A continuación, se ha coloreado con los lápices y se ha terminado la composición pegando trozos de lana.

Tratamiento de las competencias

Competencia cultural y artística

Con la realización de una escena de Carnaval los alumnos se sentirán motivados para buscar información sobre cómo se celebra el Carnaval y cómo era el estilo de los disfraces en otras épocas; o también cómo cambian las tradiciones, los colores y las actividades que se realizan durante estas celebraciones en distintas partes del mundo.

Autonomía e iniciativa personal

Proponer a los alumnos que practiquen con técnicas mixtas la posibilidad de descubrir cuál es la técnica que más se acerca a sus gustos personales. De este modo van a ver reforzada su autoestima y van a descubrir sus capacidades y limitaciones.

16 Componer con planos

Completa esta composición recortando y pegando diferentes tipos de papel para representar planos de profundidad. Empieza a trabajar los planos más alejados y termina por los más cercanos.

PROPUESTA 1 37

Objetivos

Percepción

- Descubrir las diferencias entre planos lejanos y planos cercanos en función del espacio.

Expresión

- Crear escenas con sensación de profundidad a base de planos hechos con cartulinas.
- Representar el paisaje de un pueblo utilizando recortes de papel.

Sugerencias didácticas

En esta sesión se pretende que los alumnos trabajen los planos de profundidad en una composición.

Percepción

Observar el paisaje que los alumnos tienen que completar en el libro. Comentar entre todos qué diferencias encuentran entre los elementos de la izquierda y los de la derecha; cómo se representa el final de la calle y qué sensación les produce.

Pedir a los alumnos que miren detenidamente el paisaje que ven por la ventana del aula; preguntar por el color de aquello que ven más alejado, edificios, montaña, etc.

Recordar a los alumnos que el contorno de la forma es la línea que dibuja el exterior de la misma. El uso de las tijeras en el recorte permite delimitar con más precisión ese contorno. El recorte de papel mediante el rasgado o a pellizco proporciona la obtención de formas con un contorno menos definido.

Expresión

Animar a los alumnos a que creen una imagen libremente, en la que no se sientan influidos por ideas previas acerca de la forma y el color, de tal manera que sean capaces de modificar la realidad que los rodea.

16 Componer con planos

Completa esta composición recortando y pegando diferentes tipos de papel para representar planos de profundidad. Empieza a trabajar los planos más alejados y termina por los más cercanos.

PROPUESTA 2 37

Propuestas creativas

1. Esta actividad se ha realizado pegando recortes de cartulinas de colores, de papel pinocho y papel de seda para representar planos de profundidad. Se han seguido estos pasos:
   1. Se ha realizado un esquema de la composición para colocar los diferentes elementos en el espacio.
   2. Después de recortar los papeles de colores, se han pegado, empezando a trabajar por los planos más alejados.
2. Esta interpretación de la calle se ha realizado con lanas y témperas de colores:
   1. Se ha dibujado un esquema de la composición, prestando especial atención a las líneas de fuga y los tejados de las casas que dotan de profundidad al paisaje.
   2. Se ha coloreado con la témpera diluida en agua.
   3. Se han definido los contornos con trozos de lana pegados.

Tratamiento de las competencias

Autonomía e iniciativa personal

El alumno durante el recorte deberá esforzarse por ser cuidadoso y meticuloso, así como por mantener durante el tiempo que dure toda la actividad el orden y la limpieza.
Es importante que los niños valoren la pulcritud en los trabajos plásticos en particular y en todas sus actividades en general.

17 Recrear un paisaje

Observa este cuadro y los dibujos inspirados en él. Después, haz una interpretación de la obra con los materiales que quieras.

Paisaje. José Luis Hidalgo.

PROPUESTA 1

39

Objetivos

Percepción

- Descubrir las relaciones entre color, tamaño y espacio en las composiciones plásticas.
- Reconocer las posibilidades expresivas de la línea y de la mancha.

Expresión

- Aplicar diferentes tipos de líneas y manchas para elaborar una interpretación de un cuadro.
- Experimentar con diferentes técnicas y materiales para obtener imágenes.

Sugerencias didácticas

Con relación al tema de Conocimiento del medio referente a los paisajes y el relieve de España y la propia Comunidad Autónoma, en esta sesión se pretende que los alumnos, al realizar sus dibujos de paisajes, sean capaces de colocar correctamente cada uno de los elementos que componen ese espacio.

Percepción

Observar y hablar colectivamente sobre el cuadro *Paisaje*, de José Luis Hidalgo. Preguntar a los niños sobre los colores utilizados (cálidos o fríos), el equilibrio entre los elementos que lo componen, la ubicación de la luz en el cuadro, las sombras, los objetos más cercanos y más alejados, etc.

Observar las dos ilustraciones basadas en el cuadro de Hidalgo. El primer dibujo está hecho con rotuladores y lápices de colores. El segundo se ha realizado a base de rayados y sombreados con un lápiz de grafito.

Expresión

Pedir a los alumnos que realicen una interpretación del cuadro de José Luis Hidalgo con los materiales que quieran.

17 Recrear un paisaje

Observa este cuadro y los dibujos inspirados en él. Después, haz una interpretación de la obra con los materiales que quieras.

Paisaje. José Luis Hidalgo.

PROPUESTA 2

39

Propuestas creativas

1. Esta interpretación del cuadro se ha realizado del siguiente modo:

1. Se ha hecho un esquema sencillo de todos los elementos.
2. Se han extendido capas de cera de diferentes colores, superponiendo los colores más claros debajo y los más intensos encima.

2. Esta segunda propuesta se ha realizado del siguiente modo:

1. Se ha dibujado el esquema y se han marcado los detalles.
2. Se ha aplicado el color con témperas extendiendo capas ligeras de los colores más claros.
3. Se han pegado trozos de papel pinocho para hacer el agua y plastilina para las flores y los árboles.
4. Por último, se ha protegido toda la obra con una capa de cola blanca diluida.

Tratamiento de las competencias

Conocimiento e interacción con el mundo físico

Para desarrollar las actividades propuestas, los alumnos deben conocer el entorno que los rodea y aprender a ver para extraer toda la información que el medio les ofrece e interiorizar la riqueza paisajística de su Comunidad Autónoma.

18 Pintar sobre fondos de color

Observa el mismo paisaje en distintas estaciones del año y dibujado sobre fondos de color diferentes. Después, completa ambos dibujos con lápices, tizas o ceras.

PROPUESTA 1

41

Objetivos

Percepción

- Conocer la influencia del fondo de color sobre el resto de colores en una composición artística.

Expresión

- Elaborar un paisaje sobre diferentes fondos de color aplicando distintas técnicas: tizas, lápices o ceras.
- Combinar las gamas de colores cálidos y las de colores fríos en una composición.

Sugerencias didácticas

A lo largo de la sesión se pretende que los alumnos reflexionen sobre la influencia de los fondos de color en el resultado final de una composición.

Percepción

Observar las dos composiciones que aparecen en el libro del alumno, cada una de ellas realizada sobre un fondo de color diferente.

Llamar la atención de los alumnos para que observen los cambios de luz y de color que se producen en su entorno según la hora del día o la estación del año en que se encuentren. Reflexionar sobre la utilización del color para representar esos cambios en sus trabajos.

Expresión

Pedir a los alumnos que dibujen un mismo paisaje sobre dos fondos de color diferentes. Para ello deben seguir estos pasos:

1. Realizar un esquema a base de líneas sencillas para encajar los elementos.
2. Colorear el paisaje con colores que contrasten con el fondo elegido.
3. Comparar los resultados de ambas composiciones.

PROPUESTA 2

Propuestas creativas

1. Sobre dos fondos de color diferentes se ha realizado esta actividad con ceras y lápices de colores. El paisaje de noche se ha resuelto con predominio del color negro y blanco sobre el fondo azul, que consiguen transmitir una sensación de oscuridad.

2. Esta propuesta se ha realizado con plastilina de colores, unos cartones, ceras y diversos materiales para decorar la composición.

   Se modela el árbol en plastilina y se coloca en el diedro de cartón. Después, se añaden todos los elementos que se quiera.

Tratamiento de las competencias

Conocimiento e interacción con el mundo físico

Los alumnos, a través de la observación de paisajes de su Comunidad Autónoma, reflexionarán sobre los beneficios que nos aporta un entorno natural bien cuidado y lo que podemos hacer para protegerlo y no estropearlo.

Autonomía e iniciativa personal

En las actividades propuestas, los alumnos pondrán en juego su creatividad y manifestarán a través de sus composiciones plásticas sus habilidades y su propia interpretación del mundo exterior.

19 Crear imágenes con manchas

Observa los pasos que se han seguido para hacer una escena del mar con acuarelas. Después, pinta en la siguiente página una marina con acuarelas.

1 Se han aplicado manchas con témperas muy diluidas o con acuarelas intentando imitar una escena marina.

2 Se han añadido colores más oscuros para dar sensación de profundidad a la composición.

3 Se han incorporado todos los detalles utilizando más colores para dar sensación de movimiento a la imagen.

43

Objetivos

Percepción

- Valorar el color como elemento esencial en la comunicación y expresión visual.
- Reconocer el efecto que producen las manchas de color sobre una composición.

Expresión

- Organizar y planificar una actividad plástica.
- Utilizar las manchas realizadas con acuarelas para la creación de una composición.
- Realizar obras plásticas de forma autónoma.

Sugerencias didácticas

En esta sesión se pretende que los alumnos observen el efecto que tienen las manchas de color en una composición y experimenten con ellas.

Percepción

Explicar a los alumnos que las manchas permiten crear formas espontáneas. A partir de manchas libres, se pueden reconocer formas sencillas que servirán de base para composiciones más elaboradas. Es decir, se pueden crear manchas jugando con los colores y, a continuación, trabajar sobre ellas para obtener imágenes figurativas.

Observar los dibujos que ilustran el proceso. Recordar a los niños que las manchas creadas con acuarelas tienen un aspecto limpio, transparente y luminoso. La acuarela se diluye en agua y se aplica por medio de pinceles suaves, comenzando por los colores más claros y superponiendo los más oscuros.

Expresión

Pedir a los alumnos que dibujen una marina con acuarelas:

1. Dibujar las formas básicas con un lápiz y aplicar manchas de pintura clara.
2. Añadir colores más oscuros para conseguir sensación de profundidad.
3. Destacar algunos detalles a base de pinceladas con la acuarela.

PROPUESTA 2

Propuestas creativas

1. Esta escena de mar se ha realizado a partir de manchas de color con acuarelas.

1. Se han representado los distintos elementos a base de manchas de color, sin realizar un boceto previo.
2. Sobre las manchas se dibujan y colorean los detalles.

2. Partiendo de la misma idea que aparece en la página se ha realizado esta escena de mar, coloreada con témpera, con una ballena como elemento principal.

1. Se ha realizado un esquema de la composición a base de líneas sencillas.
2. En primer lugar, se han aplicado los colores claros a base de pinceladas espesas.
3. Se han añadido los colores más oscuros.
4. Se han dibujado más detalles añadiendo más colores.

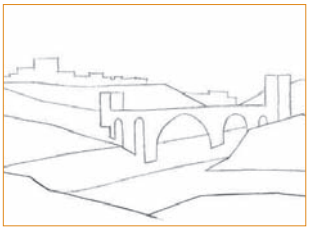
Tratamiento de las competencias

Aprender a aprender

Los alumnos van a reflexionar sobre la importancia de planificar su trabajo previamente a la realización de cualquier actividad plástica. Esta planificación supone que deben emplear estrategias personales de aprendizaje que los ayuden a organizarse: hacer esquemas, bocetos o listas de materiales.

20 Representar una ciudad

Observa el grabado de Toledo, realizado por Nicolás Chapuy, y las dos interpretaciones del mismo. Después, realiza tu propia interpretación del grabado.



PROPUESTA 1

45

Objetivos

Percepción

- Reconocer los diferentes planos que componen una representación plástica.
- Valorar la organización de los distintos elementos en un espacio.

Expresión

- Interpretar una obra atendiendo a los diferentes planos de color.
- Elaborar un trabajo creativo con rotuladores de colores atendiendo a los planos de la composición.
- Distribuir elementos en función de un espacio gráfico.

Sugerencias didácticas

El tema principal de esta sesión es la exploración y explicación de estrategias plásticas para conseguir distribuir distintos elementos en un espacio y para lograr profundidad en una obra.

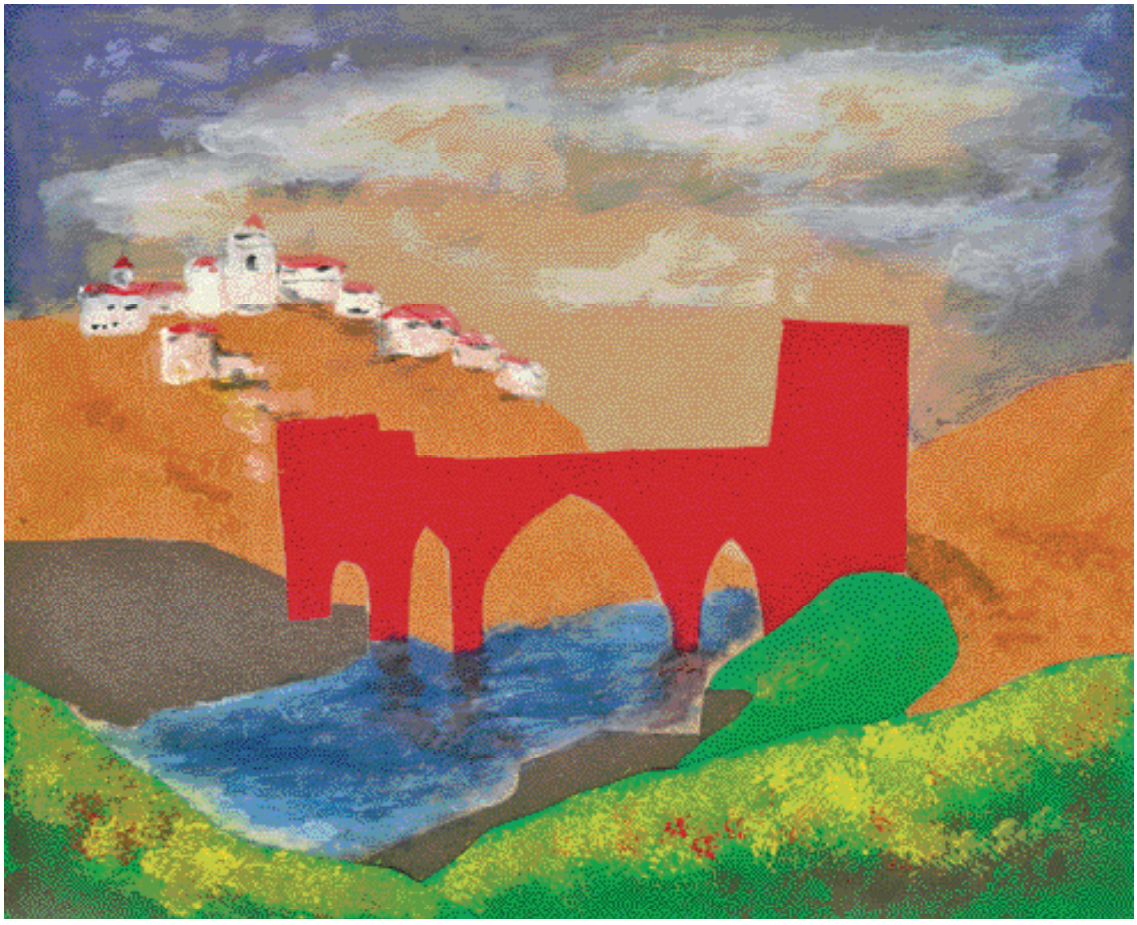
Percepción

Observar con los alumnos el grabado de la ciudad de Toledo y hacer hincapié en que identifiquen los diferentes planos de la obra.

Observar la interpretación que se ha hecho del grabado a base de planos de color como elementos creadores del espacio. Es un ejemplo de cómo los artistas no solo tratan de representar la realidad, sino que la interpretan, la embellecen o la transforman para generar imágenes más expresivas que las que en realidad contemplan.

Expresión

Pedir a los alumnos que realicen una interpretación personal del grabado de la ciudad de Toledo que aparece en el libro.



PROPUESTA 2

Propuestas creativas

1. Esta interpretación del grabado de Toledo se ha realizado con rotuladores:
   1. Se ha dibujado un esquema a base de líneas sencillas para distribuir los distintos elementos en el espacio.
   2. Se han repasado con rotulador negro los contornos de todos los elementos y se han realizado diferentes rayados para dar color a determinados elementos.
   3. Una vez coloreada toda la composición, se ha pasado por encima un pincel mojado en agua.
2. En esta propuesta de la imagen de la ciudad de Toledo realizada con la técnica del collage se ha distribuido el espacio mediante la superposición de planos. Después de dibujar un esquema, se han pegado trozos de papeles y cartulinas de colores atendiendo a los diferentes planos que hay en el espacio.

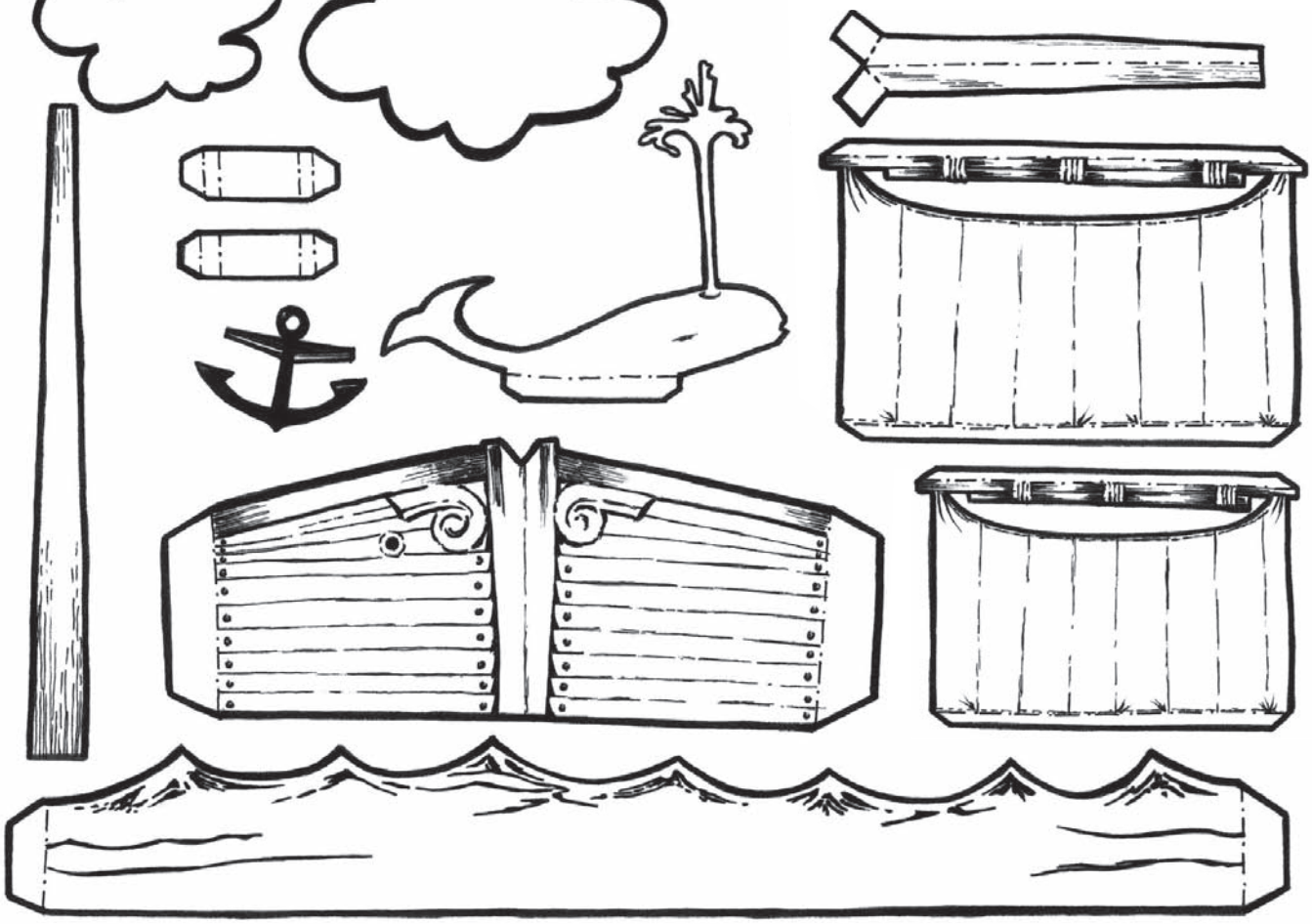
Tratamiento de las competencias

Competencia cultural y artística

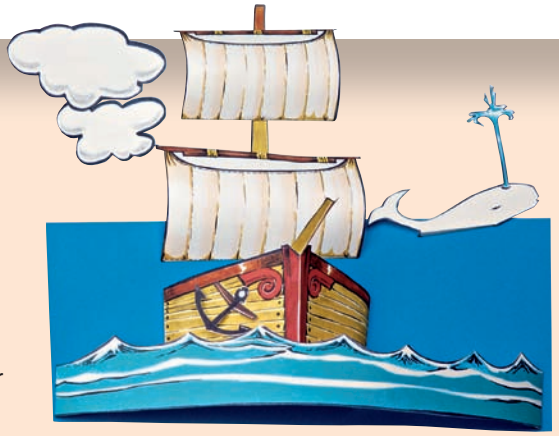
Con la observación de obras de pintores famosos, los alumnos amplían sus conocimientos de los diferentes códigos artísticos existentes y de la utilización de las técnicas y los recursos que emplean los artistas para interpretar la realidad.

4 Una escena del mar

Coloca todas las piezas sobre una cartulina y pégalas. Puedes añadir trozos de cartón debajo de las nubes y de la ballena para que den sensación de volumen.



75



Objetivos

Percepción

- Conocer los pasos fundamentales del proceso de montaje de una maqueta.
- Observar modelos para hacer trabajos con volumen.

Expresión

- Obtener figuras en tres dimensiones a partir de una superficie bidimensional.
- Planificar el proceso de construcción de una composición.
- Practicar las destrezas de recortar y montar superficies planas.

Previsión de recursos

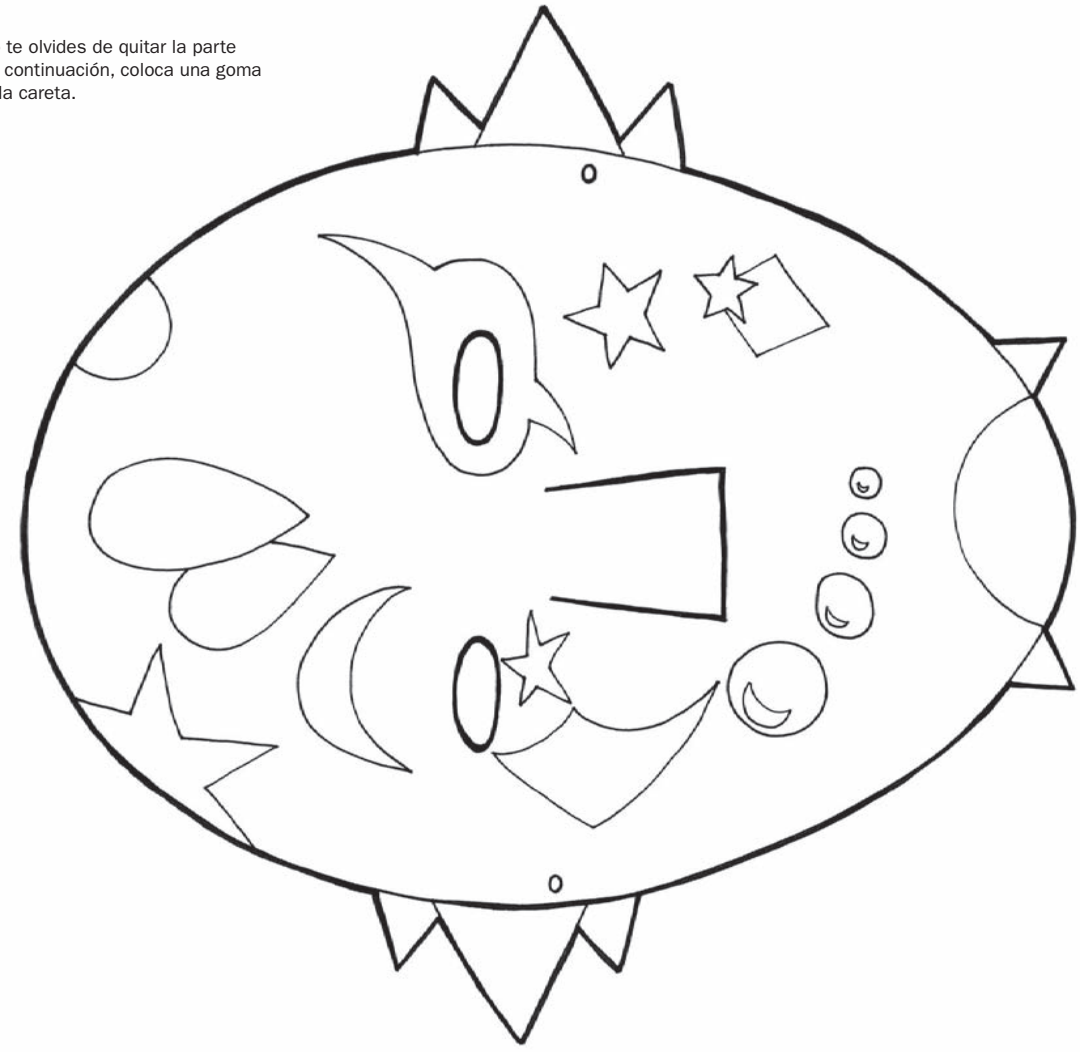
- Cartulina.
- Tijeras.
- Pegamento.
- Ceras de colores.

Sugerencias didácticas

- Pedir a los alumnos que observen y numeren los elementos que aparecen representados en la lámina.
- Observar el modelo acabado antes de iniciar la actividad y analizar la estructura básica del barco, fijándose especialmente en cómo se ven el casco del barco y las velas.
- Recordar a los alumnos que deben recortar y doblar las solapas con precisión para que el barco y sus elementos queden estables.

5 Una careta para Carnaval

Al recortar, no te olvides de quitar la parte de los ojos. A continuación, coloca una goma para ponerte la careta.



77

Objetivos

Percepción

- Apreciar y valorar las realizaciones artísticas propias y las de los compañeros.
- Desarrollar la imaginación mediante la decoración libre de una careta de Carnaval.

Expresión

- Construir una careta de Carnaval con materiales diversos.
- Elegir y manejar correctamente y con limpieza los útiles de trabajo.

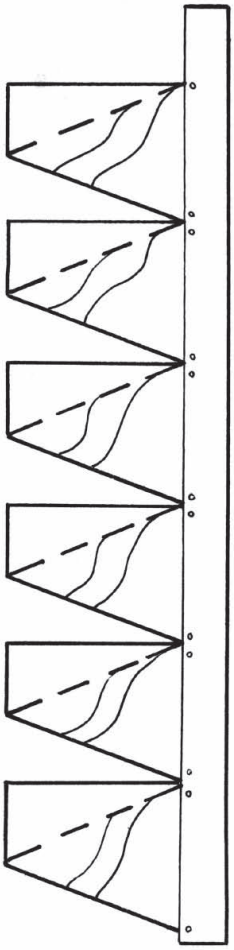
Previsión de recursos

- Lápices de colores.
- Rotuladores de colores.
- Tijeras.
- Pegamento de barra.
- Materiales diversos (algodón, purpurina, etc.).
- Una goma elástica.

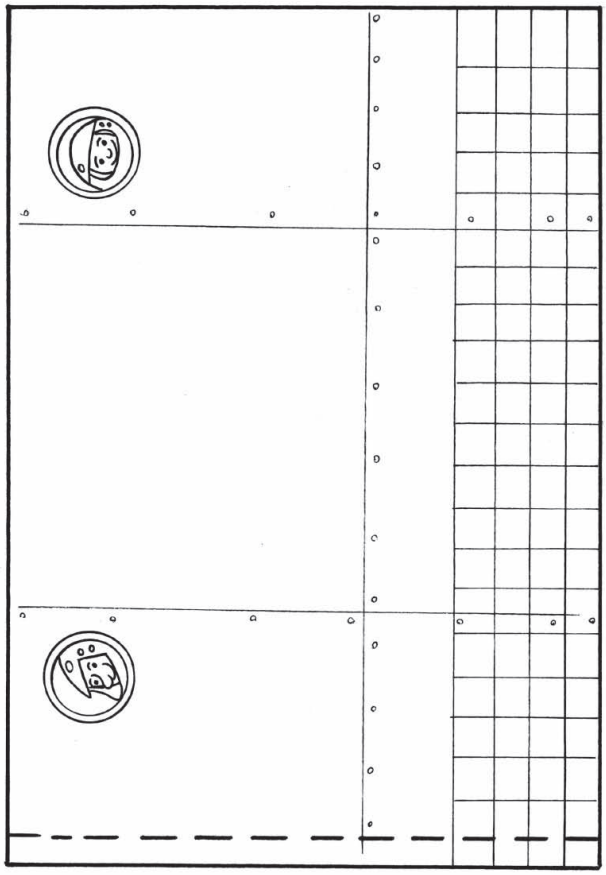
Sugerencias didácticas

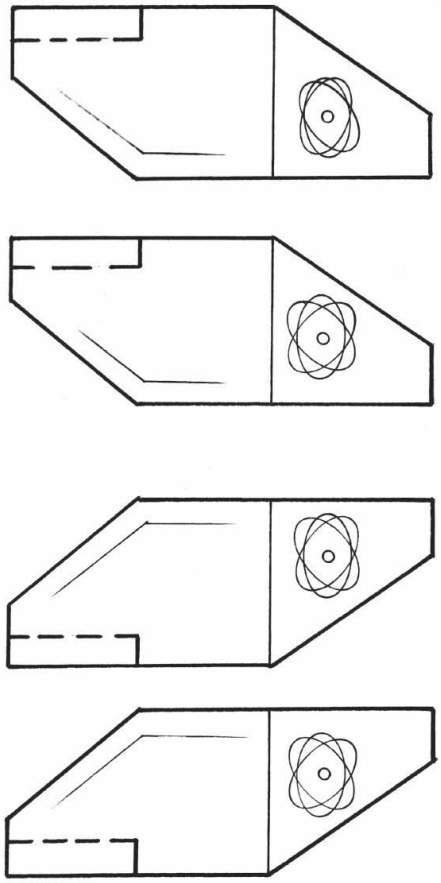
- Observar la careta que hay que recortar y decorar. Comentar con los alumnos que es un elemento imprescindible en los disfraces de Carnaval, aportando gran belleza y misterio al disfraz.
- Pedir a los alumnos que coloreen la careta libremente, utilizando las técnicas y los materiales que más les gusten.
- Proponer a los alumnos que, una vez terminado el trabajo, se intercambien las caretas con los compañeros.

6 Una nave espacial



Dobla por las líneas discontinuas antes de pegar las piezas.





79

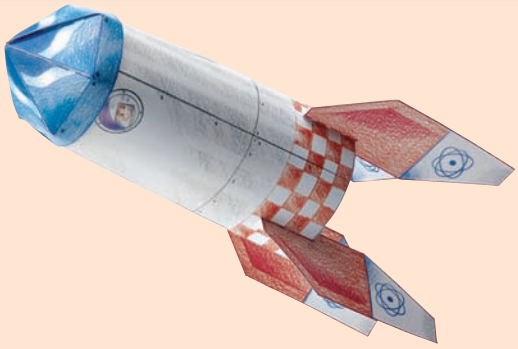
Objetivos

Percepción

- Identificar formas en el plano que dan lugar a elementos tridimensionales.
- Desarrollar la coordinación visomanual mediante actividades de plegado y recortado.

Expresión

- Practicar las destrezas al recortar las piezas que formarán parte de una nave espacial.
- Realizar objetos con volumen a partir del plano.
- Construir una nave espacial con volumen a partir de un dibujo.



Previsión de recursos

- Tijeras.
- Pegamento.
- Rotuladores de colores.
- Ceras de colores.

Sugerencias didácticas

- Observar las formas que aparecen en la lámina e imaginar cómo serán después de montadas.
- Recordar a los alumnos que deben recortar y doblar con mucho cuidado las piezas para no estropear las zonas donde se unen unas con otras.
- Realizar con exactitud los dobleces y el pegado para que quede bien formada la base y el cono de la nave espacial.
- Animar a los alumnos a que imaginen alguna historia en la que intervengan naves espaciales.

Tercer trimestre

Programación

Objetivos

- Identificar un logotipo.
- Utilizar diferentes técnicas y recursos expresivos para elaborar una imagen que transmita un mensaje.
- Utilizar ejes de simetría para representar la realidad.
- Elaborar un cartel siguiendo un proceso ordenado.
- Observar y analizar las intenciones expresivas de las manifestaciones artísticas de otras épocas.
- Aplicar el color en una composición para representar las zonas de luz y de penumbra.
- Utilizar los esquemas como referencia para el dibujo.
- Observar la organización de los elementos que componen un mosaico.
- Comprender la importancia de una buena documentación para representar escenas de otras épocas.
- Manejar diferentes materiales para elaborar una composición tridimensional.

Criterios de evaluación

- Representa las distintas proyecciones de las sombras sobre un objeto o lugar según las posiciones del foco de luz.
- Valora la importancia de la imagen para transmitir un mensaje.
- Planifica un proceso de trabajo.
- Conoce diferentes recursos para representar un volumen sobre el plano.
- Aprecia el valor documental e informativo de las representaciones artísticas de otras épocas.
- Disfruta de los trabajos plásticos.

Competencias básicas

A lo largo de este trimestre, se desarrollan las siguientes competencias: Competencia cultural y artística, Autonomía e iniciativa personal, Aprender a aprender, Competencia lingüística, Conocimiento e interacción con el mundo físico, Competencia matemática, Competencia social y ciudadana, Tratamiento de la información.

Contenidos

- Iluminación de escenas a través del color.
- Los colores y sus combinaciones.
- Los logotipos y los pictogramas.
- La simplificación de figuras del entorno.
- La simetría.
- Los elementos gráficos en un cartel.
- La composición.
- Los fondos de color.
- La recreación de ambientes.
- El esquema como herramienta básica para la realización de trabajos.
- La técnica y los materiales utilizados en los mosaicos.
- La intención comunicativa de las imágenes.
- El diseño de objetos.
- Viviendas de épocas pasadas y sus características arquitectónicas.
- Las posibilidades expresivas de la línea.
- La información a través de la imagen.
- Las posibilidades expresivas de los materiales cotidianos.
- Personajes de otras épocas.
- La creación de volúmenes a base de plegados.
- La construcción de cuerpos geométricos a partir de desarrollos.

Esquema del tercer trimestre

COLOR

- La iluminación de escenas a través del color
- Los fondos de color en la composición
- El color como elemento visual en el diseño

FORMA

- Formas simplificadas y mensajes
- Contornos y figuras
- Formas geométricas y formas simétricas
- Las figuras en la composición
- Personajes de otras épocas

ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO GRÁFICO

- La simetría
- Los elementos de una imagen
- La proporción de los elementos en una escena

TRIDIMENSIONALIDAD

- Superposición de planos
- Plegados
- Cuerpos geométricos a través de desarrollos

Previsión de dificultades

- Algunos alumnos pueden tener dificultades para comprender la necesidad de buscar información y documentación apropiada para recrear escenas de otras épocas históricas. Es necesario realizar un ejercicio de imaginación para poder representar elementos de otras épocas que no se han conocido. En este sentido, resultaría muy útil mostrarles reproducciones de cuadros históricos y de esculturas o mosaicos para que vean con sus propios ojos cómo era la vida cotidiana en épocas pasadas.

21 Pintar la oscuridad

Observa cómo se han utilizado los colores para representar las zonas iluminadas por las linternas. Después, completa la escena de la derecha con lápices de colores.

PROPUESTA 1

47

Objetivos

Percepción

- Descubrir los efectos que produce la luz sobre los objetos y cómo se producen las sombras.
- Conocer recursos gráficos para representar las luces y las sombras.

Expresión

- Aplicar recursos gráficos para representar luces y sombras en una escena en penumbra.
- Practicar el dibujo con el efecto de luces y sombras sobre fondos de color.

Sugerencias didácticas

Durante esta sesión se pretende que los alumnos conozcan y trabajen recursos gráficos para iluminar escenas con el color y que aprendan a observar y descubrir las zonas de sombra y de luz en una composición.

Percepción

Observar el dibujo de la mina que aparece en la parte superior de la página. Explicar a los alumnos cómo con la técnica del coloreado y difuminado o degradado se experimentan las tonalidades y procedencia de la luz.

Para que los alumnos comprendan cómo influye la posición del foco de luz en la sombra que arroja un objeto y en la percepción que tenemos de él, sería interesante llevar a clase una lámpara de mesa y colocar unos objetos encima de la mesa para iluminarlos desde diferentes puntos y a distinta altura para comprobar qué pasa con las sombras que proyectan dichos objetos.

Expresión

Pedir a los alumnos que dibujen el interior de una mina sobre un fondo de color. Pueden utilizar como modelo el dibujo que aparece en la parte izquierda de la página del libro del alumno o inventarse uno nuevo.

21 Pintar la oscuridad

Observa cómo se han utilizado los colores para representar las zonas iluminadas por las linternas. Después, completa la escena de la derecha con lápices de colores.

Propuestas creativas

1. Esta propuesta se ha realizado coloreando, difuminando y degradando con lápices y ceras de colores.

Para realizarlo se ha llevado a cabo el siguiente proceso:

1. Se dibuja el esquema para encajar las formas.
2. Se dibujan todos los detalles con los lápices de colores.
3. Se empieza a colorear de forma suave.
4. Se aplican los colores cálidos, sobre todo amarillos, en las zonas de luz y los colores fríos en las zonas oscuras.
5. Se realizan rayados más intensos para reforzar las zonas de sombra.

2. Para realizar esta actividad se han tenido en cuenta las zonas más iluminadas por la linterna del submarinista y las más oscuras. Se ha coloreado con lápices y ceras de colores. Se han seguido los mismos pasos que en la propuesta 1.

Tratamiento de las competencias

Autonomía e iniciativa personal

Al realizar las actividades propuestas los alumnos emplearán las técnicas y las destrezas que cada uno posea, poniendo de manifiesto sus gustos, sus preferencias y su creatividad.

Competencia cultural y artística

A lo largo de la sesión, los alumnos reflexionarán sobre los recursos plásticos que utilizan los artistas para expresar lo que desean teniendo en cuenta el efecto de la luz sobre los objetos y la representación de las luces y las sombras.

22 Diseñar logotipos

Fíjate en los modelos de logotipos y adivina qué significa cada uno. Después, inventa logotipos o copia los que aparecen, utilizando lápices de colores.

PROPUESTA 1

49

Objetivos

Percepción

- Identificar un logotipo.
- Valorar la importancia de la imagen para transmitir un mensaje.

Expresión

- Crear un logotipo.
- Utilizar diferentes técnicas y recursos expresivos para elaborar una imagen que transmita un mensaje.

Sugerencias didácticas

En esta sesión se pretende que los alumnos identifiquen y conozcan imágenes que transmiten un mensaje entendido de forma universal e imágenes diseñadas para ser elementos de identidad de una empresa.

Percepción

Explicar a los alumnos que los logotipos son imágenes muy sencillas que se elaboran con la intención de transmitir un mensaje claro. Pueden incluir solo imágenes, solo textos o combinaciones de ambos elementos.

Explicar también que en el diseño de pictogramas o logotipos las formas de los elementos gráficos se simplifican hasta conseguir esquemas, que suelen estar realizados a base de líneas geométricas, en las que se eliminan los detalles y se resaltan los rasgos esenciales.

Hablar con los alumnos que en el diseño de un logotipo se medita mucho sobre las formas, los colores, la composición, el tamaño y los textos, para conseguir el objetivo que se pretende con ellos.

Expresión

Pedir a los alumnos que inventen algún logotipo o pictograma. Si alguno tiene dificultad, pedirles que inventen uno que transmita un mensaje concreto o que copien los que aparecen en la página del libro.

PROPUESTA 2

Propuestas creativas

1. Con lápices de colores se han dibujado seis logotipos o pictogramas: uno de ellos indica que en los lugares en los que aparezca se puede oír música con auriculares; el otro indica un contenedor de vidrio para reciclar la basura. El tercer logotipo significa que está prohibido dar comida a los animales; el cuarto representa a dos personas bailando, es decir, se puede bailar; el quinto, que no se deben pisar las flores; y el sexto que se puede levitar.

2. Pedir a los alumnos que busquen una fotografía que les guste y realicen varias fotocopias de la misma si pueden, que sean de diferente tamaño y con el tóner muy bajo.

   Colorear las fotocopias libremente, algunas con acuarelas y otras con lápices de colores.

   Una vez seco el color, superponer las fotocopias de mayor a menor tamaño pegándolas con un cartón pluma entre medias de cada fotocopia para obtener sensación de volumen.

Tratamiento de las competencias

Competencia lingüística

El trabajo con los logotipos y pictogramas permitirá que los alumnos analicen y utilicen los mensajes verbales y no verbales. Asimismo, les permitirá reflexionar sobre las informaciones que transmiten y sobre los elementos principales de toda comunicación: emisor, receptor y mensaje.

23 Dibujar un edificio simétrico

Completa este edificio para que sea simétrico. Puedes trazar líneas auxiliares muy finas con lápiz para orientarte en el dibujo; al final, borra las líneas que has trazado.
Utiliza los materiales que prefieras para hacer el dibujo.

PROPUESTA 1 51

Objetivos

Percepción

- Identificar ejes de simetría en construcciones tridimensionales.
- Mostrar interés por la exploración de técnicas y materiales plásticos.

Expresión

- Utilizar el recurso de la simetría para dotar de proporción el dibujo de un edificio.
- Completar dibujos de edificios utilizando como recurso el eje de simetría.

Sugerencias didácticas

En esta sesión en relación con el tema de las Instituciones en el área de Conocimiento del medio, se introduce al alumno en el dibujo arquitectónico. Conviene transmitir a los alumnos que en la realización de este tipo de dibujos hay que trabajar con precisión, exactitud, orden y limpieza.

Percepción

Observar el dibujo de la fachada del edificio que aparece en la parte izquierda de la página de su libro y comentar entre todos cómo son las líneas que predominan y si se parece a algún edificio que hayan visto antes. Preguntar también si el dibujo representa una fachada simétrica y por qué lo saben.

Sería conveniente recordar a los alumnos que la simetría de una composición es la proporción o armonía de las dos partes de la misma que se obtiene cuando, al doblar el plano por una recta (eje de simetría), sus formas quedan superpuestas y coincidentes. Existen dos tipos de simetría: axial, relativa a un solo eje, y radial, relativa a varios ejes que se cortan en un punto. El uso de la simetría en un dibujo permite la colocación ordenada de las formas.

Expresión

Pedir a los alumnos que dibujen un edificio simétrico. Pueden inventárselo o copiar el que aparece en la página u otro cualquiera que les guste a ellos.

23 Dibujar un edificio simétrico

Completa este edificio para que sea simétrico. Puedes trazar líneas auxiliares muy finas con lápiz para orientarte en el dibujo; al final, borra las líneas que has trazado.
Utiliza los materiales que prefieras para hacer el dibujo.

Propuestas creativas

1. Esta actividad se ha realizado utilizando lápices y rotuladores de colores. Se han seguido estos pasos:

1. Con la ayuda de una regla y un lápiz se ha trazado el eje de simetría en el centro de la lámina y con líneas sencillas se ha esbozado la mitad del edificio a un lado del eje.
2. Se han dibujado líneas auxiliares que unen los puntos de referencia para dibujar la otra mitad del edificio.
3. Se han coloreado y dibujado los detalles con lápices y rotuladores de colores, prestando especial atención a las sombras que se proyectan a lo largo de la fachada.

2. Esta propuesta se ha realizado tomando como modelo el edificio que aparece en la parte izquierda de la página pero buscando, en esta ocasión, la asimetría.

El proceso de realización es similar al de la propuesta 1.

Tratamiento de las competencias

Competencia matemática

Con el trabajo propuesto sobre la simetría, los alumnos utilizarán los conocimientos matemáticos que poseen para producir y valorar sus composiciones. Son una condición indispensable en los trabajos sobre simetría la exactitud y la claridad, por lo que sus conocimientos matemáticos sobre ordenación y medida les serán muy útiles.

Aprender a aprender

A lo largo de la sesión, los alumnos reflexionarán sobre la importancia de mantener la atención a la hora de escuchar las explicaciones y estar concentrados a lo largo del desarrollo de las actividades, ya que estas requieren de mucha precisión y limpieza.

24 Diseñar un cartel

Observa el cartel y marca sobre él cada una de las partes que lo componen utilizando rotuladores de colores según la clave que aparece más abajo. Después, diseña un cartel que integre los elementos que aparecen en la página en una posición diferente a la del cartel modelo.

- La imagen del cartel.
- El organismo patrocinador.
- El eslogan o mensaje principal.
- La información complementaria.

PROPUESTA 1

53

Objetivos

Percepción

- Reconocer la intención comunicativa de los carteles.
- Valorar la importancia de la imagen como lenguaje que transmite información.
- Observar un cartel y analizar los elementos que lo componen.

Expresión

- Elaborar un cartel siguiendo un proceso ordenado.
- Experimentar con diferentes técnicas y materiales para realizar un cartel.

Sugerencias didácticas

En los carteles aparecen los diferentes elementos del lenguaje visual: colores, formas, luces, etc., para que nos lleguen bien sus mensajes. A lo largo de la sesión se pretende que el alumno se familiarice con ellos y tenga en cuenta la función que cumplen, que es atraer la atención.

Percepción

Se comienza la sesión con la observación del cartel sobre el cambio climático que aparece en la página. Preguntar: *¿Qué elementos gráficos aparecen? ¿Cómo son las letras? ¿Qué quieren decir? ¿Se hace publicidad de algo? ¿Cómo se imaginan que se ha realizado? ¿Os gusta? ¿Por qué?*

Explicar a los alumnos que el uso de los programas informáticos ha proporcionado infinitos medios gráficos a ilustradores y diseñadores para realizar composiciones muy innovadoras y originales.

Sería interesante llevar a clase distintos tipos de carteles: informativos, publicitarios y formativos para identificar en cada uno las partes principales.

Expresión

Pedir a los alumnos que diseñen un cartel. Pueden utilizar las técnicas y los materiales que deseen.

PROPUESTA 2

Propuestas creativas

1. Se han coloreado las partes del cartel que se pedía en el ejercicio del libro del alumno. Después, se ha elaborado un cartel que transmite un mensaje muy similar al modelo propuesto para iniciar la sesión, se ha realizado con la técnica del collage. Se han utilizado las mismas partes del cartel que aparece en el libro del alumno, pero cambiando cada elemento de posición, de color y de tamaño. Antes de pegar todos los elementos, se ha dibujado el boceto para colocar cada uno de los que van a formar parte del cartel.

2. En esta propuesta se va a decorar una carpeta. Se busca una carpeta vieja de cursos anteriores. Si tiene forro de plástico, hay que quitárselo. Recortar los papeles elegidos para decorar la carpeta y adaptarlos a la misma, se pegan y se incluye un mensaje.

   Por último, hay que pegar a la carpeta un papel transparente adhesivo para forrarla o se barniza.

Tratamiento de las competencias

Conocimiento e interacción con el mundo físico

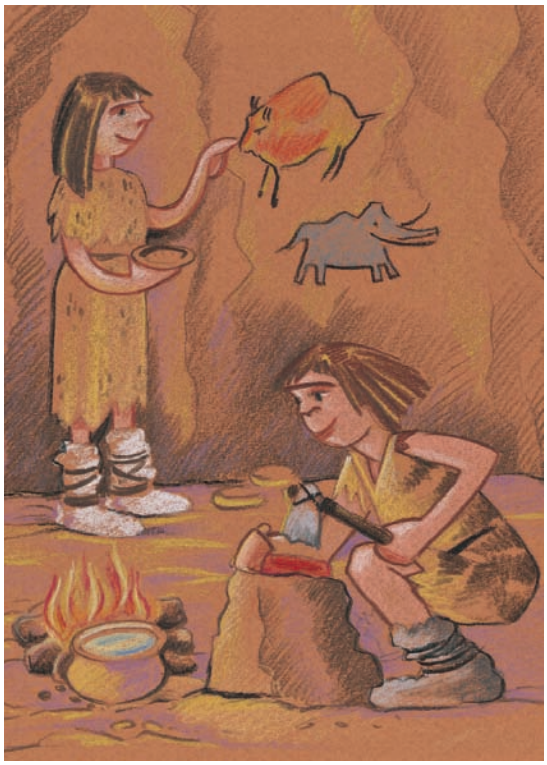
Con esta sesión, el alumno tomará conciencia de lo presentes que están los carteles en su entorno cotidiano y la función que cumple cada uno de ellos.

Tratamiento de la información

A lo largo de la sesión, los alumnos reflexionarán sobre la importancia que las nuevas tecnologías tienen para la realización de actividades plásticas y cómo las tecnologías de la imagen facilitan el acceso a mundos de creatividad y representación infinitos.

25 Imaginar la vida en las cavernas

Completa la escena de la Prehistoria utilizando lápices de colores. Fíjate en que las zonas más iluminadas se han coloreado con lápiz amarillo.



PROPUESTA 1

55

Objetivos

Percepción

- Apreciar el valor documental e informativo de las representaciones artísticas de la Prehistoria.
- Observar y analizar las intenciones expresivas de las manifestaciones artísticas de otras épocas.

Expresión

- Representar una escena real de tiempos pasados en una composición.
- Reproducir con lápices de colores diferentes texturas.
- Aplicar el color en una composición para representar las zonas de luz y de penumbra.

Sugerencias didácticas

A partir del tema de Conocimiento del medio sobre la Prehistoria, se presenta en esta sesión un trabajo que pretende que los alumnos entiendan que para representar en una composición plástica acontecimientos, personas u objetos del pasado es importante recoger información sobre cómo se vivía, cómo eran las vestimentas, cómo eran las herramientas, los animales, las plantas, etc.

Percepción

Explicar a los alumnos que en la Prehistoria se dibujaba y pintaba en las paredes y techos de las cavernas. Contarles también que en estas pinturas hay elementos característicos como la utilización de los colores negros, rojos, amarillos y ocres; o la presencia de figuras humanas y de animales (bisontes, mamuts, ciervos y renos).

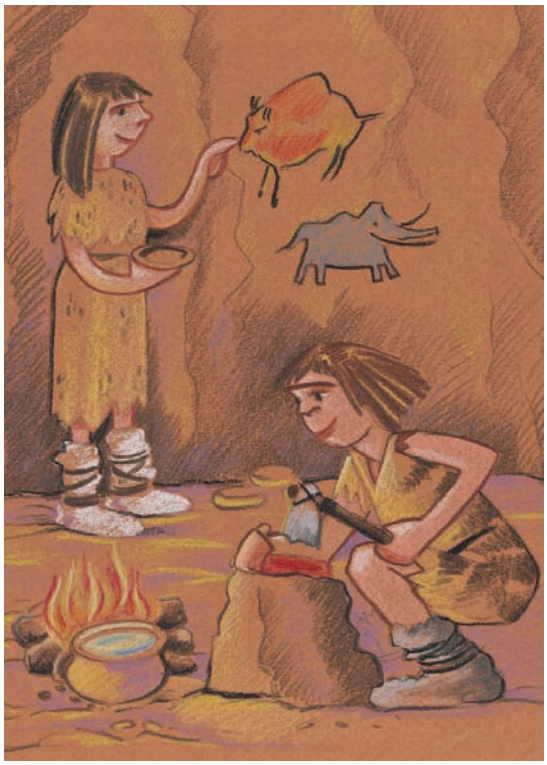
Observar el dibujo que aparece en la parte superior de la página que representa una escena de cómo vivían los hombres en las cavernas. Establecer un coloquio y hacer preguntas: *¿Te imaginabas que los hombres de la Prehistoria vivían así? ¿Qué sensaciones os transmite el dibujo? ¿Qué colores aparecen?*

Expresión

Pedir a los alumnos que dibujen una escena de la Prehistoria, pueden copiar la que aparece en el libro o inventarse una nueva sobre el mismo esquema.

25 Imaginar la vida en las cavernas

Completa la escena de la Prehistoria utilizando lápices de colores. Fíjate en que las zonas más iluminadas se han coloreado con lápiz amarillo.



Propuestas creativas

1. Esta escena se ha realizado siguiendo el mismo modelo que aparece en la página, pero cambiando el fondo de color; en este caso, se ha dibujado sobre una cartulina de color rojo. Se han seguido estos pasos:

1. Se ha dibujado un esquema sencillo de los personajes y utensilios sin incluir detalles.
2. Se han incorporado los detalles: ropas, el pelo, fuego…
3. Se ha completado el dibujo con lápices de colores en los que predominen los tonos cálidos en las zonas de luz y los tonos fríos en las zonas de penumbra.
4. Se han recreado las zonas de sombra con rayados más intensos de un lápiz oscuro y se han delimitado los contornos.

2. Sobre un fondo de color verde, con lápices y ceras de colores se ha recreado una escena de caza. Se han marcado los contornos de los personajes con lápiz blanco para destacarlos sobre el fondo verde.

Tratamiento de las competencias

Competencia social y ciudadana

Aprovechar la búsqueda de información para animar a los alumnos a contar qué información ha encontrado cada uno, dónde y cómo la ha localizado, si le ha parecido fácil o difícil; de este modo, se fomentará el diálogo, la escucha y el respeto al trabajo de sus compañeros.

Objetivos

Percepción

- Mostrar interés por la colocación de los elementos en un dibujo.
- Reconocer al esquema como una herramienta básica para la realización de trabajos plásticos.

Expresión

- Crear elementos para incorporar en un modelo dado en el que se da la silueta de una figura.
- Utilizar los esquemas como referencia para un dibujo.

Sugerencias didácticas

Durante esta sesión se pretende que el alumno trabaje con los esquemas y observen las distintas posibilidades que existen para representar realidades diferentes partiendo de un mismo esquema.

Percepción

Observar la fotografía de la Dama de Baza y contar a los alumnos que con la Dama de Elche y la Dama del Cerro de los Santos constituyen las tres damas de la escultura ibera.

Observar con los alumnos el esquema y el dibujo que aparecen en la parte izquierda de la página. El esquema y el dibujo han tomado como modelo la silueta de la escultura de la Dama de Baza. Preguntarles qué otras cosas se podrían representar con este esquema (por ejemplo, un casco de vikingo).

Explicar que interpretar un trabajo artístico es una forma de dar un toque personal al trabajo creado por otros. Si es posible, mostrar en clase fotografías de interpretaciones realizadas por artistas famosos sobre obras de otros artistas anteriores (por ejemplo, las *Meninas* de Picasso y las de Velázquez).

Expresión

Pedir a los alumnos que hagan un dibujo inspirándose en el esquema de la Dama de Baza.

26 Recrear una escultura

Observa la escultura de la *Dama de Baza* y el dibujo que se ha hecho sobre el mismo esquema. Después, elabora una interpretación sobre la silueta de la derecha.

Dama de Baza. Arte ibero del siglo IV a. C.

PROPUESTA 2

57

Propuestas creativas

1. Tomando como modelo el esquema de las formas básicas de la Dama de Baza se ha realizado con rotuladores de colores este superhéroe.

1. Sobre el esquema de la silueta de la Dama de Baza se ha dibujado la figura de un superhéroe.
2. Se ha aprovechado el contorno para simular las alas y la capa del personaje. Después, se han dibujado y coloreado los detalles con rotuladores de colores.

2. Con rotuladores y lápices de colores se ha dibujado una casa que corresponde al contorno de la Dama de Baza.

1. Se ha dibujado un esquema sencillo de la casa.
2. Se han incorporado los detalles: ventanas, tejado, puerta, escalera de entrada, etc.
3. Se ha completado el dibujo con lápices de colores en los que predominan los tonos rojos y marrones.

Tratamiento de las competencias

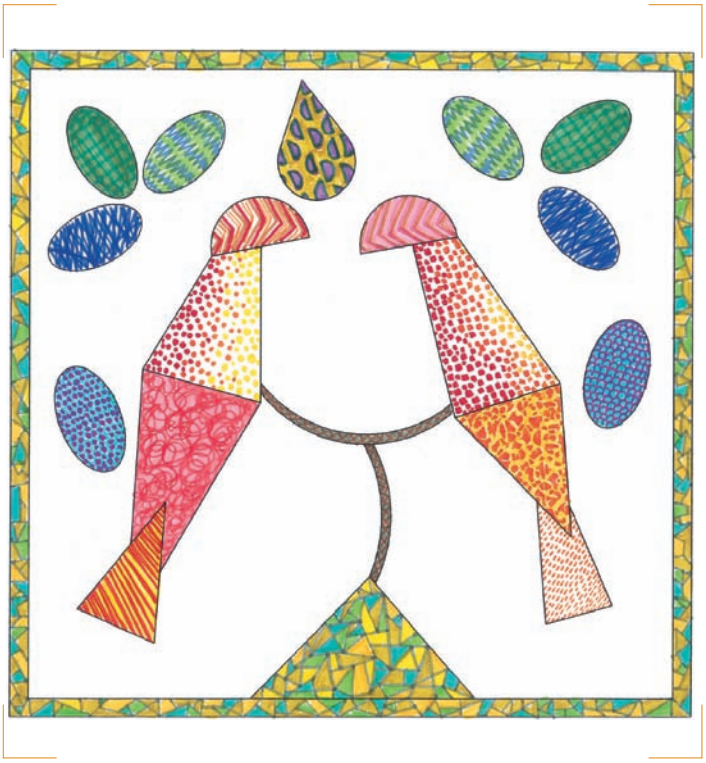
Aprender a aprender

El uso de los esquemas al inicio de cada una de sus actividades plásticas facilitará mucho el trabajo de los alumnos. Aprenderán que esta herramienta les va a ser de gran utilidad en otras materias del curso.

27 Componer un mosaico

Observa el mosaico y la interpretación que se ha hecho de una parte con la técnica del collage.
Después, realiza una interpretación del mosaico utilizando esa misma técnica.

Mosaico romano, siglo IV. Vega del Ciego, Lena.



PROPUESTA 1

59

Objetivos

Percepción

- Observar la organización de los elementos que componen un mosaico.
- Identificar las formas básicas en una composición.

Expresión

- Interpretar figuras que forman parte de una imagen artística con la técnica del collage.
- Realizar un mosaico a base de figuras geométricas.
- Utilizar recursos básicos para la realización de una composición personal: la simplificación de las formas.

Sugerencias didácticas

En esta sesión se persigue la observación por parte de los alumnos de un mosaico decorativo que representa cómo las formas geométricas han tenido una gran importancia en las artes plásticas. Las actividades se dirigen a la obtención de imágenes y figuras con texturas y colores diversos a partir de la técnica del collage.

Percepción

Para empezar, explicar a los alumnos que la obra del mosaico se realizaba sobre todo en grandes superficies planas, como paredes, suelos y techos, pero también se adaptó a simples objetos o pequeños paneles.

Observar el dibujo que muestra una interpretación de un fragmento del mosaico romano con el que se abre la sesión. Se trata de que los alumnos aprendan a percibir la estructura de un objeto y de una composición plástica como una forma geométrica.

Recordar a los alumnos que para hacer el trabajo más fácilmente deben recopilar todos los materiales que van a utilizar antes de empezar la actividad.

Expresión

Pedir a los alumnos que realicen una composición en la que interpreten un fragmento del mosaico que aparece en la página.

27 Componer un mosaico

Observa el mosaico y la interpretación que se ha hecho de una parte con la técnica del collage. Después, realiza una interpretación del mosaico utilizando esa misma técnica.

Mosaico romano, siglo IV. Vega del Ciego, Lena.

PROPUESTA 2

59

Propuestas creativas

1. Tomando como modelo el esquema del mosaico que aparece en el libro del alumno, se lleva a cabo la interpretación de un fragmento del mosaico romano que se ha realizado en los siguientes pasos:

1. Se han dibujado con un lápiz las formas básicas de la composición.
2. Se ha definido el contorno de las formas con rotuladores de colores, imitando texturas diferentes en cada parte de la composición.

2. En esta actividad se ha dibujado un emblema histórico, como es la cruz griega, para imitar la técnica del mosaico, pero en esta ocasión se ha utilizado plastilina de colores para completar la figura.

Se han dado diferentes tratamientos a la plastilina para que tenga varias texturas y resulte así más vistosa.

Tratamiento de las competencias

Competencia social y ciudadana

En la realización de actividades como el collage los alumnos se verán estimulados para adoptar actitudes de ayuda y colaboración en las tareas que supongan mayor dificultad. También deberán compartir los materiales de trabajo entre ellos.

Competencia matemática

Los trazados geométricos son un apartado importante dentro del área de las Matemáticas. Con las actividades propuestas, los alumnos conocerán y se familiarizarán con el dibujo de formas geométricas.

Objetivos

Percepción

- Reflexionar sobre aspectos expresivos de distintas técnicas y materiales.
- Conocer elementos gráficos comunes al diseño de objetos.

Expresión

- Diseñar imágenes de objetos medievales.
- Realizar composiciones cada vez más personales combinando distintas técnicas y materiales.
- Utilizar la línea y el color para diseñar.

Sugerencias didácticas

Durante esta sesión, los alumnos aprenderán a diseñar objetos con carácter informativo, aplicando diferentes elementos y técnicas gráficas.

Percepción

Observar los elementos medievales que aparecen en la página del libro y comentar colectivamente cuáles son las figuras más utilizadas, qué colores predominan, qué significa cada uno de ellos y si saben el nombre de cada elemento (escudo, banderín, yelmo, etc.).

Contar a los alumnos que los caballeros eran personas de noble cuna al servicio del rey o de un señor, que prometían ser valientes, leales y proteger siempre al indefenso. Los atributos que llevaban ayudaban a la gente a identificarlos: a qué familia pertenecían, de qué país procedían, etc.

Explicar a los niños y niñas que en la Edad Media la mayoría de las personas no sabían leer, y que las imágenes sustituían a menudo a la escritura.

Expresión

Pedir a los alumnos que dibujen un caballero medieval preparado para participar en un torneo. Pueden consultar libros, revistas o Internet. Para realizarlo sería aconsejable dibujar en una hoja aparte el boceto de los distintos elementos que va a llevar el caballero y el diseño de los emblemas.

28 Idear diseños medievales

Observa el diseño de estos elementos medievales y lo que tienen en común (figuras, colores...). Termina de equipar a los dos caballeros diseñando todos sus objetos. Puedes copiar los complementos que aparecen en esta página o inventar unos diseños nuevos para cada caballero.

PROPUESTA 2 61

Propuestas creativas

1. Sobre el modelo que aparece en la página del libro se ha realizado con lápices de colores esta escena de dos caballeros medievales.

   Se han dibujado los detalles y coloreado con los lápices de colores intentando imitar la textura de los diferentes elementos. Los colores son más intensos en un caballero que en otro.

2. Esta actividad se ha resuelto siguiendo los mismos pasos que la propuesta 1, pero cambiando las imágenes de los caballeros y añadiendo los rotuladores de colores para que se pueda comprobar que los resultados de ambas propuestas son diferentes.

   Respecto al diseño de los emblemas de cada caballero, los alumnos pueden poner los elementos que quieran y utilizar los colores que más les gusten. Lo que se debe destacar es que cada caballero tiene sus correspondientes distintivos.

Tratamiento de las competencias

Autonomía e iniciativa personal

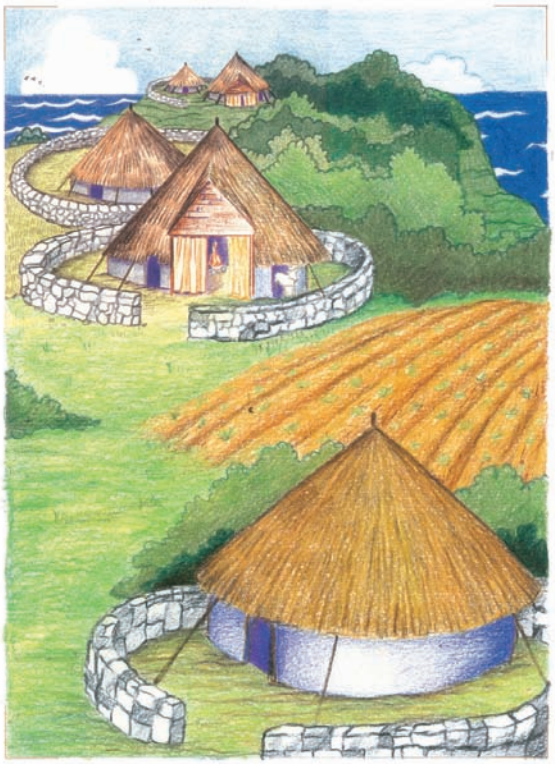
Los alumnos van a estimular su espíritu creativo y van a experimentar e investigar con diversas técnicas durante la realización de sus diseños medievales, lo que va a fomentar su iniciativa y autonomía.

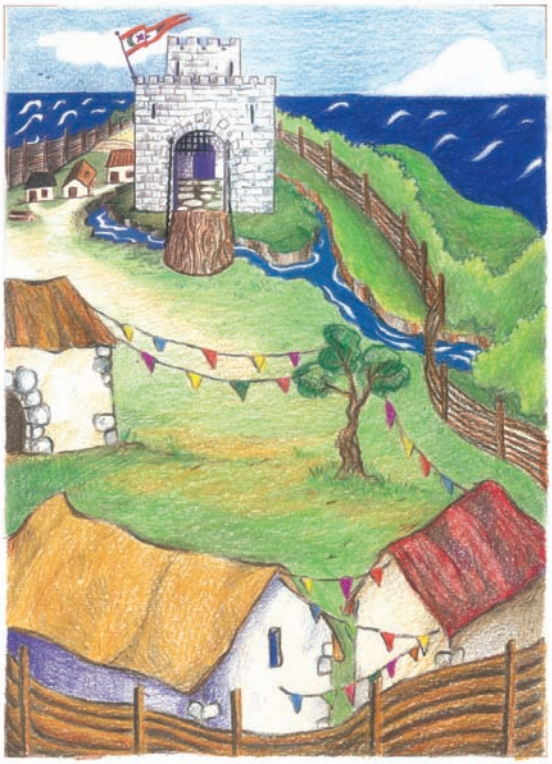
Competencia cultural y artística

En esta sesión, los alumnos van a valorar el interés cultural que ofrecen imágenes de épocas pasadas para comprender cómo eran las costumbres y la vida de las personas.

29 Dibujar poblaciones antiguas

Observa el poblado celta y la ciudad medieval y termina cada imagen integrando elementos que sean acordes con cada época. Utiliza lápices de colores.





PROPUESTA 1 63

Objetivos

Percepción

- Reconocer diferentes tipos de construcciones arquitectónicas de épocas pasadas.
- Adquirir hábitos de observación de distintas manifestaciones arquitectónicas.

Expresión

- Dibujar diferentes tipos de viviendas con distintos recursos y materiales plásticos.
- Planificar los pasos de elaboración de una composición plástica.

Sugerencias didácticas

En esta sesión se introduce al alumno en la arquitectura referida fundamentalmente a las viviendas en determinados periodos de la historia.

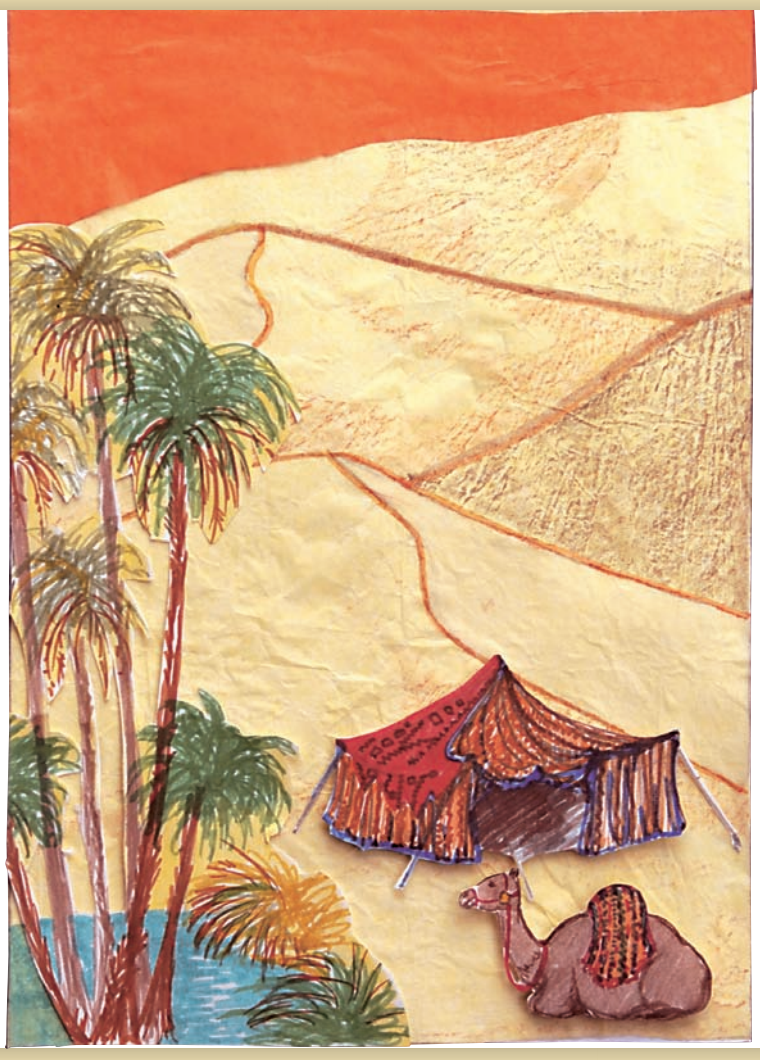
Percepción

Observar los dibujos de los dos tipos de construcciones y las líneas que se han utilizado en cada caso. Pedirles que expliquen las diferencias que observan entre una y otra.

Preguntar a los alumnos que indiquen qué tipo de líneas predominan en cada uno de los dibujos. Explicar que en la elaboración del poblado celta se han utilizado líneas y trazos para imitar la textura de los materiales. En el dibujo del castillo, las líneas rectas definen el contorno, así como las piedras que componen los muros. En cambio, para dibujar el mar y el agua del foso se han utilizado líneas curvas.

Expresión

Sugerir a los niños y niñas que dibujen distintos tipos de viviendas de la Edad Antigua y de la Edad Media que se encuentren en las islas. Deben consultar su libro de Conocimiento del medio u otras fuentes como Internet. Conviene que hagan un encajado básico de las viviendas que van a dibujar y que apliquen los colores con lápices, empezando por los colores claros.



PROPUESTA 2

Propuestas creativas

1. Los dibujos de las dos viviendas están realizados con lápices de colores. En ambos dibujos se han aplicado los colores y los trazos adecuados para imitar las texturas de los materiales: tejados de paja, piedras de los muros, las olas del mar, etcétera.

2. Para resolver esta actividad, se ha utilizado la técnica del collage. Sobre un fondo de color amarillo, que se ha obtenido con papeles de seda pegados, se han hecho diferentes tramas para imitar las dunas con luces y sombras. También, se han usado papeles de seda naranja para el cielo. A continuación, se han dibujado las palmeras del oasis, la jaima y el camello en un papel aparte, y se han coloreado con lápices. Por último, se recortan estas piezas y se colocan sobre el fondo de arena. Se pueden pegar trozos de cartón entre los elementos y el fondo para dar sensación de volumen.

Tratamiento de las competencias

Competencia matemática

Los alumnos, al observar distintas manifestaciones arquitectónicas referidas a la vivienda, reflexionarán sobre la arquitectura y sus procedimientos de trabajo, entre los que se encuentra la utilización del dibujo técnico y la perspectiva.

Aprender a aprender

En la realización de las actividades los alumnos se acostumbrarán a planificar y a reflexionar sobre los procesos de trabajo.

30 Inventar trajes

Observa los diferentes trajes propios de la Edad Antigua y de la Edad Media.
Después, copia o inventa otros trajes de esta época y dibújalos. Utiliza lápices de colores.

PROPUESTA 1

65

Objetivos

Percepción

- Conocer datos sobre el traje en épocas pasadas para crear personajes representativos.
- Comprender la importancia de una buena documentación para representar escenas de otras épocas.

Expresión

- Dibujar diferentes tipos de trajes con distintos recursos y materiales plásticos.
- Recrear libremente una escena de una época histórica determinada.
- Incorporar elementos personales a las composiciones plásticas.

Sugerencias didácticas

En esta sesión, los alumnos conocerán algunos datos sobre los diferentes trajes propios de la Edad Antigua y de la Edad Media que los ayudarán a crear personajes característicos de esos periodos de la historia.

Percepción

Observar los trajes de los personajes que aparecen dibujados en la parte superior de la página. Establecer en clase un coloquio sobre ellos: a qué época pertenece cada uno de ellos, a qué se dedican, por qué lo saben, de dónde proceden, etc. Hablar sobre cómo han cambiado los trajes a lo largo de la historia y si les gustaría vestir como alguno de los personajes representados.

Explicar que para dibujar estos personajes el ilustrador ha tenido que buscar documentación para representar la realidad de una manera fiel.

Expresión

Pedir a los alumnos que dibujen distintos tipos de personajes de la Edad Antigua y de la Edad Media. Pueden consultar su libro de Conocimiento del medio u otras fuentes como Internet. Conviene que hagan un esquema de los personajes que van a dibujar a base de líneas sencillas y que apliquen los colores con lápices, empezando por los colores claros.

30 Inventar trajes

Observa los diferentes trajes propios de la Edad Antigua y de la Edad Media.
Después, copia o inventa otros trajes de esta época y dibújalos. Utiliza lápices de colores.

PROPUESTA 2 65

Propuestas creativas

1. Tomando como referencia los personajes que aparecen en la página del libro, se ha realizado esta propuesta con lápices de colores para dibujar a dos personajes de la época romana y dos nobles medievales.

   Se ha aplicado el color con los lápices a la ropa, el pelo…, teniendo en cuenta que esos detalles son los que diferencian a unos personajes de otros.

2. Se ha realizado esta propuesta con rotuladores y lápices de colores. En esta ocasión se ha dibujado una pareja de egipcios y dos campesinos medievales. Se han seguido los mismos pasos que en la propuesta 1 para realizar estos dibujos, aunque el estilo utilizado se asemeja al del cómic.

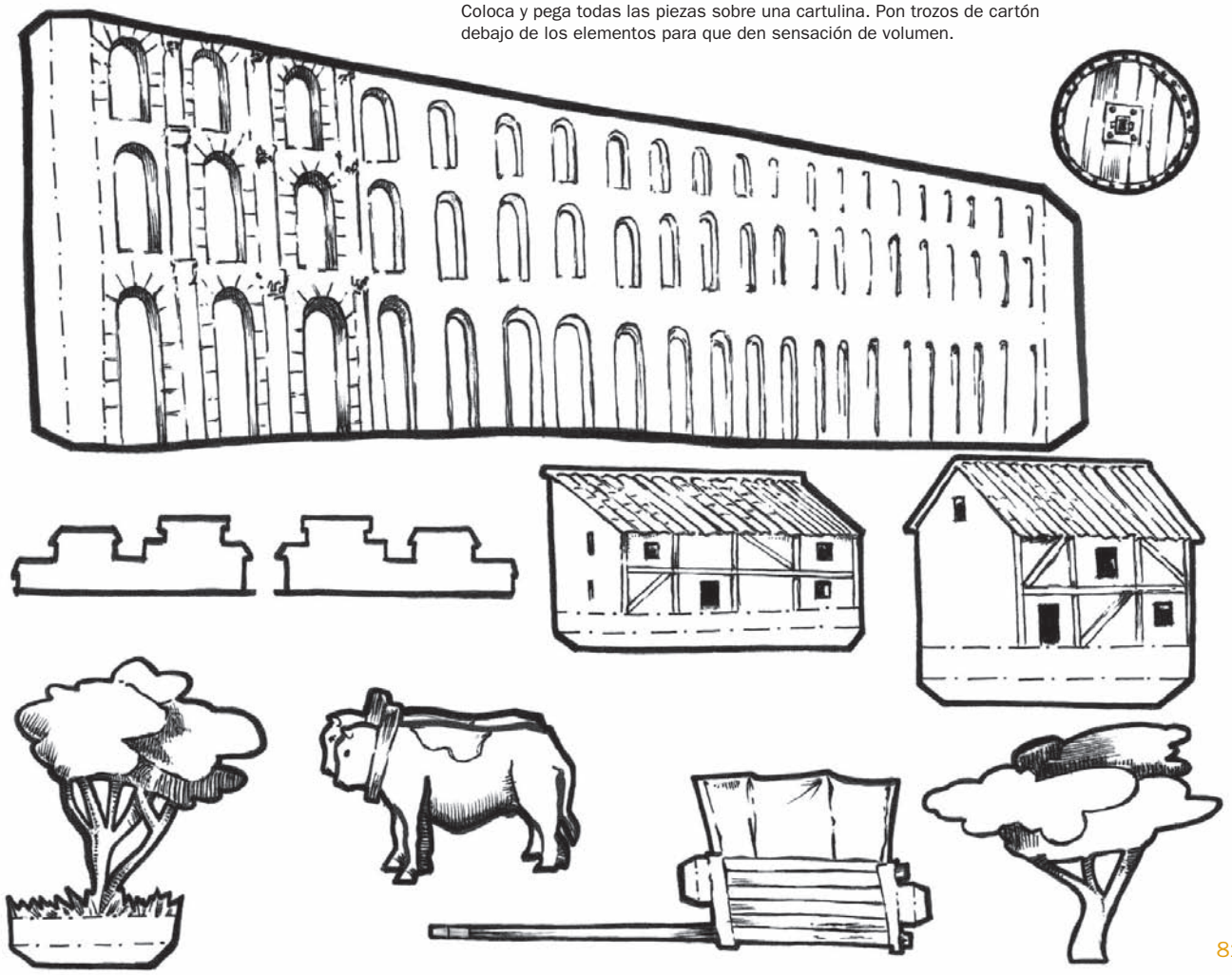
Tratamiento de las competencias

Tratamiento de la información

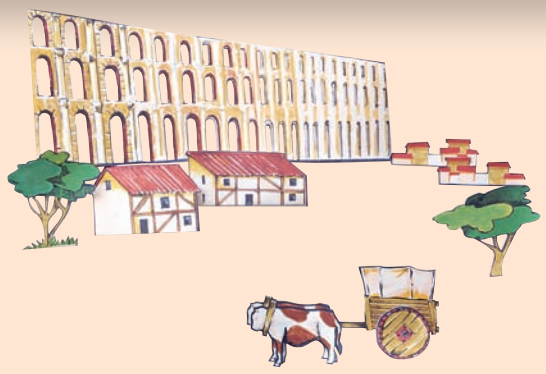
El dibujo de la vida en épocas pasadas hace necesario la utilización de fuentes documentales. Internet se ha convertido en una herramienta fundamental en la búsqueda de información, pero deben prestar atención a la información que seleccionan y a las fuentes de las que procede. Hablar a los alumnos que todo lo que hay en Internet no es válido. Si tienen dudas, que consulten siempre a un adulto.

7 El acueducto

Coloca y pega todas las piezas sobre una cartulina. Pon trozos de cartón debajo de los elementos para que den sensación de volumen.



81



Objetivos

Percepción

- Conocer los pasos fundamentales del proceso de montaje de una maqueta.
- Obtener figuras de tres dimensiones a partir del plano.

Expresión

- Realizar una escena con un acueducto como elemento principal de forma personal y autónoma.
- Utilizar correctamente los materiales para realizar un trabajo plástico.

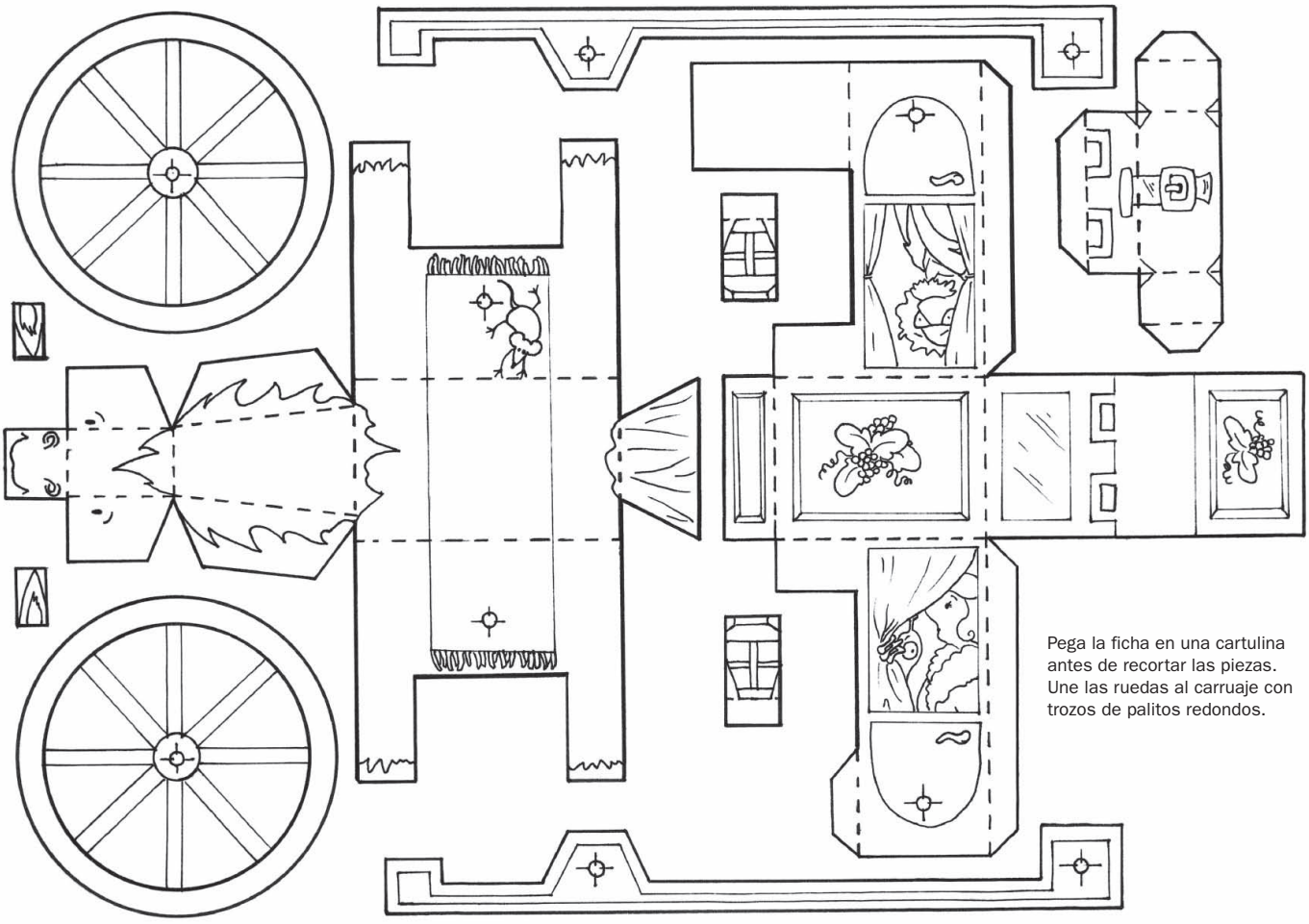
Previsión de recursos

- Lápices de colores.
- Rotuladores.
- Cartulina.
- Tijeras.
- Pegamento.

Sugerencias didácticas

- Pedir a los alumnos que observen el modelo acabado antes de recortar las figuras que van a componer la escena.
- Recomendar a los alumnos que tengan cuidado con las piezas recortadas ya que esta escena consta de muchas piezas y deben conservarlas todas hasta el final.
- Realizar el trabajo con mucho cuidado, sin prisas, sin abusar del pegamento, y asegurándose de que cada solapa queda bien pegada en el lugar adecuado.

8 Un carruaje



Pega la ficha en una cartulina antes de recortar las piezas. Une las ruedas al carruaje con trozos de palitos redondos.

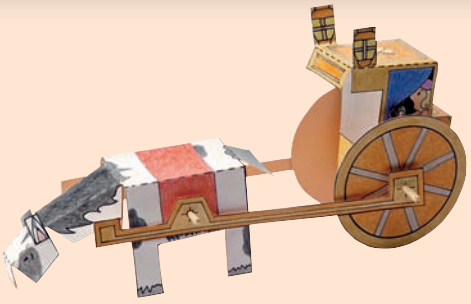
Objetivos

Percepción

- Construir objetos tridimensionales a partir del plano.
- Planificar el proceso de construcción de una composición.

Expresión

- Realizar de forma ordenada los pasos necesarios en la construcción de un carruaje.
- Hacer un carruaje con un caballo en tres dimensiones.



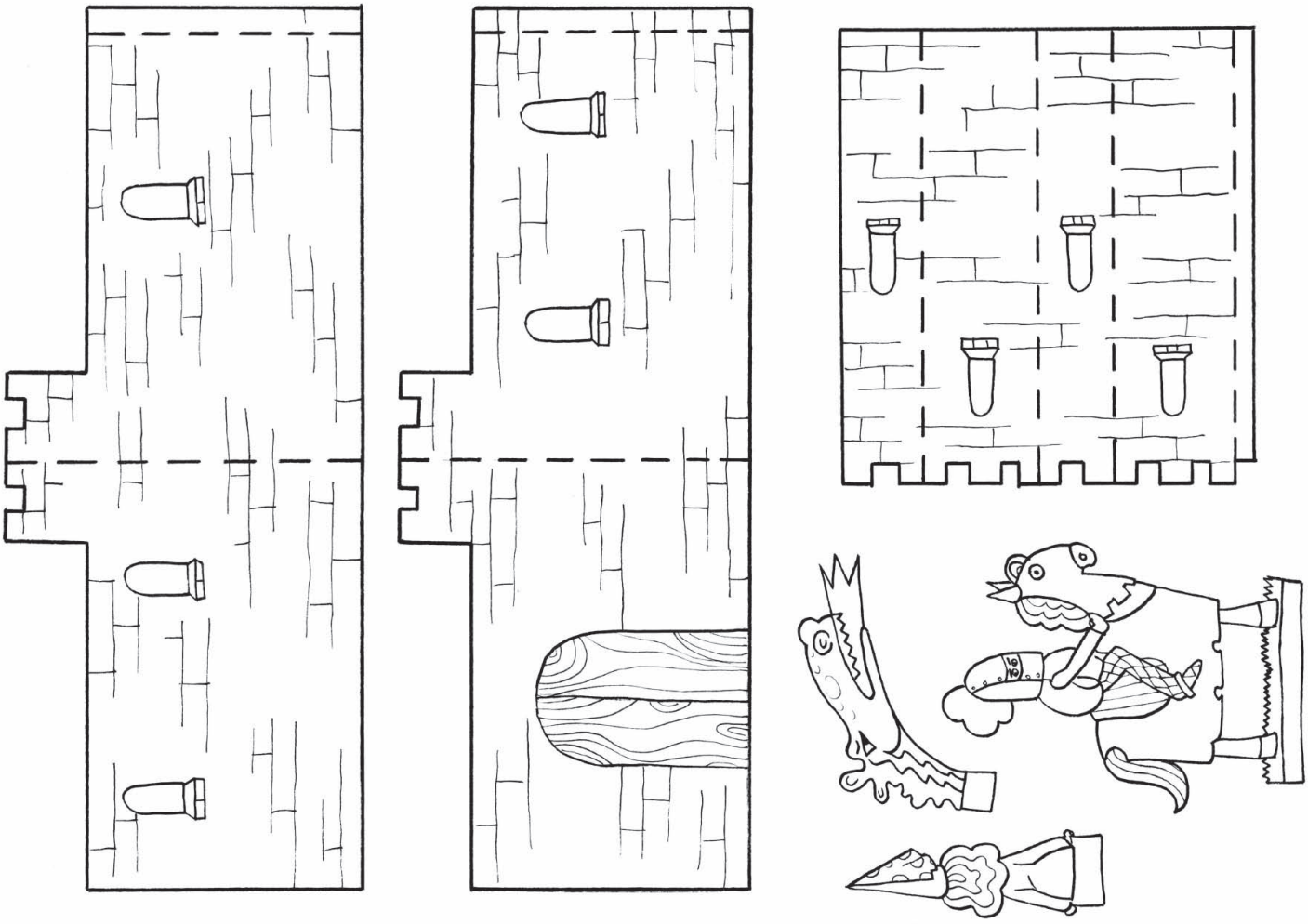
Previsión de recursos

- Lápices de colores.
- Rotuladores de colores.
- Cartulina.
- Tijeras.
- Pegamento.

Sugerencias didácticas

- Observar el carruaje todavía sin recortar, y pedir a los niños que comparen los elementos de la lámina con los que aparecen en la fotografía del carro.
- Preguntar a los alumnos si alguna vez han visto en películas o en libros cómo es un carruaje.
- Pedir a los alumnos que antes de pegar las piezas del carruaje se aseguren de que la colocación es correcta.

9 Un castillo medieval (I)



85

Objetivos

Percepción

- Identificar el volumen en composiciones bidimensionales.
- Reconocer los pasos del proceso de elaboración de un objeto tridimensional.
- Apreciar y valorar las composiciones tridimensionales de los compañeros.

Expresión

- Realizar una escena creativa a partir de diferentes figuras de forma autónoma.
- Elaborar una composición tridimensional a partir del plano.

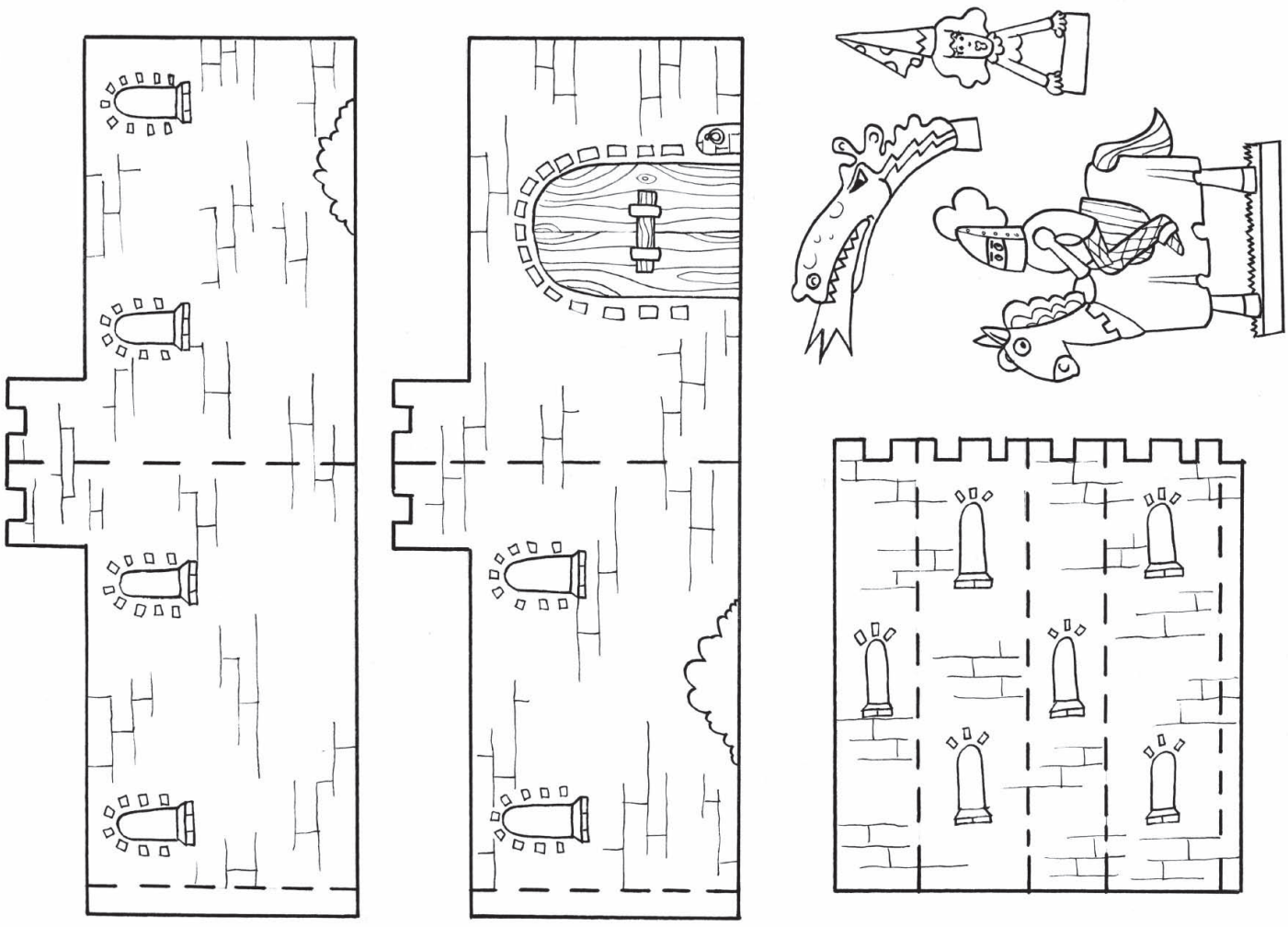
Previsión de recursos

- Lápices de colores.
- Rotuladores.
- Ceras blandas.
- Tijeras.
- Pegamento.

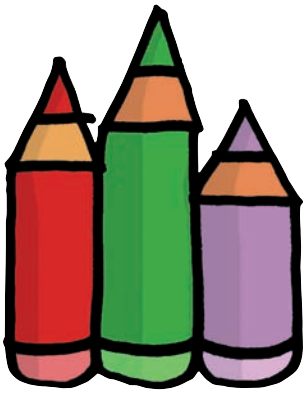
Sugerencias didácticas

- Pedir a los alumnos que observen las piezas y que reflexionen sobre cómo van colocadas para no confundir la parte interior de la exterior del castillo.
- Observar también la fotografía del modelo acabado y preguntar las dudas que tengan sobre el procedimiento propuesto.
- Animar a los alumnos a que cuenten lo que saben sobre los castillos, si han visitado alguno.
- Hacer una exposición con los castillos terminados y pedir a los alumnos que valoren y analicen los trabajos.

10 Un castillo medieval (II)



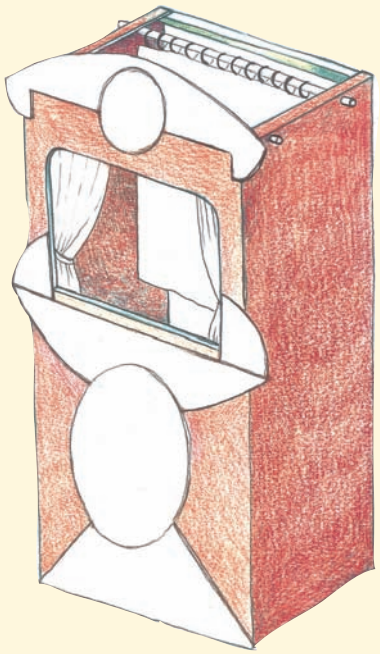
87



Más recursos

- Proyecto de evaluación — Páginas 112 a 125
- Fichas fotocopiables: leer y pintar — Páginas 126 a 145
- Fichas fotocopiables: dibujo técnico — Páginas 146 a 153
- Fichas fotocopiables: plantillas de registro — Páginas 154 a 159

El castillo encantado



En este proyecto de evaluación se va a trabajar el teatro de títeres, presentando un guión para que los alumnos y alumnas elaboren el escenario, los títeres, su difusión y todo lo relacionado con la representación.

En este proyecto se integran diferentes lenguajes artísticos como son la Educación plástica, la Dramatización y la Música.

Al final del proyecto, páginas 200 y 201, se proporciona un registro de diagnóstico para llevar a cabo el seguimiento colectivo de la evaluación de los alumnos.

Objetivos

- Planificar el proceso de elaboración y los materiales de un proyecto.
- Integrar diferentes lenguajes para la representación de una obra con títeres.
- Utilizar el color con intención comunicativa.
- Crear ambientes para la representación teatral.
- Preparar documentos propios de la comunicación artística como carteles, guías o programas de mano.
- Establecer una constancia y una exigencia progresiva en el proceso de realización aplicando estrategias creativas en la composición, asumiendo responsabilidades en el trabajo cooperativo, estableciendo momentos de revisión, respetando las aportaciones de los demás y resolviendo las discrepancias con argumentos.
- Iniciarse en el diseño y en el mensaje publicitario: dibujo de ideación.

Criterios de evaluación

- Busca, selecciona y organiza informaciones sobre manifestaciones artísticas del patrimonio cultural propio y de otras culturas, de acontecimientos, creadores y profesionales relacionados con las artes plásticas.
- Ajusta la propia acción a la de los otros miembros del grupo en la preparación y representación de un teatro de títeres.
- Realiza representaciones plásticas de forma cooperativa que impliquen organización espacial, uso de materiales diversos y aplicación de diferentes técnicas.
- Comprueba las posibilidades de materiales, texturas, formas y colores aplicados sobre diferentes soportes.
- Representa de forma personal ideas, acciones y situaciones, valiéndose de los recursos que el lenguaje plástico y visual proporciona.
- Formula opiniones acerca de las manifestaciones artísticas a las que accede demostrando el conocimiento que tiene de las mismas y una inclinación personal a disfrutar y llenar el tiempo de ocio con ellas.

EL CASTILLO ENCANTADO

En este proyecto de evaluación se propone poner en escena un teatro de títeres basado en la historia *El castillo encantado*. El proyecto consiste en planificar y elaborar todo lo necesario para llevar a cabo la representación:

1. Lectura del guión.
2. Diseño y montaje de los títeres.
3. Diseño del escenario y realización del teatrillo.
4. Elaboración de los decorados.
5. Preparación de los elementos gráficos para la representación: cartel, programa e invitaciones.

Tratamiento de las competencias

Aprender a aprender

Los alumnos van a combinar los tres ámbitos de la Educación artística en este proyecto de evaluación: la Educación plástica, la Dramatización y la Música. Por este motivo, deben estar muy receptivos hacia la variedad de actividades que van a desarrollar para realizar el proyecto.

Competencia social y ciudadana

La preparación y elaboración de este proyecto se tiene que hacer en equipo. Los alumnos y alumnas deben aceptar una serie de normas de convivencia y de respeto entre todos para que el proyecto salga adelante y mantener una actitud abierta hacia los diferentes métodos de trabajo de sus compañeros.

El guión

En las fichas fotocopiables del apartado leer y pintar de *Más recursos* de esta guía, aparece el guión completo para el teatro de títeres de *El castillo encantado*. En esta doble página se va a preparar el guión a partir de un resumen de la historia.

Resumen de la historia *El castillo encantado*

PERSONAJES: Narrador, Clarisa, María, Perro, Fantasmas y Rodolfo.

Clarisa era una jovencita que vivía en un pueblo, cerca de un castillo encantado.

Un día de frío invierno, Clarisa encendió la chimenea para calentarse, entonces una chispa saltó de la fogata y produjo un enorme incendio, que destruyó la casa. María, una vecina de Clarisa, la animó para que se cobijara en el castillo mientras sus vecinos del pueblo construían para ella una nueva casa. Para protegerla de los seres malignos del castillo, María entregó a Clarisa una luna de plata.

Por el camino, Clarisa encontró un maravilloso perrito hablador al que llamó Rodi que se ofreció a acompañarla.

Clarisa y Rodi encontraron un cálido fuego que ardía en la chimenea del castillo y decidieron pasar la noche allí. La chica colgó en la puerta la luna de plata que le había entregado María y cerró, muy segura de que nadie podría entrar.

Al llegar la noche, los fantasmas del castillo empezaron a aullar pidiendo que les dejaran entrar, pero Clarisa y Rodi no hicieron caso. Como no podían dormir con los aullidos, Clarisa tuvo la idea de pedirles un tesoro a cambio de abrir la puerta, pensando que no podrían conseguirlo.

Poco después, los fantasmas volvieron anunciando que el tesoro estaba en la puerta. Clarisa abrió la puerta y salió para ver si era cierto, los fantasmas se colaron en el castillo y se encerraron en él con Rodi.

Clarisa llamó y llamó para que le devolvieran su perro y los fantasmas le aseguraron que lo harían si ella renunciaba a sus tesoros. Clarisa así lo hizo y, al instante, Rodi se transformó en el príncipe Rodolfo, que había permanecido encantado durante años.

Clarisa y Rodolfo se casaron y fueron felices siempre.

La preparación del guión

En primer lugar, realizar una lectura detallada de la obra que permita analizar cuáles son las necesidades para su representación.

Debido al poco espacio que hay en un teatrillo para realizar la representación, en el guión para títeres hay que poner claramente:

- Qué decorado se necesita para cada escena.
- En cuántos lugares transcurre la acción.
- Qué personajes aparecen a la vez en escena (hay que tener en cuenta que una persona solo puede manejar dos títeres a la vez, uno con cada mano). En el teatrillo solo podrán estar dos alumnos a la vez como máximo, es decir, cuatro títeres.

A continuación, efectuar un reparto de las tareas. Debe quedar claro que solo algunos alumnos y alumnas moverán los títeres en la representación, pero que todos pueden participar en la construcción de los títeres y aprender a manejarlos.

La iluminación y la música

Al preparar la representación, hay que considerar dónde va a ir el foco de luz que iluminará la escena, qué potencia tendrá, etc. También hay que decidir si se va a poner música o no, en caso afirmativo, se debe indicar qué tipo de música se va a poner y en qué momento de la obra.

La iluminación debe ser sencilla, solo necesitará un foco potente y graduable que irá iluminando el decorado.

En cuanto a la música, debe ser ligera y alegre. Aparecerá solo al principio y al final de las escenas para avisar de que la representación va a comenzar y centrar la atención de los espectadores. Se pueden añadir algunas canciones más si se quiere ambientar alguna escena, como una música misteriosa cuando los personajes duermen y van a aparecer los fantasmas.

Los títeres

Una de las características más interesantes del teatro de títeres es que, a través de la persona que los manipula, parece que tiene vida propia.

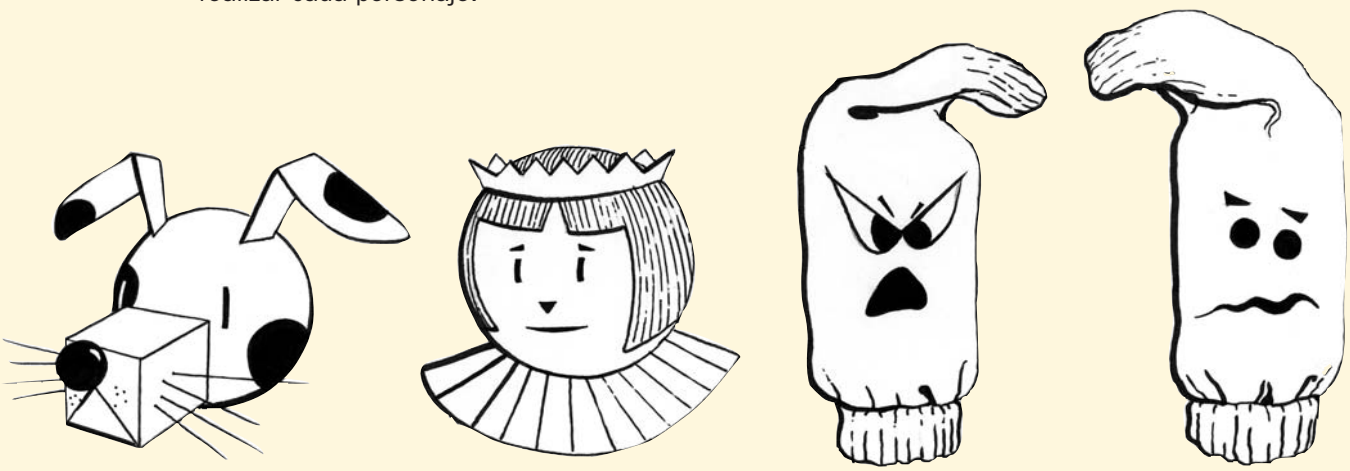
Existen diferentes tipos de marionetas:

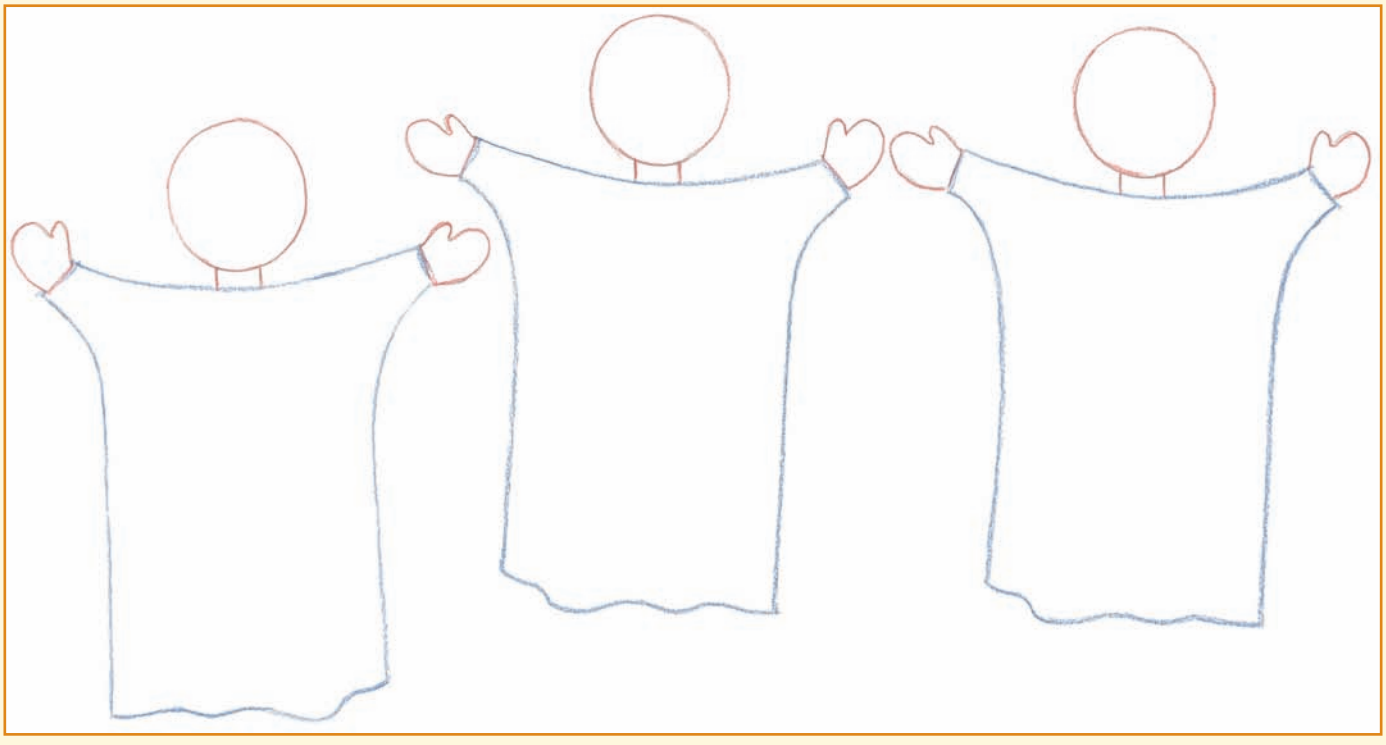
- Las que se mueven por hilos sobre muñecos articulados.
- Los títeres de guante, que se mueven con una mano.
- Las marionetas de palo, que se mueven a través de un palito.

En la representación de *El castillo encantado* se van a hacer y utilizar los títeres de guante.

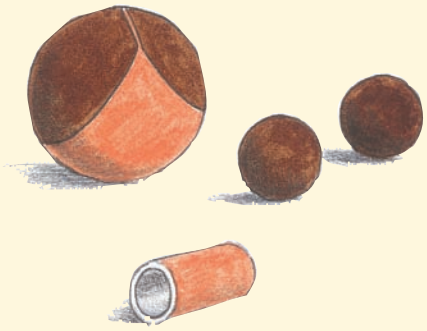
Para realizar los títeres hay que seguir estos pasos:

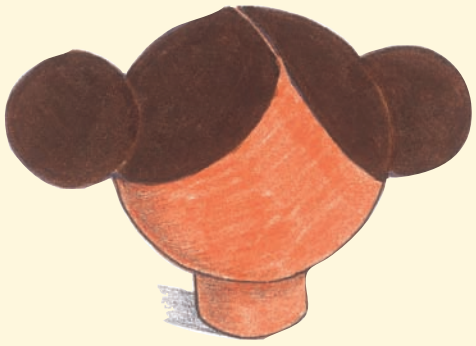
1. Dibujar los títeres. De esta forma, se puede decidir cómo se va a realizar cada personaje.

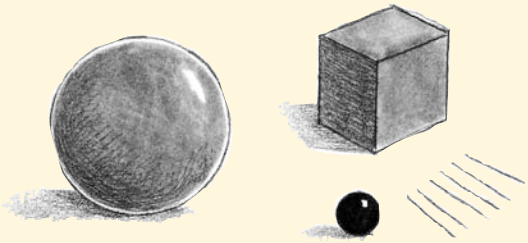


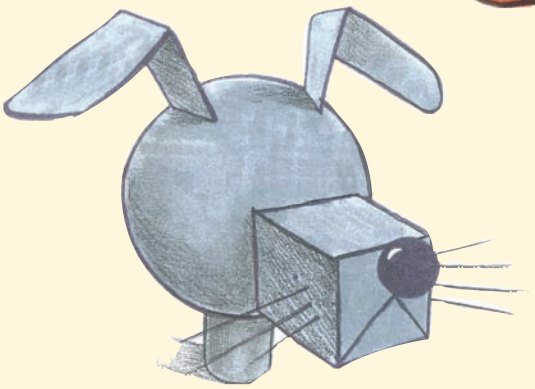


2. Construir las cabezas de los títeres. Clarisa, María, el perro y Rodolfo pueden hacerse con una bola de corcho blanco o polexpán a la que se agrega un canutillo de cartón que será el cuello (se puede poner un pequeño tope al final del cuello para que se quede fijo el traje del títere). Después, se añaden los detalles propios de cada personaje y se colorean con pintura acrílica.
   El morro del perro se puede hacer con un envase de tetrabrik.
   Los fantasmas se pueden hacer con un guante.









3. Añadir el cuerpo de los títeres. Conviene dibujar los patrones de cada traje sobre una tela, recortarlos y coserlos. A continuación, se colocan y se pegan en el cuello de los títeres.
   Hay que recordar a los alumnos que la separación de los brazos debe tener el tamaño de la mano del alumno que vaya a manejar el títere para que pueda meter un dedo en la cabeza y otros dos dedos en cada brazo.

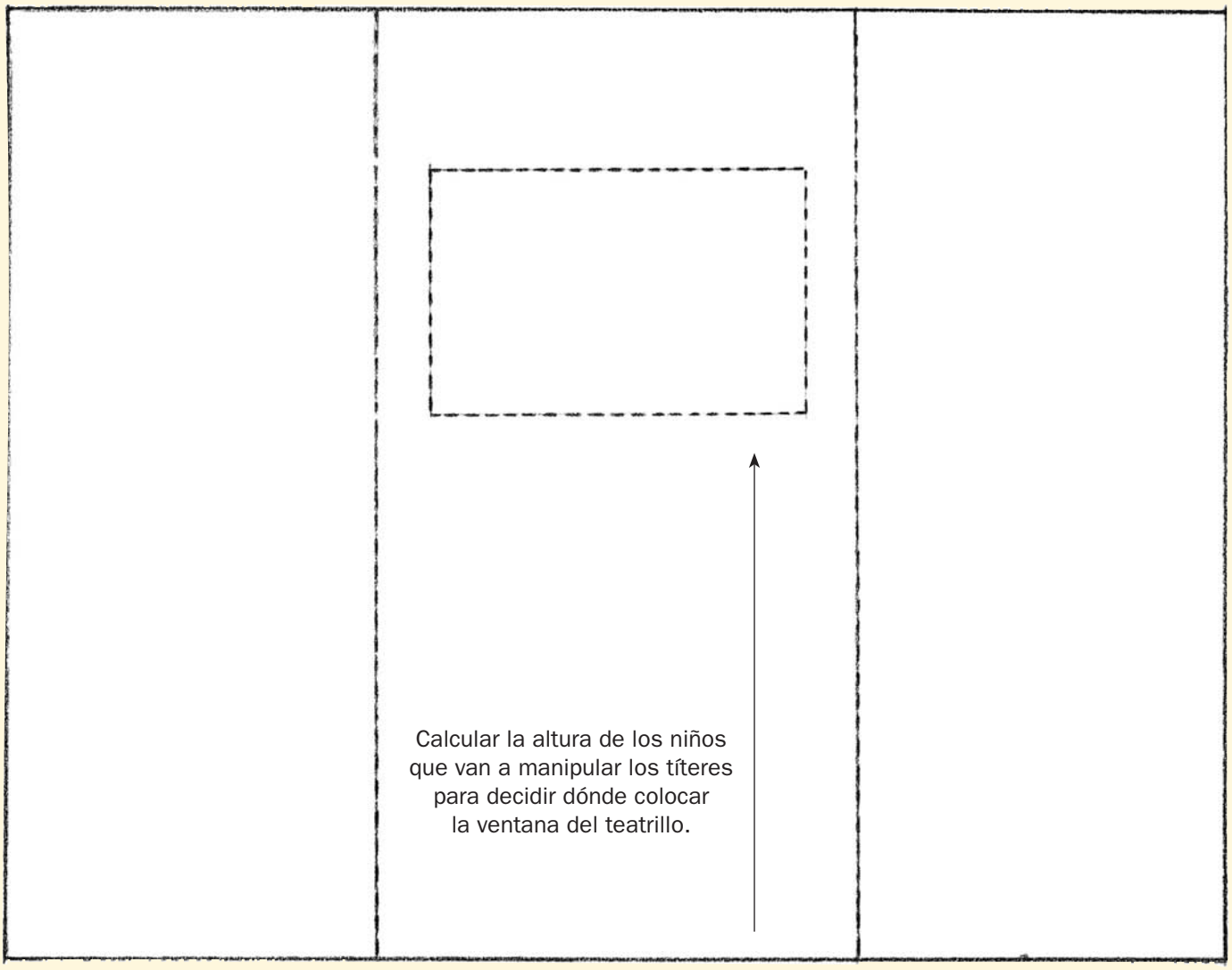
El teatrillo

Para construir el teatrillo donde se va a llevar a cabo la representación de *El castillo encantado*, hay que tener en cuenta la altura de los niños que van a trabajar en la obra, porque la parte de abajo del teatrillo debe ocultar a los manipuladores de títeres para que no los vean los espectadores. Por la ventana solo aparecen los guiñoles.

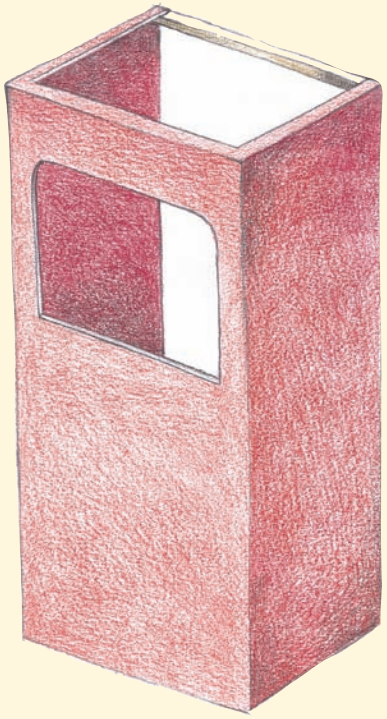
Los materiales necesarios para elaborar el teatrillo son:

- Una caja de embalar un frigorífico.
- Dos palos o varillas.
- Papeles de colores o pintura para decorar el teatrillo.
- Tela para hacer el telón.
- Pegamento.
- Tijeras.
- Dos listones de madera para reforzar el teatrillo.

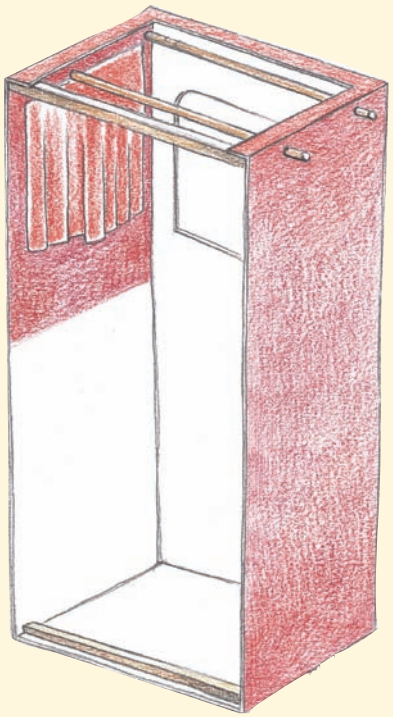
La forma de hacerlo es la siguiente:



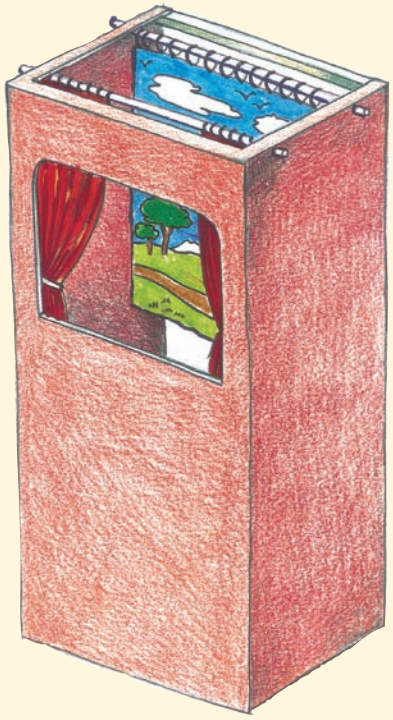
1. Recortar una ventana en la caja por la que se verán los guiñoles.



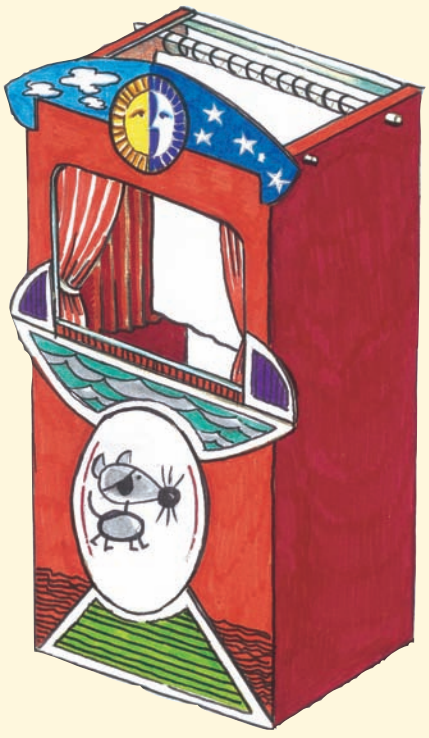
2. Recortar la parte opuesta de la ventana para que los niños puedan entrar y salir.
   Colocar dos listones de madera para reforzar la parte trasera del teatrillo.



3. Hacer cuatro orificios en la parte superior de la caja para colocar las varillas que sujeten los decorados y el telón.



4. Hacer el telón con la tela, que se colocará en la varilla encima de la ventana.



5. Decorar la caja con los papeles de colores o pintura para que el teatrillo quede más alegre.

Los decorados

En la construcción del teatrillo se ha puesto una varilla para colocar los decorados que acompañarán la representación de la obra.

Los decorados deben ser más grandes que la abertura donde tendrá lugar la acción de los títeres para que no se vea en ningún momento la caja del teatrillo.

Conviene que los decorados sean de tela para hacerlos manejables. Por lo tanto, los dibujos de los mismos se tienen que hacer con pintura especial para tela. Se enrollará un alambre en el borde del decorado para colocarlo en la varilla.

Los materiales necesarios son los siguientes:

- Lápiz de grafito.
- Papel.
- Tela.
- Pintura especial de tela.
- Alambre.
- Tijeras.

Forma de hacer los decorados:

1. Elegir qué partes de la historia se van a representar y qué decorado irá mejor en cada caso.
2. Hacer un diseño en un papel con lápiz de grafito.
3. Dibujar cada decorado en una tela con pintura especial de telas.
4. Poner alambre enrollado en el lado superior de los decorados, como si fuera un bloc.
5. Colocar los decorados en la varilla que se ha preparado para ello en el teatrillo.

He aquí unos cuantos modelos de cómo pueden ser los decorados de *El castillo encantado*.

Presentación de la aldea y de la casa donde vivía Clarisa. En esta parte del relato habla el narrador.

El interior de la casa de María, amiga y vecina de Clarisa.

Vista panorámica del castillo al que se dirige Clarisa siguiendo el consejo de su amiga María.

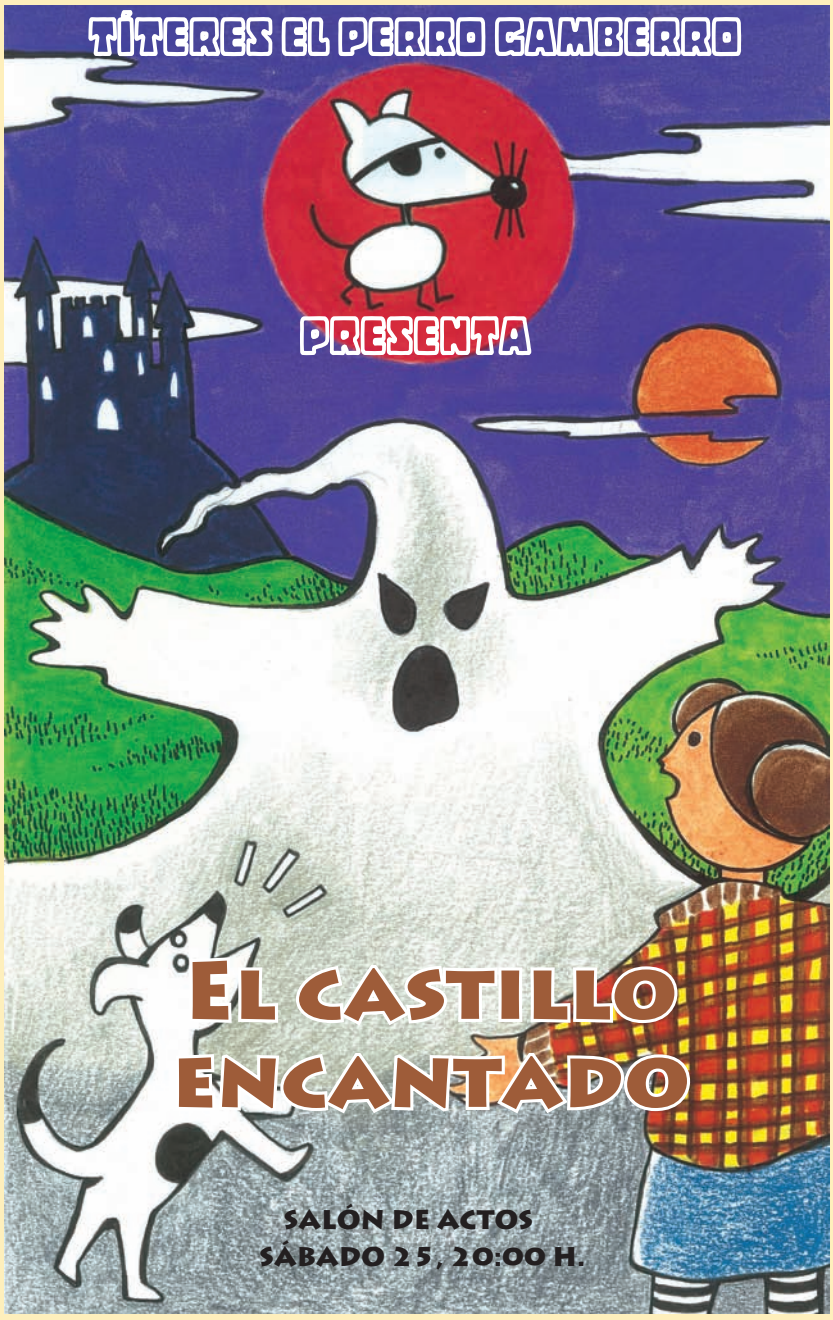
Interior del gran salón del castillo donde tiene lugar el resto de la historia.

Exterior del castillo con la puerta en primer plano, donde termina la historia de Clarisa.

Cartel, programa e invitaciones

Otra parte importante de este proyecto de evaluación es el diseño y la preparación de todos los elementos relacionados con la difusión de la obra, entre los que se encuentra el cartel anunciador, el programa, las entradas y el logotipo.

En primer lugar, hay que dibujar un diseño del motivo principal de todos los elementos de comunicación de la obra. En este caso, el fantasma con Clarisa y el perro. Por ejemplo, la compañía se puede llamar TÍTERES EL PERRO GAMBERRO y el lugar de representación puede ser el salón de actos. Todos estos datos deben ponerse en el cartel, en la entrada y en el programa.



Cartel anunciador de la función.

Logotipo de la compañía de títeres.

Parte exterior del programa de la obra.

En la parte interior del programa se deben incluir los nombres de todos los alumnos que han participado en la representación, especificando lo que ha hecho cada uno. También se puede poner un breve resumen de la obra.

Entrada para acceder a la representación.

Registro de seguimiento colectivo

PROCESOS DE PERCEPCIÓN	EN PROCESO DE ADQUISICIÓN	ADQUIRIDO
Búsqueda de información sobre manifestaciones artísticas del patrimonio cultural propio.		
Interés por el teatro de títeres.		
Planificación del proceso de elaboración de una representación por medio del teatro de títeres.		
Exploración de las características, elementos, técnicas y materiales que las obras artísticas ofrecen.		
Valoración y apreciación de la obra artística como instrumento de comunicación personal.		
Análisis de la intención comunicativa de las imágenes.		
Adquisición de responsabilidad en el trabajo cooperativo.		
Respeto a las aportaciones de los compañeros.		
Resolución de las discrepancias con argumentos en el trabajo en equipo.		

PROCESOS DE EXPRESIÓN	EN PROCESO DE ADQUISICIÓN	ADQUIRIDO
Comprensión y elaboración de los pasos a seguir en el proceso de trabajo de un proyecto.		
Integración de diferentes lenguajes para la representación de una obra con títeres.		
Creación de ambientes para la representación teatral.		
Preparación de documentos propios de la comunicación artística como carteles, guías o programas de mano.		
Iniciación al diseño y al mensaje publicitario.		
Ajuste de la propia acción a la de los otros miembros del grupo en la preparación y representación de un teatro de títeres.		
Realización de representaciones plásticas de forma cooperativa que impliquen organización espacial, uso de materiales diversos y aplicación de diferentes técnicas.		
Exploración de las posibilidades expresivas de los materiales.		
Representación de forma personal de ideas, acciones y situaciones.		

GUIÓN PARA EL TEATRO DE TÍTERES DE *EL CASTILLO ENCANTADO*

LOS PERSONAJES: Narrador, Clarisa, María, Perro, Fantasmas y Rodolfo.

EL LUGAR: *En primer plano está el castillo bien iluminado, es de día y todo parece en calma. Se oye una tranquila música y el canto de los pájaros. Suena «en off» la voz del narrador.*

ESCENA PRIMERA

NARRADOR: Durante el día, la vida en la aldea era normal. Un alegre fuego ardía en cada chimenea y todo estaba limpio y ordenado. Pero por la noche *(La luz baja de intensidad.)* el castillo se llenaba de extrañas luces, de gemidos y susurros como si una legión de fantasmas lo hubieran tomado al asalto.

El foco de luz se dirige al decorado que representa el exterior de la casa de Clarisa.

NARRADOR: Cerca de allí, en una humilde casita vivía una pobre huérfana que se llamaba Clarisa.

Sale la niña y empieza a hablar dirigiéndose a los espectadores.

CLARISA: Hace un frío terrible. He encendido la chimenea para calentar mi casa, pero se me ha acabado la leña, así que voy a recoger un buen montón para esta noche. No quiero quedarme helada.

NARRADOR: Pero mientras Clarisa estaba en el bosque unas chispas saltaron del fuego, prendieron el mantel y en un momento ardió la casita entera.

La luz parpadea delante de la casa quemada. Entra Clarisa portando una brazada de leña que se le cae cuando ve las ruinas de su casa.

CLARISA: ¡Pero qué es esto! Mi casa quemada, ¡qué desgracia! Lo poco que tenía se ha quemado con ella. ¿Qué puedo hacer? ¿Dónde pasaré la noche? Si no me cobijo en algún sitio, me moriré de frío. ¡Iré a pedir ayuda a mis vecinos!

Clarisa aparece en otro decorado dentro de una vivienda, parecido al de su casa antes de quemarse.

CLARISA: *(Llorando.)* ¡Ay, María, qué desgracia!

MARÍA: ¿Qué te pasa? ¿Por qué lloras así?

CLARISA: Mi casa se ha quemado con todo lo que tenía. ¿Puedo quedarme unos días en tu casa?

MARÍA: Cuánto lo siento, no puedes quedarte, aquí vivimos mi marido y yo con nuestros cinco hijos, los abuelos, dos gatos y el perro. Por la noche, cuando estamos todos, no podemos ni movernos.

CLARISA: ¿Y dónde puedo ir? Yo no tengo familia.

MARÍA: ¡Tengo una idea! Puedes ir al castillo durante unos días. Mientras, nosotros te buscaremos otra casa.

CLARISA: Pero ¡el castillo está lleno de fantasmas!

MARÍA: No tengas miedo, toma esta luna de plata, mientras la lleves no se atreverán a hacerte daño. Llévate también algo de comida, y mañana o pasado mañana iremos a buscarte.

CLARISA: Está bien, me iré al castillo. La verdad es que es precioso, aunque me da miedo ir sola.

MARÍA: ¡Adiós! Y no te preocupes, solo serán dos o tres días.

CLARISA: *(A los espectadores.)* De día estaré bien, pero ¿qué haré por la noche allí yo sola?

NARRADOR: Clarisa cogió la luna de plata y la comida y empezó a caminar, aunque se sentía un poco asustada. De repente apareció en el camino un curioso perrito de color gris.

Sale el perro y se acerca a la niña.

CLARISA: Hola, perrito. *(Le acaricia.)* ¿Dónde vas tan solo? El bosque puede ser peligroso y tu amo te echará de menos.

PERRO: No tengo un amo que me cuide. Si me dejas ir contigo, podemos ser amigos.

CLARISA: ¡Puedes hablar! Eres un perro maravilloso; si vienes conmigo al castillo, no tendré miedo.

PERRO: Es un buen sitio, lo conozco bien. Vamos ahora que es de día.

CLARISA: Supongo que tendrás un nombre.

PERRO: Sí, me llamo Rodolfo.

CLARISA: Vaya, es un nombre un poco raro para un perro. ¿Puedo llamarte Rodi?

RODI: Claro, si vas a ser mi ama tienes derecho a llamarme como más te guste.

Siguen por el camino charlando animadamente.

ESCENA SEGUNDA

NARRADOR: Después de un buen paseo nuestros amigos llegaron al castillo.

CLARISA: Ya estamos aquí. ¡Qué limpio y ordenado está todo!

RODI: Vamos, pasa sin miedo. En la chimenea del gran salón siempre arde un buen fuego.

CLARISA: Sí, ahora se está muy bien, pero ¿qué pasará cuando llegue la noche?

RODI: No te preocupes por eso, cuelga tu luna de plata en la puerta y ningún fantasma se atreverá a entrar.

NARRADOR: Estuvieron toda la tarde hablando y jugando y, cuando se hizo de noche, compartieron la cena y se durmieron tranquilamente en una mullida alfombra cerca del fuego. Pero cuando dieron las doce en el reloj del salón...

FANTASMAS: ¡Auuuuuu! ¡Ayyyyyy! ¡Dejaaaadnos entraaarrrrr!

CLARISA: *(Se despierta asustada.)* ¿Qué es eso? ¡Me pone los pelos de punta!

RODI: No tengas miedo, no entrarán mientras esté la luna de plata en la puerta.

FANTASMAS: *(Siguen los lamentos.)* ¡Aaaaa! ¡Uuuuu! ¡Somos unas desgraciadas almas en pena! ¡Dejadnos entrar! ¡AYYYYY!

CLARISA: ¿Qué podemos hacer? Con este ruido no se puede dormir.

RODI: Si pides a los fantasmas algo difícil, puede que se entretengan y nos dejen en paz.

CLARISA: Sí, vamos a intentarlo. *(En voz más alta.)* Malditos fantasmas, si queréis entrar en el castillo tenéis que traerme un buen abrigo, un cofre lleno de oro y joyas y una carroza tirada por seis caballos blancos. Entonces, os dejaré entrar.

FANTASMAS: ¡AAAUUUU, así lo haremos!

CLARISA: Escucha, Rodi. Parece que se han marchado.

RODI: Estupendo, podemos seguir durmiendo.

NARRADOR: Nuestros amigos volvieron a dormirse, pasó un buen rato sin que nada les molestase, pero de repente...

FANTASMAS: ¡Uuuuuuuu! ¡Aaaauuuuuu! Aquí tienes lo que nos has pedido, ¡déjanos entrar!

CLARISA: ¿Oyes lo que dicen?

RODI: Sí, ahora no tienes más remedio que cumplir tu promesa.

CLARISA: Me da miedo salir, y debe de hacer un frío terrible.

RODI: Vamos, sin miedo, coge la luna de plata y sal a por tus tesoros.

CLARISA: *(A los fantasmas con voz asustada.)* Voy a cumplir lo que prometí. *(Al perro.)* ¡Vamos, Rodi!

NARRADOR: Pero cuando Clarisa abrió la puerta los fantasmas entraron en el castillo y volvieron a cerrarla tan deprisa que el perro no pudo salir. La joven se acercó a los magníficos regalos y estaba a punto de tocarlos cuando se dio cuenta de que su perro no estaba.

CLARISA: Mira, Rodi, cuántas riquezas... Pero... ¿dónde estás, Rodi?

El perro ladra y lloriquea desde el otro lado de la puerta.

CLARISA: *(Corre a la puerta y la golpea.)* Mi perro, devolvedme a mi perro.

FANTASMAS: ¡Uuuuuu...! Ya tienes lo que nos pediste, vete enseguida y no molestes más.

CLARISA: No, no he tocado vuestros regalos, dejad salir a mi perro del castillo.

FANTASMAS: Está bien, coge a tu perro, pero perderás los tesoros.

CLARISA: No me importa, no los quiero. Rodi es mi amigo.

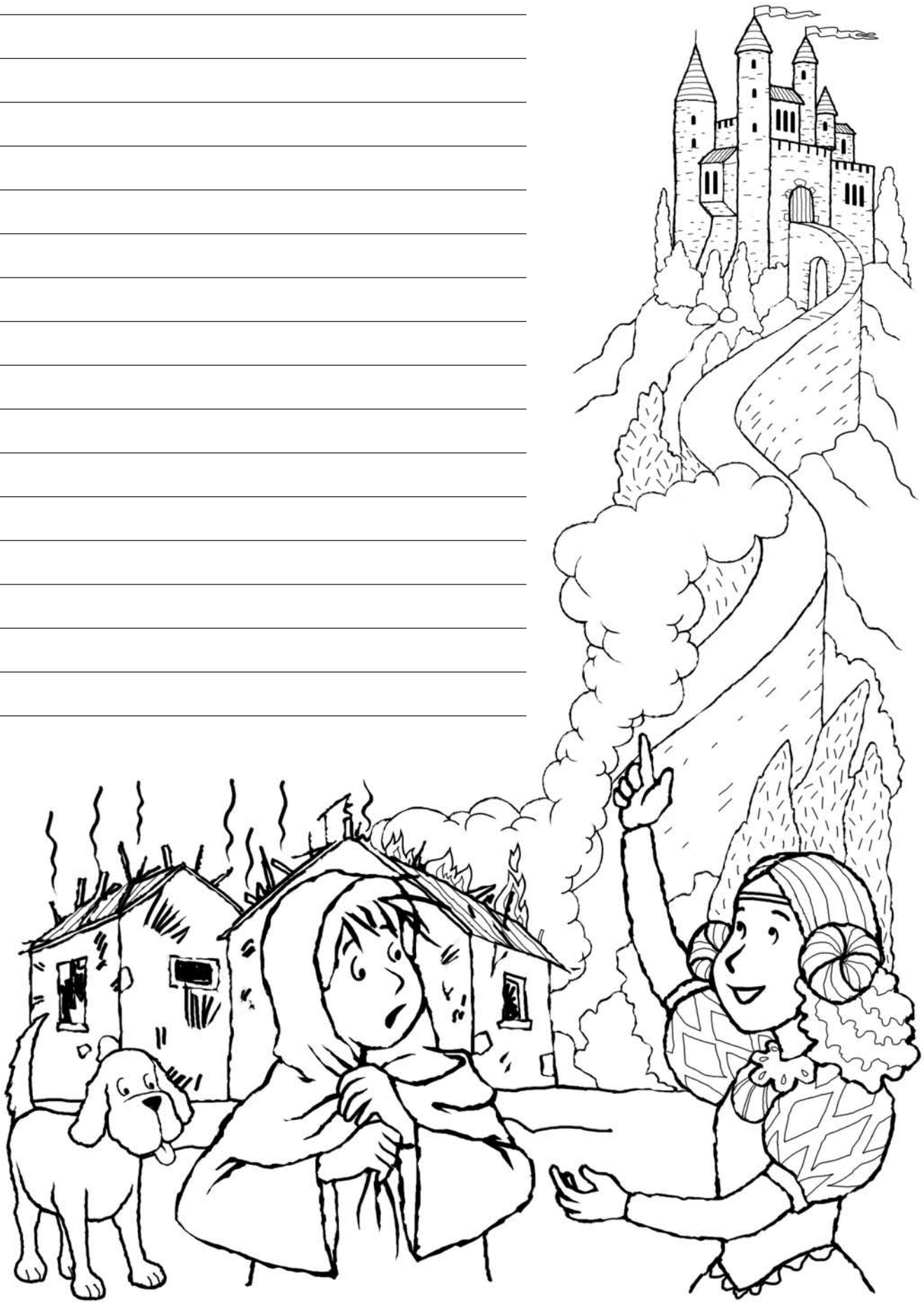
NARRADOR: Los regalos desaparecieron, se abrió la puerta y el perrito salió muy contento en busca de su ama. Pero, mágicamente, mientras corría se transformó en un apuesto príncipe que abrazó a la joven agradecido.

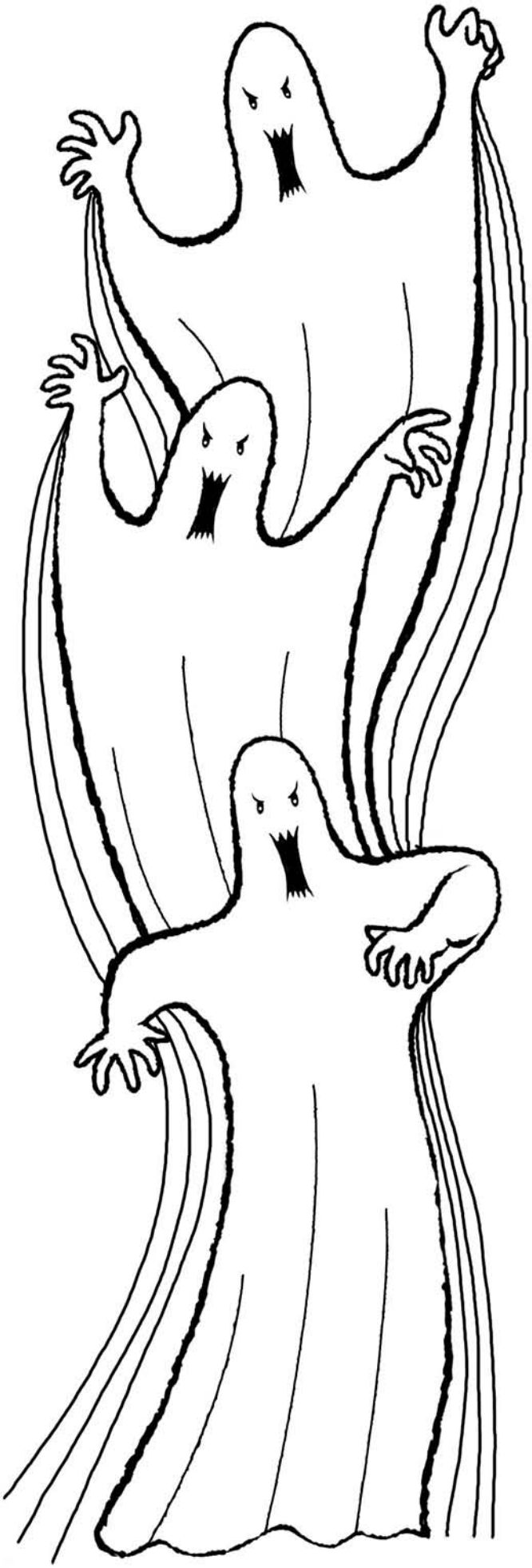
RODOLFO: Gracias, Clarisa, tu generosidad nos ha salvado a todos del encantamiento.

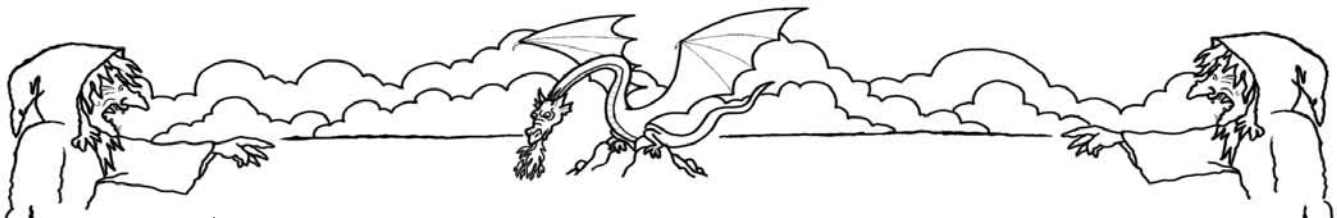
CLARISA: Pero ¿qué está pasando? ¿Dónde está mi amigo?

RODOLFO: El perro era yo, es una larga historia que te contaré en el futuro si me haces el honor de ser mi esposa.

NARRADOR: Los extraños fantasmas, que también habían recuperado su forma humana, aclamaron a Clarisa, que a los pocos días se casó con el príncipe. De esta forma la pobre huérfana se convirtió en princesa como merecido premio a su generosidad.







GUIÓN PARA UNA CABALGATA *DE YAIZA, LA PASTORA GUANCHE*

ESCENA PRIMERA

Abren la cabalgata dos niños con una pancarta muy adornada en la que se lee el título del cuento y una pequeña orquesta de percusión que marcará el ritmo cuando la cabalgata esté en movimiento. Detrás de estos, a derecha y a izquierda, limitando un espacio interior, marchan los árboles y las nubes, cerrando el espacio por detrás los niños disfrazados de montañas.

En el espacio limitado que queda en el centro se mueven Yaiza y sus cabras, que no desfilan al ritmo de los otros personajes, sino que corretean de un lado a otro anárquicamente como si fueran por el campo.

La cabalgata desfila durante varios minutos dependiendo del espacio que tenga para moverse. Van cantando la canción que se ha preparado.

La cabalgata se detiene, los árboles se colocan fijos en un lugar y solo mueven las ramas, las nubes se mueven muy despacio y las montañas se unen formando una cordillera. Forman entre todos un semicírculo que limita el escenario; empieza la representación del primer acto:

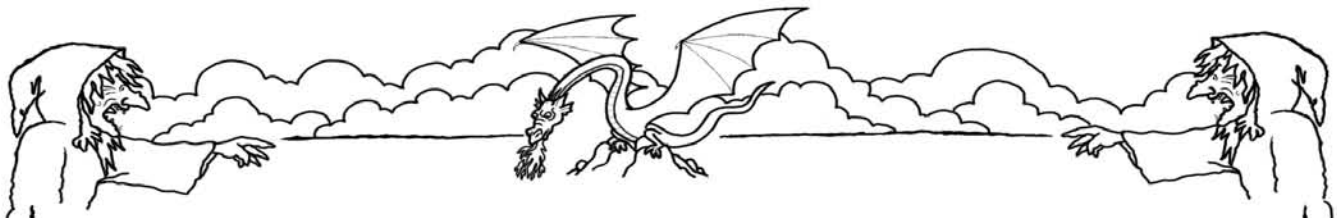
YAIZA: (*Silba.*) Fiuuuuu, fiuuuuu, baifos, baifos bonitos, venid aquí, descansaremos un rato. (*Se sienta en una roca a la sombra de uno de los árboles*.)

CABRAS: Meeeeeee, meeeeeeee. (*Se acercan y se sientan o se tumban a su lado*.)

YAIZA: (*A las cabras.*) Cómo calienta hoy el sol. Menos mal que estos árboles nos dan sombra. Me contó el abuelo que en la isla de Lanzarote no hay ni un solo árbol, el viento azota día y noche los campos y la tierra está tan caliente que basta poner la comida sobre las rocas para que se cocine sola. Y dice que hay una montaña que escupe fuego, pero yo no creo que sea la montaña, será seguramente un dragón enorme que vive en sus entrañas.

En ese momento entra el dragón bufando y rugiendo y se arroja sobre Yaiza y sus cabras, las cabras se dispersan y la pastora queda acurrucada en el suelo, el dragón danza a su alrededor como si la atacara y luego sale corriendo entre las montañas.

YAIZA: Uf, qué miedo, aunque pudiera no iría por allí, prefiero ir a La Gomera; el abuelo la llama *la isla verde*. Dice que los gomeros son buenos aunque son gente extraña,



¿qué querrá decir con eso de gente extraña?, puede ser que tengan dos caras… (*Un extraño ser con dos caras entra en escena y se queda inmóvil delante de Yaiza*.) o cuatro piernas… (*El personaje descrito entra y se queda también inmóvil delante de la pastora.*) o el pelo verde y alas de mariposa… (*Entra el tercer personaje, que hace lo mismo que los dos anteriores.*) ¡Ja ja ja, qué divertido!

Empieza a sonar una alegre musiquilla. Yaiza y sus cabras se levantan y todos empiezan a bailar, luego van saliendo de la escena los extraños gomeros uno a uno, Yaiza se queda sola con sus cabras sentada en el suelo.

YAIZA: Bueno, basta de inventar locuras, ya es hora de regresar a casa. (*Silba.*) Fiuuuu, fiuuuu. Vamos, baifos perezosos, mañana subiremos hasta Betancuria. La hierba allí es tan fresca y tan verde que cuando la comáis me daréis la mejor leche de toda la isla.

Termina el primer acto, la orquesta empieza a tocar, todos se colocan y se reanuda la cabalgata como al principio, pero ahora el dragón junto a los extraños gomeros cierran la cabalgata detrás de las montañas; vuelven a cantar la canción.

ESCENA SEGUNDA

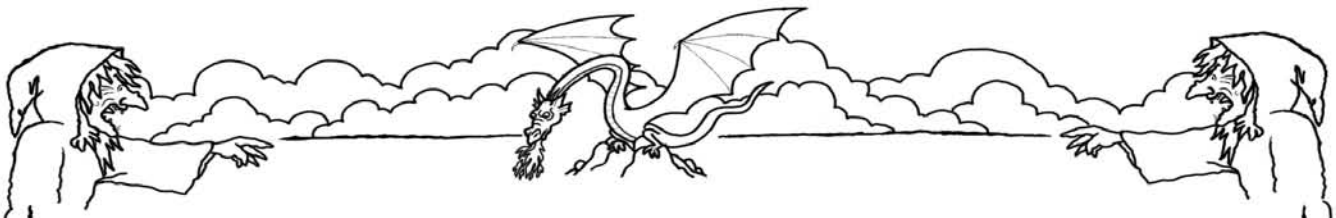
Después de desfilar el tiempo que sea necesario, la cabalgata se para por segunda vez y los niños, disfrazados de elementos del paisaje, se sitúan de nuevo conformando el decorado en el que se representa el segundo acto.

YAIZA: (*Silba*.) Fiuuuuuu, fiuuuuuu, ya hemos llegado, este es el monte más alto de Betancuria, descansad y comed todo lo que queráis, la hierba es tan abundante que no tenéis que molestaros en buscarla, está por todas partes, yo también descansaré un rato.

Se recuesta al lado de un árbol y se queda dormida. Aparece Melina, la bruja, y se enfada mucho al ver a las cabras. Da varios gritos, se tira de los pelos, hace varios gestos con los que llama a las nubes, entran cuatro niños que traen un palio de tela negra y lo despliegan sobre Yaiza y las cabras. Esta se despierta muy asustada, se levanta y se mueve de un lado a otro sin saber adónde ir.

YAIZA: ¿Qué ocurre? ¿Qué sucede? ¿Por qué se ha hecho de noche? ¡Parece una pesadilla!

MELINA: (*Gritando muy enfadada*.) Desgraciada, ¿por qué traes a mi montaña a tus sucios animales? ¿Es que no ves lo que hacen? Se comen mi hierba tan verde, lo ensucian todo. ¡Aaaaaaa, la rabia me está matando!



YAIZA: Pero solo son baifos, mis cabritas no hacen daño a nadie, solamente necesitan aire puro.

MELINA: ¿No te das cuenta, niña maleducada, de que esta zona es mi reserva de paz? El hecho de que haya alguien aquí me molesta. No me gusta que unos asquerosos animales como tus baifos puedan correr libremente por aquí, sin ningún control.

YAIZA: ¿Cómo que sin ningún control? ¿Y para qué estoy yo aquí, si no es para vigilar a mis cabritas? Me llamas maleducada, pero creo que la maleducada eres tú. Explícame qué derecho tienes sobre esta tierra para que nadie se pueda acercar a ella y, sobre todo, para que yo tenga que irme.

MELINA: ¿Será posible que yo, la Gran Melina, tenga que aguantar a una niñata tan respondona? ¡Estás acabando con mi paciencia! No tengo ninguna obligación de darte explicaciones. O desapareces de mi vista con tus sucios animales o me veré obligada a tomar medidas más serias.

YAIZA: Por favor, señora Melina, ten piedad de mis pobres animales y de mí. Necesitamos recorrer los campos libremente en un espacio abierto.

MELINA: ¿Espacio? ¿Quieres espacio? Pues tendrás todo el espacio para ti, maldita muchacha; te convertiré en *gaviota*, el mar entero será tu hogar y podrás volar a donde el viento te lleve.

YAIZA: ¡No, por favor, no hagas eso! Mis pobres cabras se quedarán solas, nadie cuidará de ellas, se perderán en los barrancos.

MELINA: Mejor, sucios animales, es mejor que desaparezcan.

YAIZA: No, por favor, no me maldigas.

Intenta esconderse entre las montañas y sale de escena.

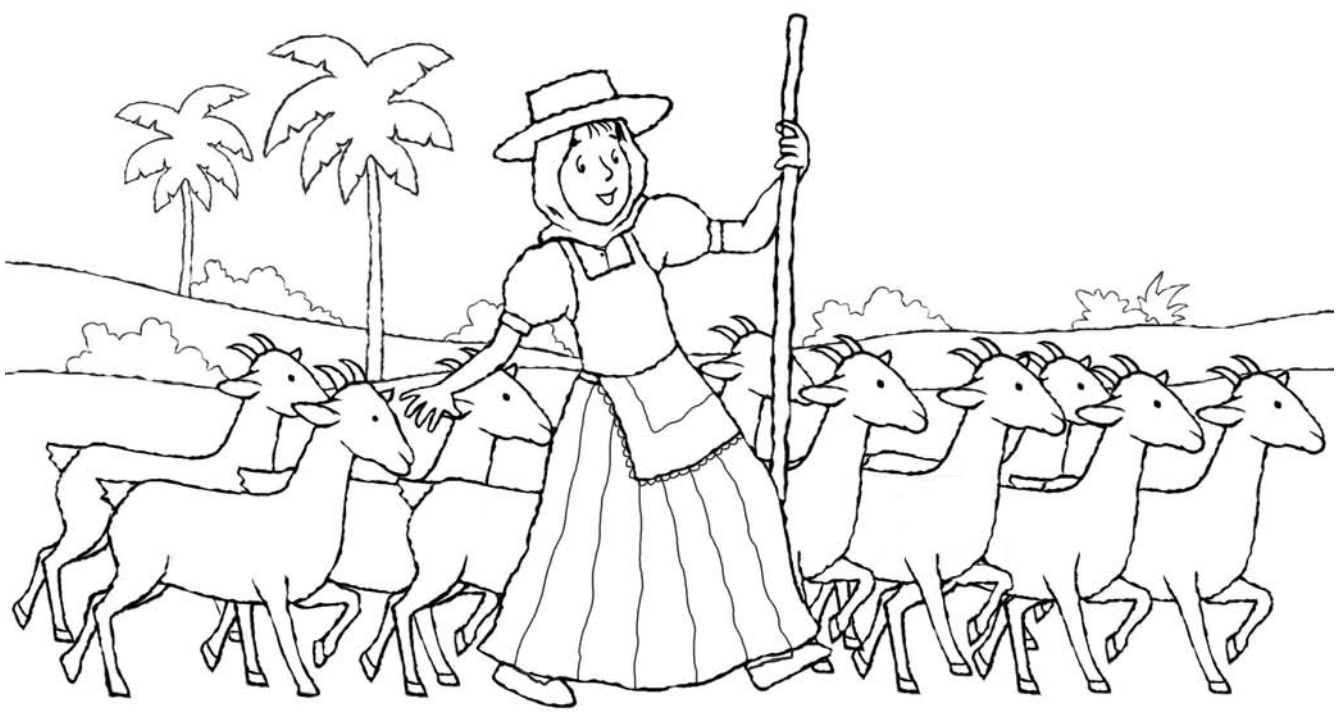
MELINA: Es inútil que te escondas, serás una gaviota para siempre.

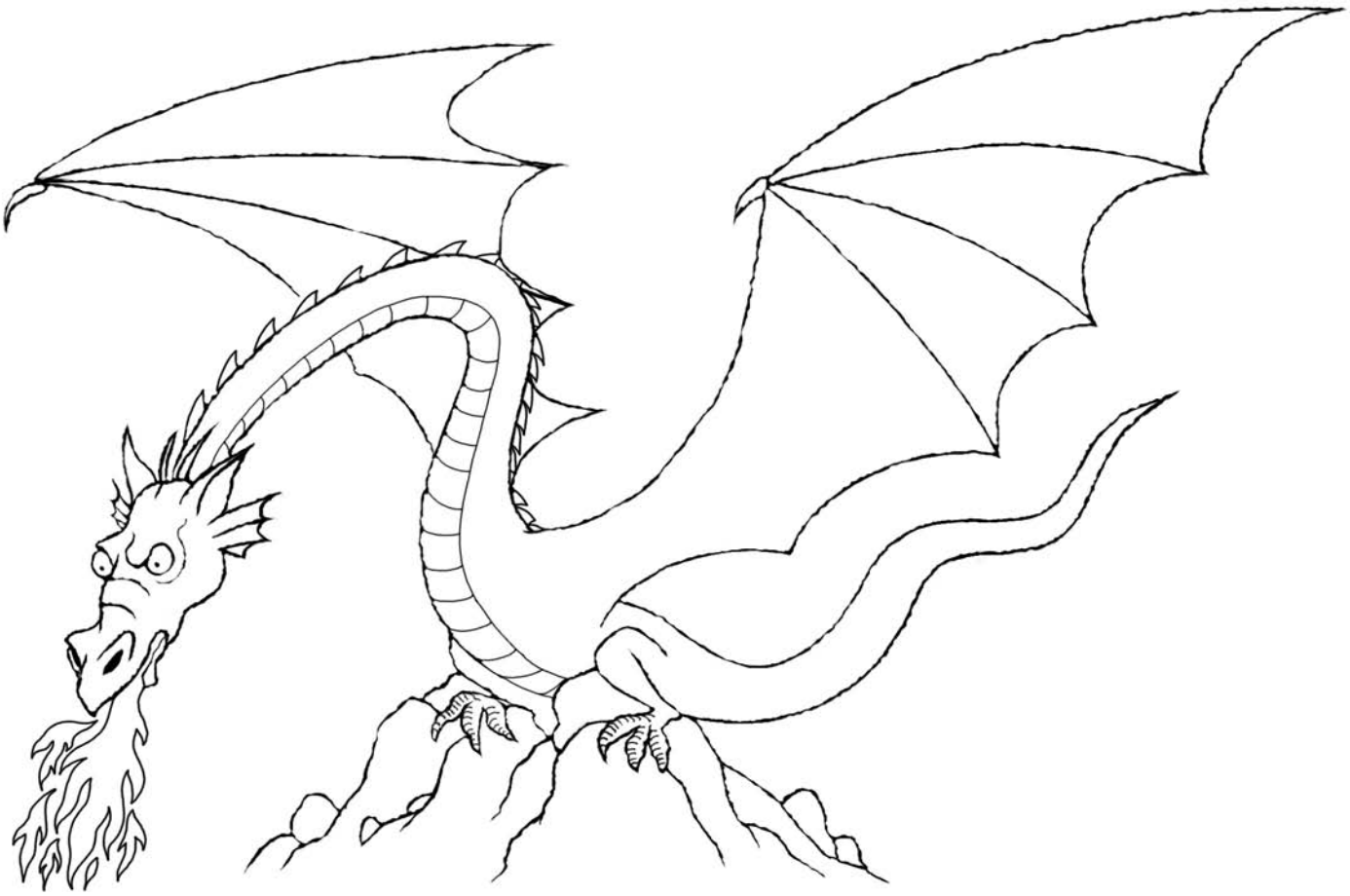
La bruja hace varios gestos con los brazos y por el mismo sitio por el que salió la pastora entra la niña disfrazada de gaviota, describe varios círculos alrededor de sus cabras, que la despiden llorando, y sale luego volando hacia el mar.

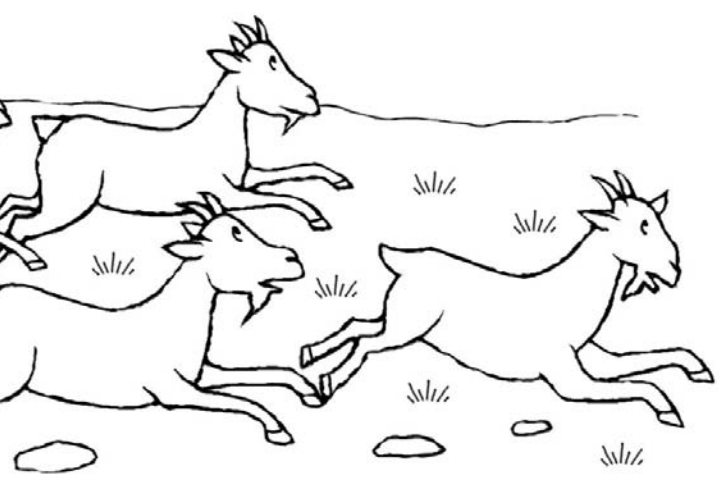
Los baifos están comiendo y correteando. Juegan a pelearse y alrededor de ellos vuela la niña-gaviota, que los vigila y protege.

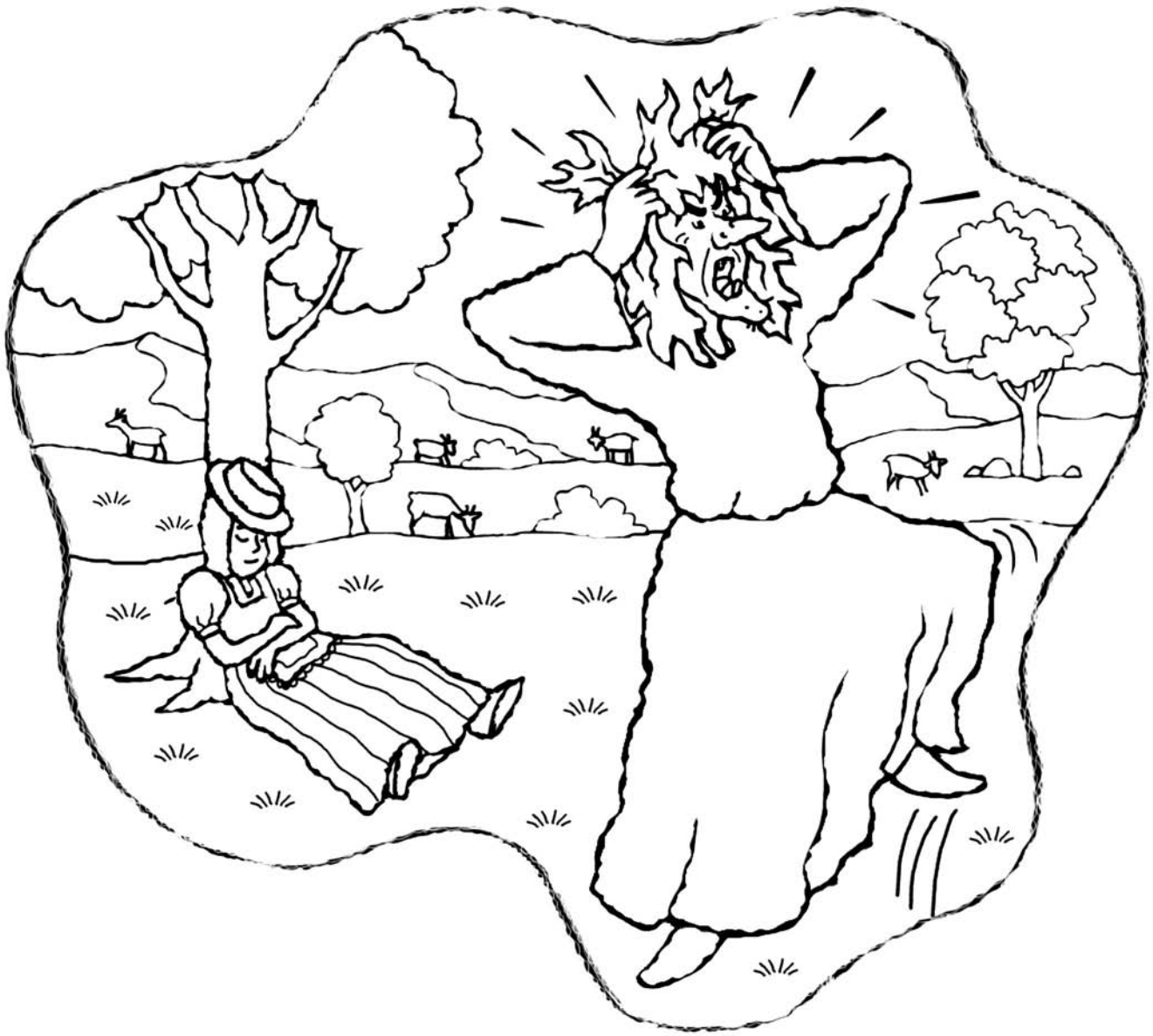
En el fondo, la niña-gaviota es feliz volando libremente sobre el mar y sobre los campos llenos de flores. Solo se pone triste cuando se acuerda de su familia y de sus amigos, que la estarán echando de menos.

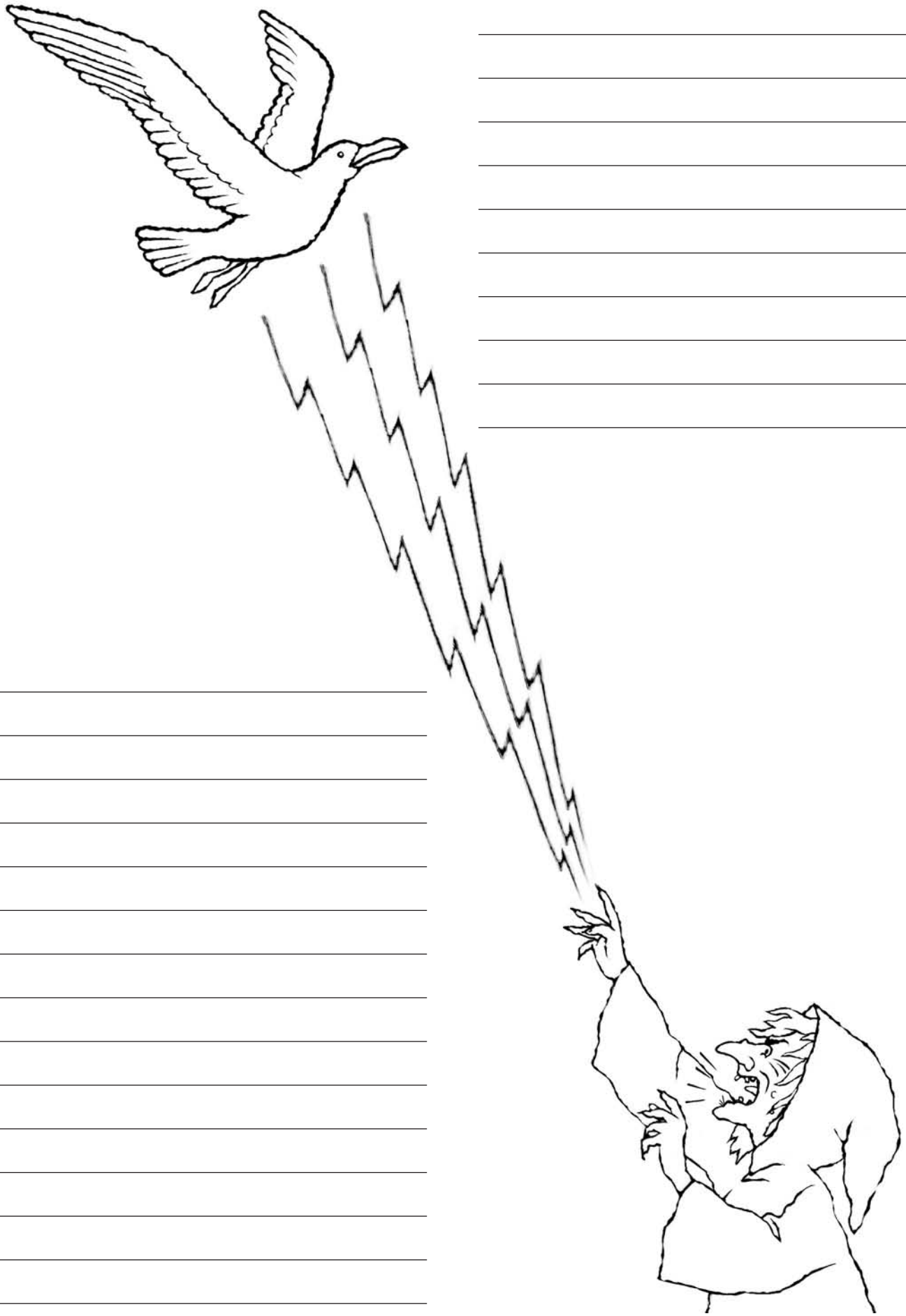
Los niños disfrazados de cabras despliegan una pancarta en la que se lee FIN.





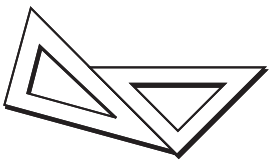






Ficha 1. Paralelas y perpendiculares

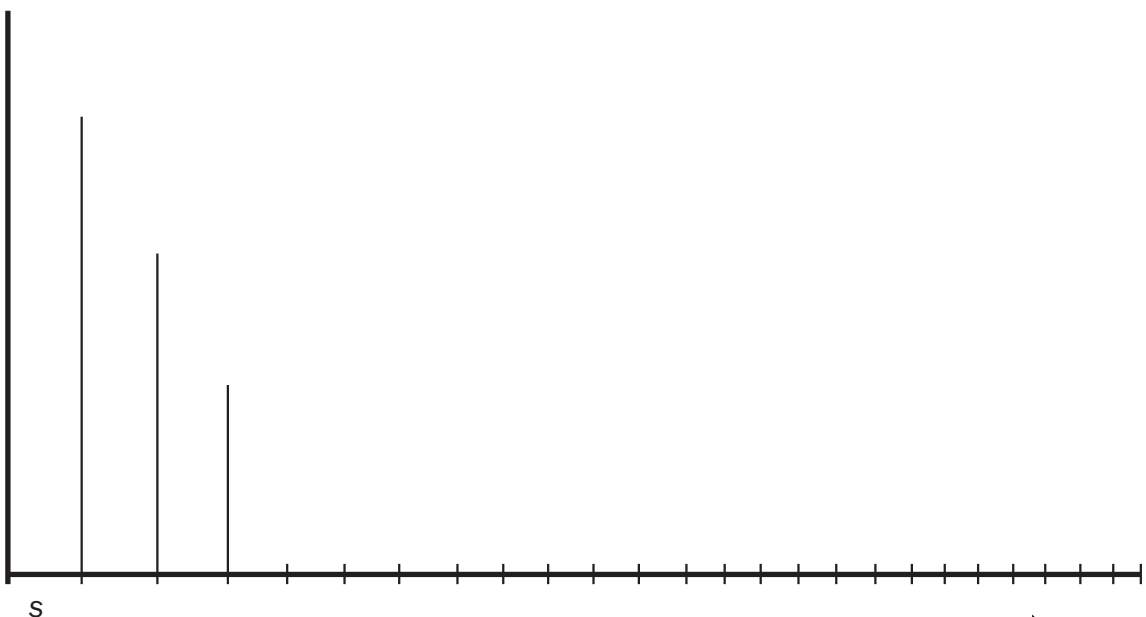
Nombre _____ Fecha _____



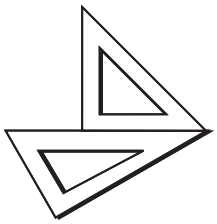
- **Sigue trazando rectas paralelas a la recta *r* y rectas perpendiculares a la recta *s*.**

r

Coloca el cartabón y la escuadra como en el dibujo de arriba hasta que la escuadra coincida con la recta. Desliza la escuadra sobre el lado más largo del cartabón y traza las rectas paralelas teniendo cuidado de sujetar muy bien el cartabón para que no se mueva.



Coloca la escuadra y el cartabón como se indica en este dibujo. Después, desliza la escuadra y traza las rectas perpendiculares.

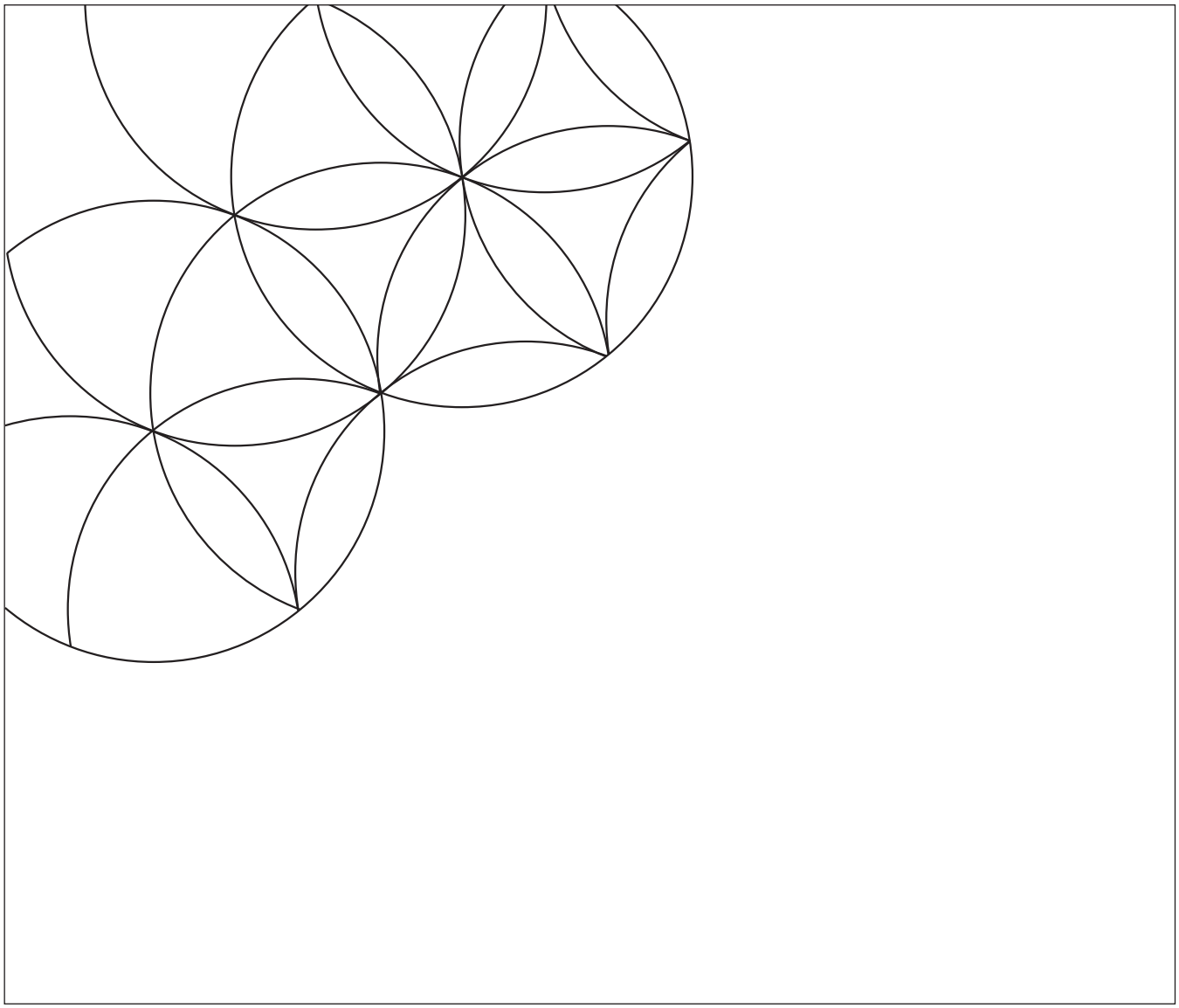


- **OBJETIVO:** Trazar rectas paralelas y rectas perpendiculares.

Ficha 2. Juego de circunferencias y colores

Nombre _____ Fecha _____

• **Termina esta composición de circunferencias y coloréala.**



Primero, traza una circunferencia. Haciendo centro en cualquier punto de la circunferencia anterior y con el mismo radio, traza otra circunferencia, que pasará por el centro de la primera.

Después, sigue trazando circunferencias con el mismo radio que las anteriores y haciendo centro en los puntos donde se cortan las circunferencias que vas trazando. Por último, colorea libremente.

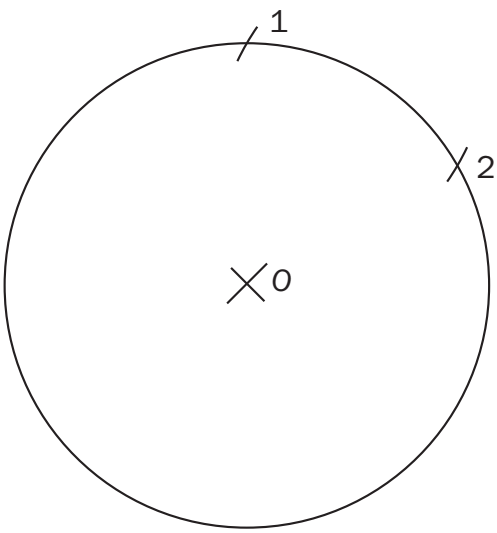
• **OBJETIVO:** Utilizar el compás para hacer una composición de circunferencias.

Ficha 3. Hexágono inscrito

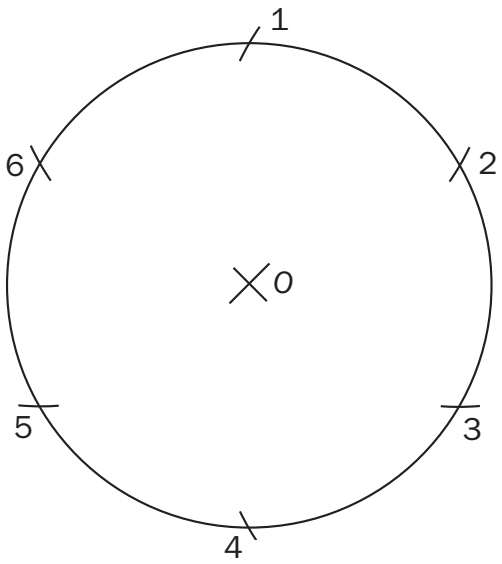
Nombre _____ Fecha _____

- **Traza en tu cuaderno un hexágono regular inscrito en una circunferencia siguiendo estos pasos.**

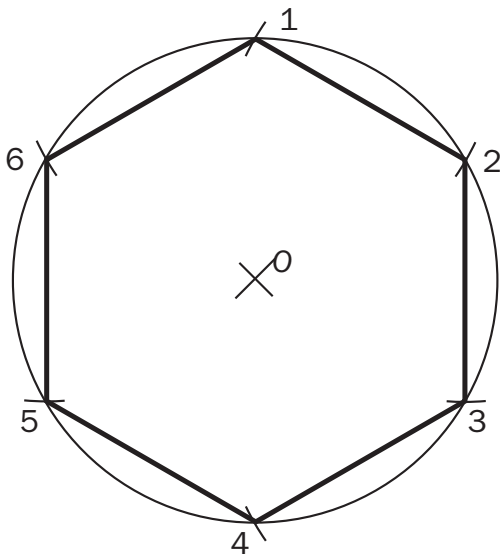
  Recuerda que un polígono inscrito en una circunferencia es el que tiene todos sus vértices en contacto con la circunferencia.



Traza la circunferencia con el radio dado y marca un punto en ella (1). Haciendo centro en 1 y con el mismo radio de la circunferencia, traza un arco que corte a la circunferencia en el punto 2.



Haciendo centro en 2 y con el mismo radio, marca el punto 3. Se procede del mismo modo hasta que se hayan marcado todos los puntos (4, 5 y 6).



Une con segmentos los puntos consecutivos y habrás obtenido el hexágono.

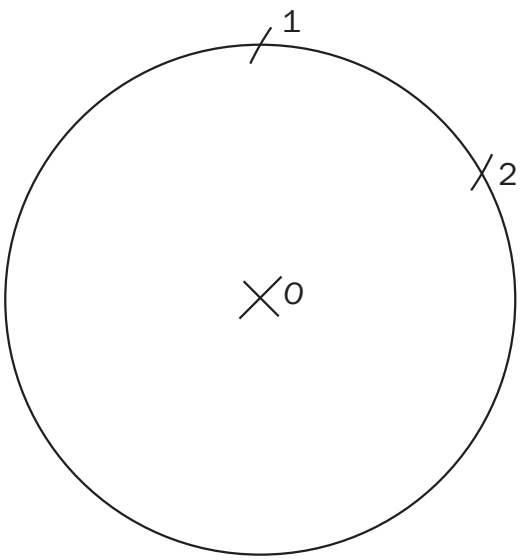
- **OBJETIVO:** Trazar un hexágono inscrito en una circunferencia.

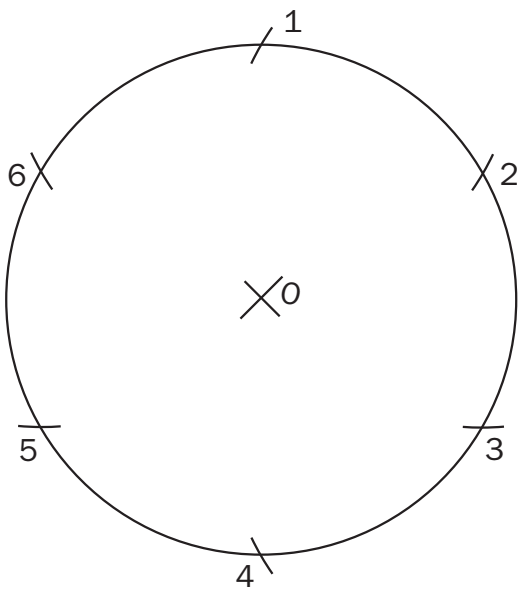
Ficha 4. Triángulo equilátero inscrito

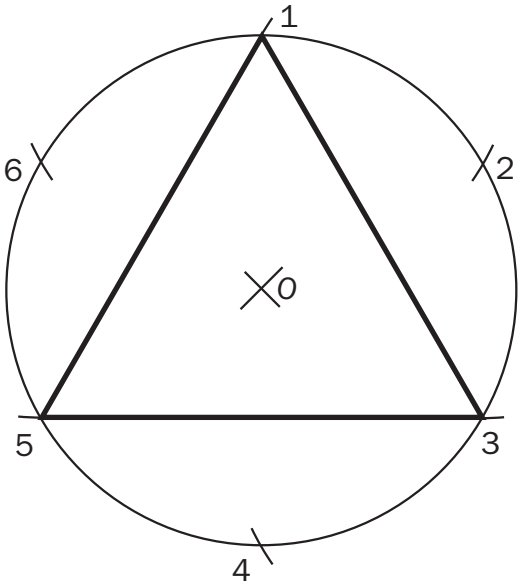
Nombre _____ Fecha _____

- **Traza en tu cuaderno un triángulo equilátero inscrito en una circunferencia.**

Recuerda que el triángulo equilátero es un polígono de tres lados iguales y tres ángulos agudos e iguales a 60°.







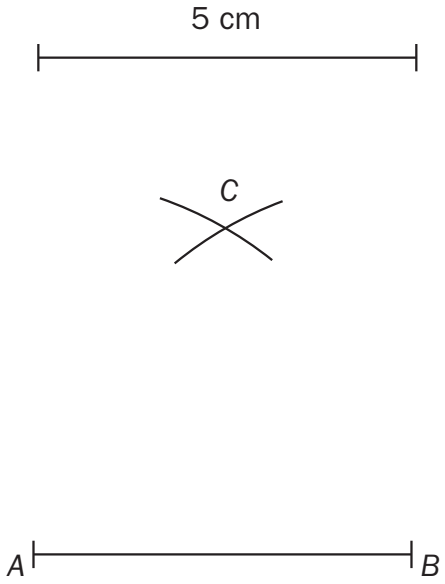
Para trazar un triángulo equilátero inscrito en una circunferencia, divide la circunferencia en seis partes iguales, como se ha explicado en el hexágono, y une con segmentos los puntos alternos (1 y 3, 3 y 5, 5 y 1).

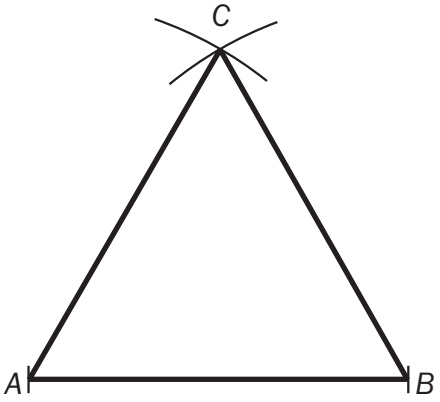
- **OBJETIVO:** Trazar un triángulo equilátero inscrito en una circunferencia.

Ficha 5. Triángulo equilátero

Nombre _____ Fecha _____

- **Traza en la parte inferior de la ficha dos triángulos equiláteros. Uno debe tener 4 cm de lado y el otro, 7 cm de lado. Sigue estas instrucciones.**





Para trazar un triángulo equilátero que tenga 5 cm de lado, traza un segmento de 5 cm. Tomando con el compás la medida de 5 cm y haciendo centro sucesivamente en los extremos *A* y *B* del segmento, traza dos arcos que se corten. Así, obtienes el punto *C*. Después, une con segmentos los puntos *AC* y *CB*.

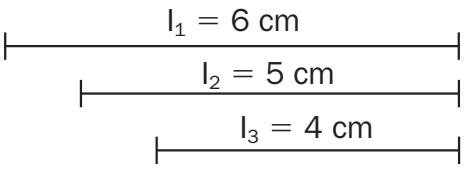
• **OBJETIVO:** Trazar un triángulo equilátero.

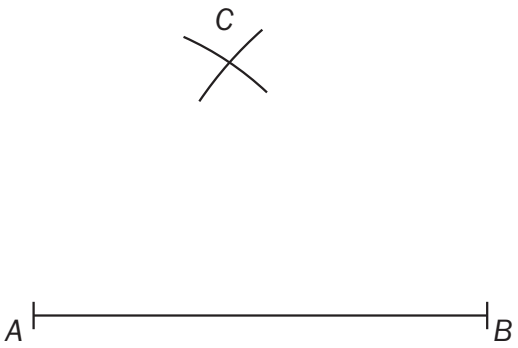
Ficha 6. Triángulo escaleno

Nombre _____ Fecha _____

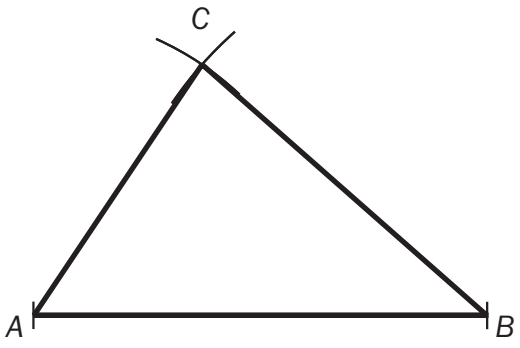
- **Traza dos triángulos cuyos lados tengan las siguientes medidas: Triángulo 1: $l_1 = 7$ cm; $l_2 = 6$ cm; $l_3 = 5$ cm. Triángulo 2: $l_1 = 10$ cm; $l_2 = 6$ cm; $l_3 = 5$ cm.**

El triángulo escaleno es un polígono que tiene sus tres lados y ángulos desiguales.





Traza el segmento *AB*, igual a uno de los lados ($l_1 = 6$ cm). Traza dos arcos que se corten: un arco haciendo centro en *A* y con un radio igual a l_2 (5 cm) y otro arco haciendo centro en *B* y con radio igual a l_3 (4 cm). Por último, traza los segmentos *AC* y *CB*.



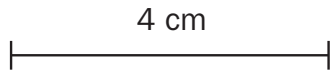
- **OBJETIVO:** Trazar un triángulo escaleno.

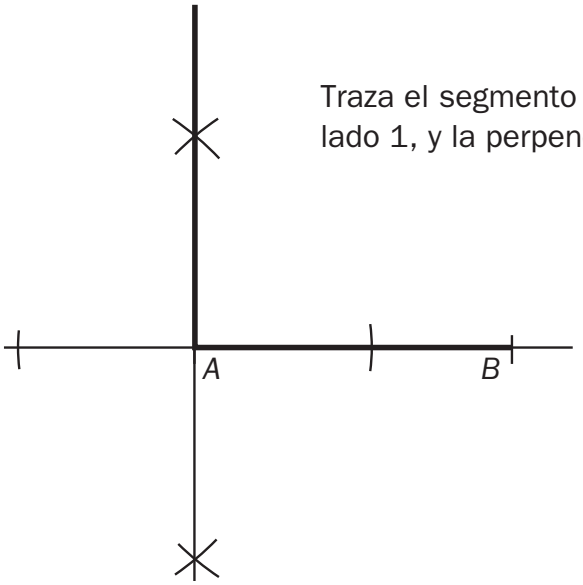
Ficha 7. Cuadrado

Nombre _____ Fecha _____

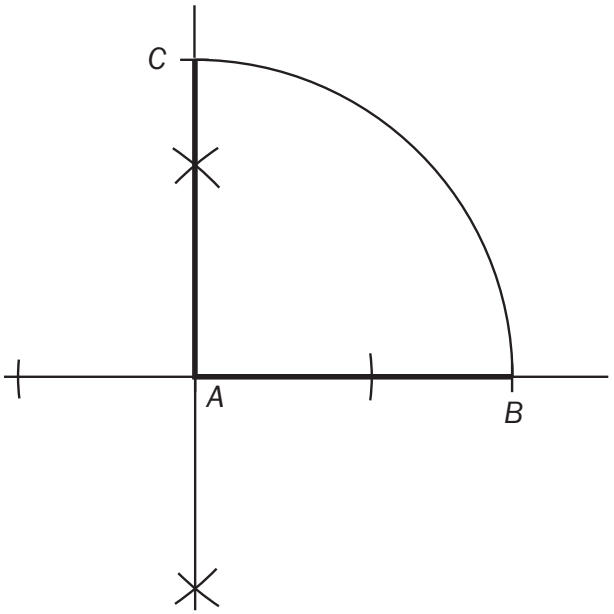
- **Dibuja en tu cuaderno un cuadrado que tenga 6 cm de lado y otro que tenga 8 cm de lado.**

Recuerda que el cuadrado es un polígono que tiene sus cuatro lados iguales y sus cuatro ángulos rectos.

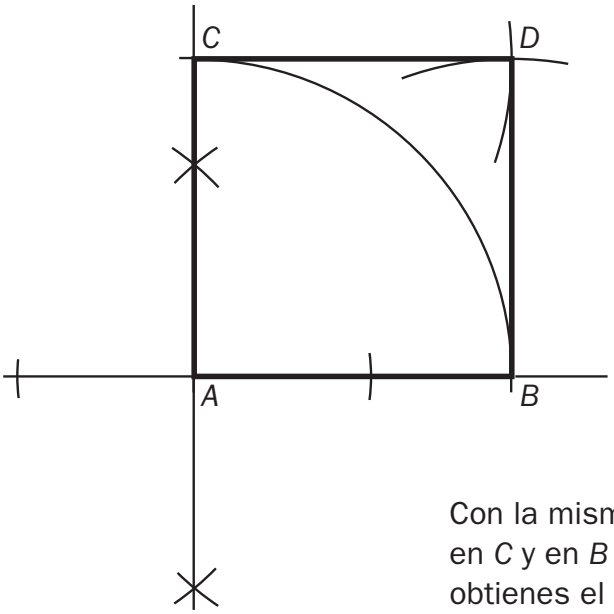




Traza el segmento *AB*, de 4 cm, que será el lado 1, y la perpendicular a 1 por el punto *A*.



Tomando con el compás la distancia *AB* y haciendo centro en *A*, traza un arco que corte a la perpendicular de *AB*. Así obtienes el vértice *C*.



Con la misma abertura en el compás y haciendo centro en *C* y en *B* sucesivamente, traza dos arcos que se corten. Así obtienes el punto *D*. Por último, traza los segmentos *CD* y *DB*.

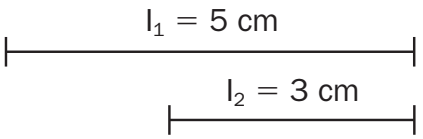
- **OBJETIVO:** Trazar un cuadrado.

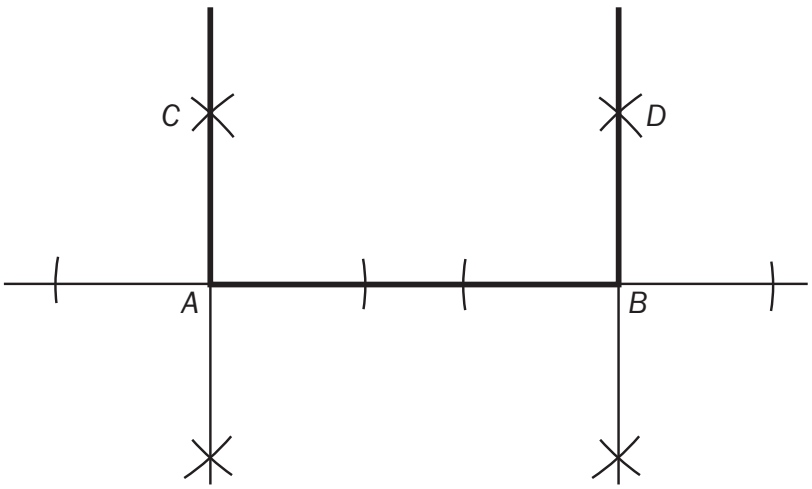
Ficha 8. Rectángulo

Nombre _____ Fecha _____

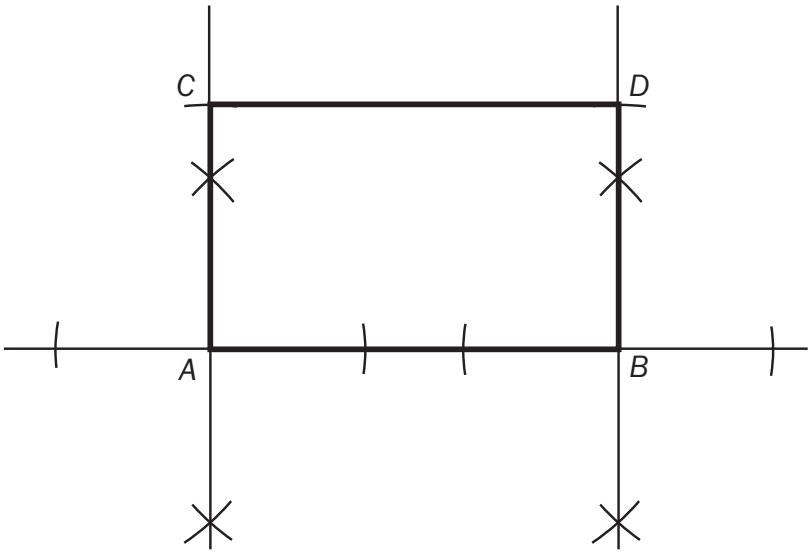
- **Dibuja en tu cuaderno dos rectángulos con las siguientes medidas: Rectángulo 1: $l_1 = 8$ cm y $l_2 = 3$ cm; Rectángulo 2: $l_1 = 6$ cm y $l_2 = 4$ cm.**

Recuerda que el rectángulo es un polígono que tiene los cuatro ángulos rectos y los lados iguales dos a dos.





Para trazar un rectángulo cuyos lados mayores midan 5 cm y sus lados menores 3 cm, dibuja el segmento *AB*, de 5 cm de longitud, una perpendicular por el punto *A* y otra perpendicular por el punto *B*.



Tomando con el compás la medida de 3 cm y haciendo centro en *A* y en *B*, traza dos arcos que corten a las perpendiculares. Así obtienes *C* y *D*. Por último, traza el segmento *CD*.

- **OBJETIVO:** Trazar un rectángulo.

Nombre: _____ Curso: _____

PROCESOS DE PERCEPCIÓN	COMPETENCIAS RELACIONADAS	NECESITA REFUERZO	EN PROGRESO	ADQUIRIDO	EN AMPLIACIÓN
Observa de forma sistemática el entorno y las imágenes.	Conocimiento e interacción con el mundo físico.				
Describe imágenes atendiendo a criterios gráficos y a su uso expresivo: color, forma, proporción, texturas.	Aprender a aprender. Competencia lingüística.				
Establece relaciones intuitivas entre los recursos gráficos utilizados en las obras y los resultados que se obtienen.	Tratamiento de la información. Autonomía e iniciativa personal.				
Reconoce y diferencia texturas visuales y texturas táctiles.	Aprender a aprender.				
Conoce la relación que existe entre el punto de vista de un observador y las percepciones que obtiene.	Competencia matemática. Conocimiento e interacción con el mundo físico.				
Identifica sencillos módulos y retículas en una composición.	Competencia matemática. Autonomía e iniciativa personal.				
Conoce y explica procesos de obtención de elementos tridimensionales a partir del plano.	Tratamiento de la información. Aprender a aprender.				
Reflexiona sobre las imágenes y su integración en composiciones complejas.	Competencia social y ciudadana.				
Muestra interés por la comprensión de las intenciones expresivas de los artistas.	Competencia cultural y artística. Competencia lingüística.				

La Competencia cultural y artística es común a todos los procesos.

PROCESOS DE EXPRESIÓN	COMPETENCIAS RELACIONADAS	NECESITA REFUERZO	EN PROGRESO	ADQUIRIDO	EN AMPLIACIÓN
Se interesa por aplicar en sus producciones los aprendizajes obtenidos sobre líneas, planos, puntos, colores, formas…	Aprender a aprender. Conocimiento e interacción con el mundo físico.				
Se esfuerza por mejorar sus destrezas plásticas.	Autonomía e iniciativa personal.				
Mejora en sus hábitos de orden y se interesa por planificar sus tareas para obtener mejores resultados.	Aprender a aprender. Competencia social y ciudadana.				
Se interesa por explorar las posibilidades expresivas de los materiales plásticos y por realizar producciones personales.	Autonomía e iniciativa personal. Conocimiento e interacción con el mundo físico.				
Imita texturas táctiles y texturas visuales por diferentes medios gráficos: dibujo, estampados, collage, salpicados…	Competencia cultural y artística. Autonomía e iniciativa personal.				
Aplica nociones básicas sobre simetría en composiciones bidimensionales.	Competencia matemática.				
Utiliza el color como medio de representar las zonas de luz y las zonas de sombra en una composición.	Conocimiento e interacción con el mundo físico.				
Distribuye distintos elementos gráficos en función de un espacio para crear una composición.	Competencia matemática. Aprender a aprender.				
Se muestra respetuoso con el trabajo de los demás y hace comentarios pertinentes sobre él.	Competencia social y ciudadana. Competencia lingüística.				

Nombre: _____ Curso: _____

PROCESOS DE PERCEPCIÓN	COMPETENCIAS RELACIONADAS	NECESITA REFUERZO	EN PROGRESO	ADQUIRIDO	EN AMPLIACIÓN
Conoce los diferentes elementos que intervienen en una composición plástica.	Aprender a aprender.				
Reconoce y diferencia las texturas naturales de las texturas artificiales.	Conocimiento e interacción con el mundo físico.				
Establece relaciones intuitivas entre los recursos gráficos utilizados en las obras y los resultados que se obtienen.	Competencia social y ciudadana. Autonomía e iniciativa personal.				
Reconoce y diferencia texturas visuales y texturas táctiles.	Aprender a aprender.				
Comprende los recursos plásticos que utilizan los artistas para producir sensación de movimiento en una obra.	Competencia cultural y artística. Tratamiento de la información.				
Explora de forma intuitiva los elementos gráficos que proporcionan profundidad y volumen en composiciones bidimensionales.	Competencia matemática. Tratamiento de la información.				
Descubre las posibilidades expresivas del punto, de la línea y de la mancha en una composición.	Autonomía e iniciativa personal. Competencia lingüística.				
Descubre las relaciones entre color, tamaño y espacio en las obras plásticas.	Competencia social y ciudadana. Competencia matemática.				
Conoce el proceso para elaborar un diseño.	Competencia lingüística.				

PROCESOS DE EXPRESIÓN	COMPETENCIAS RELACIONADAS	NECESITA REFUERZO	EN PROGRESO	ADQUIRIDO	EN AMPLIACIÓN
Completa composiciones incorporando diferentes técnicas.	Aprender a aprender. Competencia matemática.				
Realiza composiciones plásticas de forma autónoma.	Autonomía e iniciativa personal. Aprender a aprender.				
Combina las gamas de colores cálidos y las gamas de colores fríos en una composición.	Conocimiento e interacción con el mundo físico.				
Distribuye los elementos en función de un espacio gráfico.	Tratamiento de la información. Competencia matemática.				
Utiliza procedimientos compositivos atendiendo a la forma y a las texturas en las obras propias.	Competencia lingüística. Autonomía e iniciativa personal.				
Explora técnicas de aplicación del color con fines expresivos.	Competencia social y ciudadana.				
Crea texturas visuales y texturas táctiles.	Autonomía e iniciativa personal.				
Integra en una imagen elementos realizados a base de líneas, texturas y barridos de color para representar el movimiento.	Competencia cultural y artística. Conocimiento e interacción con el mundo físico.				
Reconoce los diferentes planos que componen una obra.	Competencia cultural y artística.				

Nombre: _____ Curso: _____

PROCESOS DE PERCEPCIÓN	COMPETENCIAS RELACIONADAS	NECESITA REFUERZO	EN PROGRESO	ADQUIRIDO	EN AMPLIACIÓN
Descubre los efectos que produce la luz sobre los objetos y la proyección de sus sombras.	Conocimiento e interacción con el mundo físico.				
Identifica y comprende qué es un logotipo.	Tratamiento de la información.				
Valora la importancia de la imagen para transmitir un mensaje.	Competencia lingüística. Competencia social y ciudadana.				
Observa la organización de los elementos que componen un mosaico.	Competencia matemática.				
Conoce recursos básicos para la realización de una composición personal incluyendo la simplificación de las formas.	Autonomía e iniciativa personal. Aprender a aprender.				
Diferencia un relieve y una escultura exenta.	Competencia cultural y artística.				
Reconoce diferentes tipos de construcciones arquitectónicas.	Competencia matemática. Competencia cultural y artística.				
Analiza las intenciones expresivas de las manifestaciones artísticas de otras épocas.	Conocimiento e interacción con el mundo físico.				
Valora el valor documental e informativo de las representaciones artísticas de otras épocas.	Aprender a aprender. Competencia cultural y artística.				

PROCESOS DE EXPRESIÓN	COMPETENCIAS RELACIONADAS	NECESITA REFUERZO	EN PROGRESO	ADQUIRIDO	EN AMPLIACIÓN
Utiliza diferentes técnicas y recursos expresivos para elaborar una imagen que transmita un mensaje.	Competencia lingüística. Competencia social y ciudadana.				
Colorea fotografías con un sentido plástico y visual.	Autonomía e iniciativa personal.				
Elabora un cartel siguiendo un proceso ordenado.	Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.				
Aplica el color en una composición para representar las zonas de luz y de penumbra.	Conocimiento e interacción con el mundo físico.				
Utiliza los esquemas como referencia para el dibujo.	Tratamiento de la información.				
Representa las distintas proyecciones de las sombras sobre un objeto o lugar según las posiciones del foco de luz.	Conocimiento e interacción con el mundo físico.				
Planifica un proceso de trabajo.	Aprender a aprender.				
Conoce y aplica diferentes recursos para representar un volumen sobre el plano.	Competencia matemática.				
Disfruta de los trabajos plásticos.	Competencia cultural y artística. Aprender a aprender.				