

BLOQUE III

APLICACIONES DIDÁCTICAS DE LA CREACIÓN Y LA INVESTIGACIÓN PLÁSTICA

TEMA 1 Creación e investigación plástica y digital en el currículo de Educación Primaria, LOMCE.

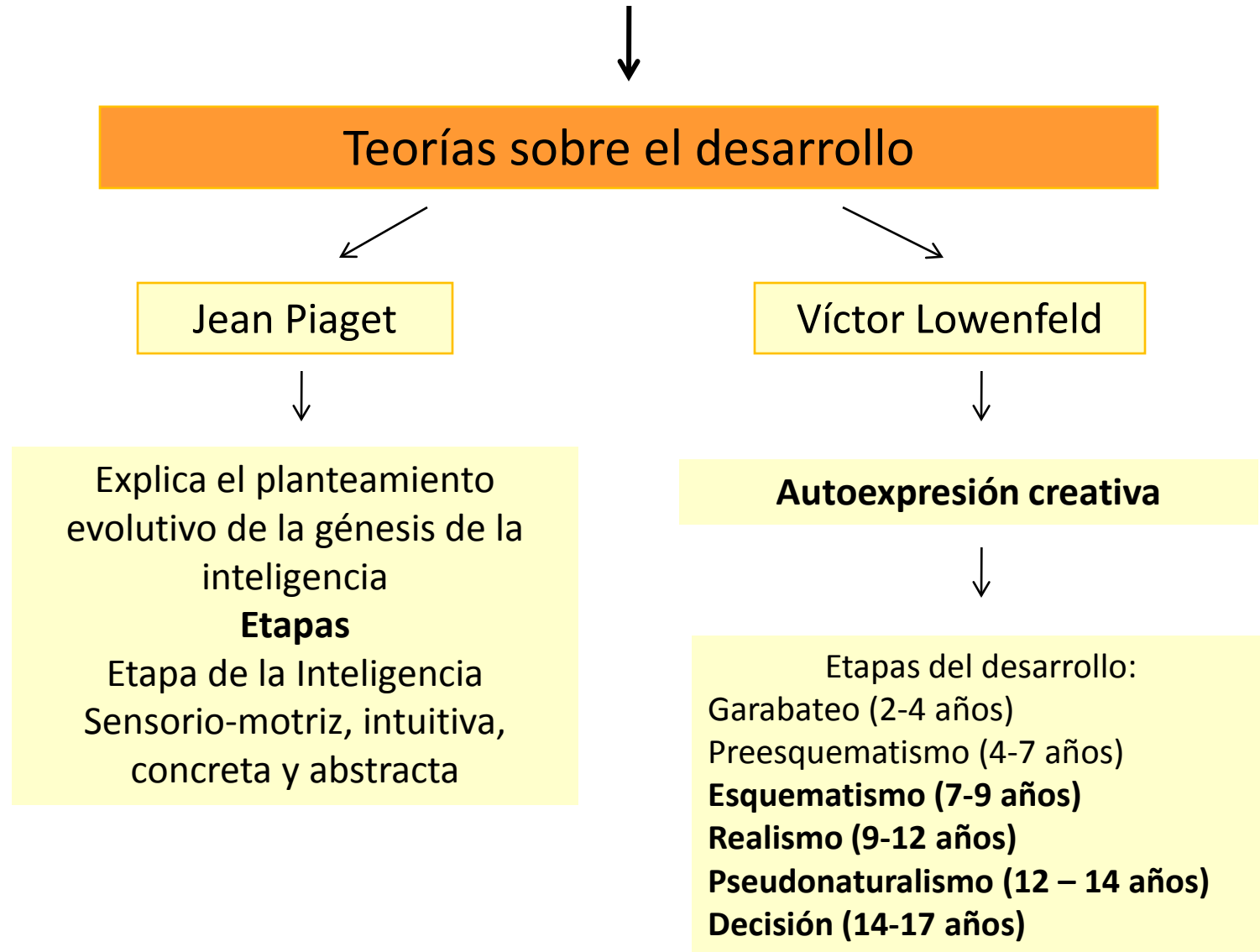


Proyecto de Innovación Docente realizado por y Pilar Manuela Soto Solier y Bibiana Soledad Sánchez Arenas.

Material didáctico digital para las asignaturas de Taller de Creación e Investigación Artística. Grados en Educación Infantil y en Educación Primaria. Facultad de Educación. Universidad de Murcia, 2016.

Principales movimientos cuyas teorías han generado opciones curriculares en Educación Artística

Teorías que han generado opciones curriculares en Educación Artística



Teorías que propician iniciativas curriculares en Educación Artística



Teoría de los procesos psicológicos y su repercusión en el currículo de Educación Artística

Vigotsky

Reivindica el papel de la cultura en la construcción
Teoría del Aprendizaje de Jean Piaget
n de significados y su importancia en el desarrollo cognitivo de los individuos

Jean Piaget

Teoría del aprendizaje, construyen conocimiento a partir de la interacción con su entorno. Asimilación y acomodación

Teorías que han generado opciones curriculares en Educación Artística

La opción curricular en Educación Artística

Eisner

Objetivos educativos

Objetivos expresivos

Son los que describen la manera en que el alumnado debe comportarse o las capacidades que debe alcanzar

Delimitan los hechos a los que deberá enfrentarse el estudiante.

Si el profesor pretende que un estudiante utilice habilidades o ideas de forma imaginativa, si espera a que el estudiante construya cierta forma o idea única, lo más adecuado es acudir al objetivo expresivo (Eisner, 1995)

No son suficientes para la Educación Artística

Teorías que han generado iniciativas curriculares en Educación Artística



Aportaciones curriculares desde 1960 a 1980



El programa CEMREL

El modelo Chapman

Proyecto Kettering

Programa SWRL

Proyecto "The Aesthetic Eye"



La idea del proyecto es contemplar la Educación estética como complemento de la Educación Artística

- Establece tres objetivos:
1. Respuesta y expresión personal mediante el arte
 2. Conciencia del legado artístico
 3. Conciencia del papel del arte en la sociedad

El objetivo fue desarrollar un currículum para Educación Artística que pudiera ser usado por profesores de Educación infantil y primaria

Programa basado en la investigación

- Desarrolla dos vertientes:
1. Desarrollo curricular
 2. Formación del profesorado

Teorías que han generado opciones curriculares en Educación Artística



Las teorías actuales en Educación Artística y su repercusión en el currículo



Cultura Visual



Adopta una teoría teórico apreciativa, relegando a un segundo plano los aspectos tradicionales presentes en la Educación Artística como son los productivos, perceptivos y formales.



Educación Artística Postmoderna



1. Educación Artística Multicultural
2. Educación Artística Medioambiental
3. Educación Artística Multimedia

El Currículo de Educación Artística en Educación Primaria

Objetivos fundamentales de la Educación Artística en Educación Primaria



Investigar en las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de representación y comunicación y utilizarlas para expresar ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al equilibrio afectivo y a la relación con los demás.

Explorar y conocer materiales e instrumentos diversos y adquirir códigos y técnicas específicas de los diferentes lenguajes artísticos para utilizarlos con fines expresivos y comunicativos.

Aplicar los conocimientos artísticos en la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana y de diferentes manifestaciones del mundo del arte y la cultura para comprenderlos mejor y formar un gusto propio.

Objetivos fundamentales de la Educación Artística en Educación Primaria



Conocer y valorar diferentes manifestaciones artísticas del patrimonio cultural propio y de otros pueblos, colaborando en la conservación y renovación de las formas de expresión locales y estimando el enriquecimiento que supone el intercambio con personas de diferentes culturas.

Desarrollar una relación de auto-confianza con la producción artística personal, respetando las creaciones propias y las de los otros y sabiendo recibir y expresar críticas y opiniones.

Realizar producciones artísticas de forma cooperativa, asumiendo distintas funciones y colaborando en la resolución de los problemas que se presenten para conseguir un producto final satisfactorio.

Currículo integrado por los siguientes elementos

Competencias: capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de la etapa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

Objetivos: referentes relativos a los logros que el alumno debe alcanzar al finalizar esta etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas para ello.

Contenidos: conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen a la adquisición de las competencias y al logro de los objetivos de la etapa educativa. En esta etapa educativa, los contenidos se organizan en áreas

Criterios de evaluación: son el referente específico para evaluar el aprendizaje de los alumnos. Describen aquello que se quiere valorar y que los alumnos deben lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada área

Estándares de aprendizaje evaluables: especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje y que concretan lo que el alumno debe saber, comprender, y saber hacer en cada área. Deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables.

Metodología didáctica: conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

Educación Primaria

CICLOS

Primer ciclo (6-8 años)

Segundo ciclo
(8-10 años)

Tercer ciclo
(10-12 años)

Bloque 4. Educación audiovisual

Bloque 5. Expresión artística

Bloque 6. Dibujo geométrico

Bloque 1

Educación audiovisual

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Distinguir las diferencias fundamentales entre las imágenes fijas y en movimiento clasificándolas siguiendo patrones aprendidos.</p>	<p>1.1. Reconoce las imágenes fijas y en movimiento en su entorno y la clasifica. 2.1. Analiza de manera sencilla y utilizando la terminología adecuada imágenes fijas atendiendo al tamaño, formato, elementos básicos (puntos, rectas, planos, colores, iluminación, función...).</p>
<p>2. Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos comprendiendo de manera crítica su significado y función social siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos.</p>	<p>2.2. Conoce la evolución de la fotografía del blanco y negro al color, de la fotografía en papel a la digital, y valora las posibilidades que ha proporcionado la tecnología. 2.3. Reconoce los diferentes temas de la fotografía. 2.4. Realiza fotografías, utilizando medios tecnológicos, analizando posteriormente si el encuadre es el más adecuado al propósito inicial. 2.5. Elabora carteles con diversas informaciones considerando los conceptos de tamaño, equilibrio, proporción y color, y añadiendo textos en los utilizando la tipografía más adecuada a su función.</p>
<p>3. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento.</p>	<p>2.6. Secuencia una historia en diferentes viñetas en las que incorpora imágenes y textos siguiendo el patrón de un cómic. 2.7. Reconoce el cine de animación como un género del cine y comenta el proceso empleado para la creación, montaje y difusión de una película de animación, realizado tanto con la técnica tradicional como la técnica actual. 2.8 Realiza sencillas obras de animación para familiarizarse con los conceptos elementales de la creación audiovisual: guión, realización, montaje, sonido. 3.1. Maneja programas informáticos sencillos de elaboración y retoque de imágenes digitales (copiar, cortar, pegar, modificar tamaño, color, brillo, contraste...) que le sirvan para la ilustración de trabajos con textos. 3.2. Conoce las consecuencias de la difusión de imágenes sin el consentimiento de las personas afectadas y respeta las decisiones de las mismas. 3.3. No consiente la difusión de su propia imagen cuando no considera adecuados los fines de dicha difusión.</p>

Bloque 2

Expresión artística

Criterios de evaluación

1. Identificar el entorno próximo y el imaginario, explicando con un lenguaje plástico adecuado sus características.
2. Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.
3. Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada.
4. Utilizar recursos bibliográficos, de los medios de comunicación y de internet para obtener información que le sirva para planificar y organizar los procesos creativos, así como para conocer e intercambiar informaciones con otros alumnos.
5. Imaginar, dibujar y elaborar obras tridimensionales con diferentes materiales.
6. Conocer las manifestaciones artísticas más significativas que forman parte del patrimonio artístico y cultural, adquiriendo actitudes de respeto y valoración de dicho patrimonio.

Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Utiliza el punto, la línea y el plano al representar el entorno próximo y el imaginario.
- 2.1. Distingue y explica las características del color, en cuanto a su luminosidad, tono y saturación, aplicándolas con un propósito concreto en sus producciones.
- 2.1. Clasifica y ordena los colores primarios (magenta, cyan y amarillo) y secundarios (verde, violeta y rojo) en el círculo cromático y los utiliza con sentido en sus obras.
- 2.2. Conoce la simbología de los colores fríos y cálidos y aplica dichos conocimientos para transmitir diferentes sensaciones en las composiciones plásticas que realiza.
- 2.3. Analiza y compara las texturas naturales y artificiales, así como las texturas visuales y táctiles siendo capaz de realizar trabajos artísticos utilizando estos conocimientos.
- 2.4. Organiza el espacio de sus producciones bidimensionales utilizando conceptos básicos de composición, equilibrio y proporción.
- 2.5. Distingue el tema o género de obras plásticas.
- 3.1. Utiliza las técnicas dibujísticas y/o pictóricas más adecuadas para sus creaciones manejando los materiales e instrumentos de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso.
- 3.2. Lleva a cabo proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas.
- 3.3. Explica con la terminología aprendida el propósito de sus trabajos y las características de los mismos.
- 4.1. Organiza y planea su propio proceso creativo partiendo de la idea, recogiendo información bibliográfica, de los medios de comunicación o de Internet, desarrollándola en bocetos y eligiendo los que mejor se adecúan a sus propósitos en la obra final, sin utilizar elementos estereotipados, siendo capaz de compartir con otros alumnos el proceso y el producto final obtenido.
- 5.1. Confecciona obras tridimensionales con diferentes materiales planificando el proceso y eligiendo la solución más adecuada a sus propósitos en su producción final.
- 6.1. Reconoce, respeta y valora las manifestaciones artísticas más importantes del patrimonio cultural y artístico español, especialmente aquellas que han sido declaradas patrimonio de la humanidad.
- 6.2. Aprecia y disfruta las posibilidades que ofrecen los museos de conocer las obras de arte que en ellos se exponen.
- 6.3. Conoce alguna de las profesiones de los ámbitos artísticos, interesándose por las características del trabajo de los artistas y artesanos y disfrutando como público en la observación de sus producciones.

Bloque 3

Dibujo Geométrico

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Identificar conceptos geométricos en la realidad que rodea al alumno relacionándolos con los conceptos geométricos contemplados en el área de matemáticas con la aplicación gráfica de los mismos.</p> <p>2. Iniciarse en el conocimiento y manejo de los instrumentos y materiales propios del dibujo técnico manejándolos adecuadamente.</p>	<p>1.1. Identifica los conceptos de horizontalidad y verticalidad utilizándolo en sus composiciones con fines expresivos.</p> <p>1.2. Traza, utilizando la escuadra y el cartabón, rectas paralelas y perpendiculares.</p> <p>1.3. Utiliza la regla considerando el milímetro como unidad de medida habitual aplicada al dibujo técnico.</p> <p>1.4. Suma y resta de segmentos utilizando la regla y el compás.</p> <p>1.5. Calcula gráficamente la mediatriz de un segmento utilizando la regla y el compás.</p> <p>1.6. Traza círculos conociendo el radio con el compás.</p> <p>1.7. Divide la circunferencia en dos, tres, cuatro y seis parte iguales utilizando los materiales propios del dibujo técnico.</p> <p>1.8. Aplica la división de la circunferencia a la construcción de estrellas y elementos florales a los que posteriormente aplica el color.</p> <p>1.9. Continúa series con motivos geométricos (rectas y curvas) utilizando una cuadrícula facilitada con los instrumentos propios del dibujo técnico.</p> <p>1.10. Suma y resta ángulos de 90, 60, 45 y 30 grados utilizando la escuadra y el cartabón.</p> <p>1.11. Analiza la realidad descomponiéndola en formas geométricas básicas y trasladando la misma a composiciones bidimensionales.</p> <p>1.12. Identifica en una obra bidimensional formas geométricas simples.</p> <p>1.13. Realiza composiciones utilizando forma geométricas básicas sugeridas por el profesor.</p> <p>1.14. Conoce y comprende el término de escala y es capaz de aplicarlo cambiando la escala de un dibujo sencillo mediante el uso de una cuadrícula.</p> <p>2.1. Conoce y aprecia el resultado de la utilización correcta de los instrumentos de dibujo valorando la precisión en los resultados.</p>

Educación Primaria Primer ciclo (6-8 años)

Contenidos

BLOQUE 4 EDUCACIÓN AUDIOVISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación, comparación y reconocimiento de imágenes fijas y en movimiento (historietas, cómic, ilustraciones, fotografías, adhesivos, carteles, cine, televisión...). ▪ Observación, exploración, descripción y análisis de los elementos plásticos presentes en el entorno próximo (ilustraciones, fotografías, cromos, adhesivos, carteles...). ▪ Elaboración de carteles relacionados con temática diversa (carnaval, excursión, cuentacuentos...) utilizando todo tipo de materiales plásticos a su alcance. ▪ Secuenciación de las viñetas de una historia en el orden en que transcurre la misma. ▪ Utilización de programas y herramientas de la web 2.0. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distinguir las diferencias fundamentales entre las imágenes fijas y en movimiento. 2. Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos. 3. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la creación de imágenes fijas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza de manera sencilla imágenes fijas atendiendo al tamaño, elementos básicos (puntos, rectas, colores,...). 2. Crea imágenes fijas para la elaboración de carteles con fin informativo. 3. Secuencia una historia en diferentes viñetas siguiendo el patrón de un cómic. 4. Maneja programas informáticos sencillos de elaboración de imágenes digitales que le sirvan para la ilustración de trabajos con textos.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación, comparación y reconocimiento de imágenes fijas y en movimiento (historietas, cómic, ilustraciones, fotografías, adhesivos, carteles, cine, televisión...). ▪ Observación, exploración, descripción y análisis de los elementos plásticos presentes en el entorno próximo (ilustraciones, fotografías, cromos, adhesivos...) y en especial de aquellos dirigidas especialmente a los niños (anuncios, carteles, cómics). ▪ Realización de fotografías con los medios tecnológicos a su alcance. ▪ Elaboración de carteles utilizando todo tipo de materiales plásticos a su alcance y utilización del sentido del equilibrio y proporción en sus composiciones. ▪ Creación de las imágenes de algunas de las viñetas de una historia y secuenciación de las mismas en el orden especificado en la misma. ▪ Uso adecuado de programas informáticos sencillos en la realización de producciones plásticas para ilustrar trabajos con textos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distinguir las diferencias fundamentales entre las imágenes fijas y en movimiento. 2. Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos. 3. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce las imágenes fijas y en movimiento en su entorno. 2. Analiza de manera sencilla imágenes fijas atendiendo al tamaño, elementos básicos (puntos, rectas, planos, colores, iluminación, función...). 3. Realiza fotografías, utilizando medios tecnológicos. 4. Elabora carteles con diversas informaciones considerando los conceptos de tamaño, equilibrio, proporción y color. 5. Secuencia una historia en diferentes viñetas en las que incorpora imágenes siguiendo el patrón de un cómic. 6. Maneja programas informáticos sencillos de elaboración y retoque de imágenes digitales (copiar, cortar, pegar, que le sirvan para la ilustración de trabajos con textos.

Bloque 4 Educación audiovisual (8 años)

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación, comparación, reconocimiento y clasificación de imágenes fijas y en movimiento (historietas, cómic, ilustraciones, fotografías, adhesivos, carteles, cine, televisión...). ▪ Los elementos plásticos presentes en el entorno próximo (ilustraciones, fotografías, cromos, adhesivos...) y en especial de aquellos dirigidas especialmente a los niños (anuncios, carteles, cómics): ▪ Observación y exploración. ▪ Análisis y descripción usando progresivamente una terminología adecuada. ▪ Evolución de la fotografía: del blanco y negro al color. ▪ Realización de fotografías con los medios tecnológicos a su alcance. ▪ Elaboración de carteles utilizando todo tipo de materiales plásticos a su alcance y utilización del sentido del equilibrio y proporción en sus composiciones y añadiendo texto a la imagen. ▪ Creación viñetas con imagen y texto a partir de una historia. ▪ Secuenciación de las mismas en el orden especificado en la misma. ▪ El cine de animación. ▪ Uso adecuado de programas informáticos sencillos en la realización de producciones plásticas para ilustrar trabajos con textos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distinguir las diferencias fundamentales entre las imágenes fijas y en movimiento clasificándolas siguiendo patrones aprendidos. 2. Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos. 3. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce las imágenes fijas y en movimiento en su entorno y la clasifica en diferentes categorías (cómic, fotografía, cine, etc.). 2. Analiza y describe de manera sencilla y utilizando la terminología adecuada imágenes fijas y en movimiento atendiendo al tamaño, formato, elementos básicos (puntos, rectas, planos, colores, iluminación, función...). 3. Elabora imágenes fijas teniendo como base los conocimientos adquiridos. 4. Conoce la evolución de la fotografía del blanco y negro al color, y valora las posibilidades que ha proporcionado la tecnología. 5. Realiza fotografías, utilizando medios tecnológicos a su alcance. 6. Elabora carteles con diversas informaciones considerando los conceptos de tamaño, equilibrio, proporción y color, y añadiendo textos. 7. Secuencia una historia en diferentes viñetas en las que incorpora imágenes y textos siguiendo el patrón de un cómic. 8. Reconoce el cine de animación como un género del cine. 9. Maneja programas informáticos sencillos de elaboración y retoque de imágenes digitales (copiar, cortar, pegar, modificar tamaño), que le sirvan para la ilustración de trabajos con textos.

El diseño curricular de Educación Artística para Educación Primaria
Propuesta de desarrollo

Dimensiones de la Educación Artística



Aprender a ver, saber o comprender

Aprender a hacer, representar o transformar

Aprender a gozar y disfrutar de manera sensible

Objetivos



Despertar el sentido crítico ante las imágenes y objetos de la cultura visual contemporánea

Conocer, básicamente, los códigos de los lenguajes artísticos, utilizándolos para la expresión personal y para la comprensión de las manifestaciones artísticas

Conocer y aplicar los medios, técnicas y procesos artísticos, seleccionando los más propicios para expresar sus propias ideas, emociones, sentimientos, etc

Objetivos



Comprender las artes visuales en el contexto de la historia y de las culturas

Aprender a apreciar e interpretar las obras de arte profundizando en sus experiencias estéticas

Adquirir confianza en las propias producciones, disfrutando del goce y satisfacción personal que produce el trabajo artístico, superando estereotipos y convenciones

Reflexionar sobre las producciones artísticas propias, siendo conscientes de los avances y dificultades

Crear imágenes u objetos artísticos y participar activamente en las actividades artísticas de su comunidad

Valorar la importancia de las Artes Visuales en la configuración de una estética personal y social

Bloque de contenidos



Los lenguajes artísticos. Medios, técnicas y procesos

Análisis de los valores de la cultura visual contemporánea

Las artes visuales en el contexto de la historia y de las culturas

Estudio de la imagen en todas sus manifestaciones, donde cobra especial importancia el uso de las Tecnologías de la Información y comunicación para la creación de imágenes.

Desarrollo desde el punto de vista gráfico de los saberes adquiridos desde el área de matemáticas en el apartado de geometría.

WEBGRAFÍA

Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

[Perfiles competenciales de Educación Primaria](#)

[Estándares de áreas de Primaria y relación con competencias](#)

[Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria](#)