

## **Guía didáctica**

Desde las antiguas culturas hasta las actuales los procesos de creación artística estuvieron presentes en las respuestas dadas a las necesidades de expresión y comunicación y sirvieron para analizar, comprender y resolver los problemas de representación y para acercar soluciones visuales, plasmando en una imagen o representación gráfica, las intenciones comunicativas, narrativas o expresivas.

- Promover la apropiación y reelaboración de imágenes fotográficas como respuesta a las diferentes propuestas creativas y como respuesta a distintos problemas artísticos.
- Promover la búsqueda de planteamientos en los que las relaciones entre el arte y la cultura no sean entendidas como concluyentes y estancas, localizando propuestas que puedan ilustrar y representar las posibles direcciones y conexiones que se dan entre ellas.
- Propiciar el análisis y la experimentación con distintos procesos de creación artística que empleen o se hallan empleado (dibujo, pintura, escultura...) a lo largo de distintos momentos y en distintas culturas.
- Proponer lecturas reflexivas de imágenes y de documentos relacionados con esas imágenes buscando apreciar calidades plásticas, conceptuales, culturales...
- Promover el desarrollo de proyectos individuales o colectivos para crear imágenes y soluciones artísticas, como respuesta a problemas sociales o como diálogo con otras imágenes existentes.
- Impulsar el análisis de imágenes y objetos artísticos de diferentes espacios y tiempos buscando entender sus procesos de creación como productos complejos en los que intervienen diversos factores.

### **Propuestas de trabajo:**

- Elaboraciones artísticas, a partir de determinadas propuestas donde el alumnado proyecta sus propias respuestas. Pueden entenderse dentro de este apartado desde trabajos preparatorios, a trabajos de proceso o la variaciones del producto final.
- Cuadernos de trabajo y bosquejos, donde se recogen ideas relacionadas con el mismo, observaciones sobre las actividades de dentro y fuera de las clases... Permite valorar el trabajo reflexivo y muestra evidencias del progreso, además de que la plasmación escrita es una buena manera de mostrar lo aprendido.
- Presentaciones visuales, orales o escritas. Pueden ser individuales o grupales y permiten la valoración de los trabajos durante su proceso o al la finalización de los mismos. Favorecen reparar en la importancia del proceso creativo y en la importancia de las aportaciones del resto del grupo.

- Personales de autoevaluación sobre uno determinado trabajo. Permiten tomar conciencia de los puntos fuertes y débiles, y apreciar los desarrollos personales y creativos en los progresos artísticos.
- Contratos de trabajo, son convenios establecidos entre profesorado y alumnado donde de mutuo acuerdo se establecen una serie de condiciones de trabajo que se comprometen a cumplir.
- Carpeta de trabajo o portafolio. Recogen todas las etapas de un trabajo, desde su inicio a la conclusión, puede tomar diferentes formatos en función del tipo de elemento empleado como dibujos, escritos, fotografías... Se trata de una variedad de elementos del proceso de trabajo que permiten valorar la progresión de cada persona.

Proponemos la aportación de los trabajos a la profesora o profesor por parte del alumnado en una [carpeta drive](#) donde cada estudiante escanea o fotografía los ejercicios realizados sobre papel y sube sus imágenes digitales o digitalizadas, sus presentaciones y sus diapositivas.

Para desarrollar estas actividades y tareas se facilita una información inicial o introducción con los contenidos que el alumnado completará investigando o buscando nueva información en Internet, es decir, deberá acceder, obtener, procesar y usar la información para crear nuevos contenidos para saber comunicar con medios digitales. La práctica y el ejercicio de esta competencia digital logra que el alumnado aprenda a aprender por sí mismo.

El proceso del aprendizaje está pautado en cada unidad didáctica y las AbP relacionadas con el aprendizaje de las tareas propuestas. El presente recurso y sus materiales educativos están diseñados ex-profeso para 4º curso de Educación Plástica y Audiovisual en la ESO aunque sus actividades y proyectos son extrapolables y factibles de adaptar a otros niveles e incluso para otros ámbitos educativos.

Las actividades se han correlacionadas con los criterios de evaluación y los contenidos del currículo de la LOMCE vigente durante el diseño de estos recursos educativos (ver manual de uso)

#### **Fuentes:**

Propuestas de trabajo de:

[nagusia. berritzeguneak.net](#).pdf

Objetivos digitales en los recursos educativos:

[cefire. edu. gva.es](#)

Beneficios de [dibujar o de garabatear](#).

enlaces recomendados:

[blog.innovaeducacion.es beneficios do uso das tablets no ensino](#)

[Matriz para diseñar rúbricas](#)