

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El arte viaja en coche

#### Datos técnicos





**Autoría:** Yulimar Cardero Viera  
**Centro educativo:**  
**Tipo de Situación de Aprendizaje:** Tareas  
**Estudio:** 5º Educación Primaria (LOMCE)  
**Materias:** Educación Artística (EAR)

#### Identificación

**Justificación:** Esta tarea contribuirá a desarrollar la originalidad y la creatividad y a conocer elementos estéticos y artísticos desconocidos para el alumnado hasta ahora, propios de la competencia cultural y artística, al mismo tiempo que trabajará la competencia digital y tratamiento de la información en distintos soportes, como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

#### Fundamentación curricular

#### Crterios de evaluación para Educación Artística

Código	Descripción
PEAR05C01	<p><b>Realizar creaciones plásticas bidimensionales y tridimensionales que permitan expresarse y comunicarse, tras la planificación y organización de los procesos creativos, identificando el entorno próximo y el imaginario, obteniendo la información necesaria a través de la investigación, nuestro entorno, bibliografía e Internet, seleccionando los diferentes materiales y técnicas, y aplicando un juicio crítico a las producciones propias y ajenas.</b></p> <p>Con este criterio se pretende constatar si el alumnado es capaz de crear obras bidimensionales, como cuadros, dibujos..., y tridimensionales, como esculturas, decorados..., utilizando combinaciones de puntos, líneas y formas, conceptos básicos de composición, equilibrio, proporción, tema o género (retrato, paisaje, bodegón...), y diferentes maneras de representar el entorno próximo o imaginario (realista o abstracto; figurativo o no figurativo...). Además debe ser capaz de aplicar la teoría del color (círculo cromático, colores primarios y secundarios, y fríos y cálidos), así como de usar las texturas (naturales y artificiales, y visuales y táctiles), materiales (témperas, ceras, creyones, rotuladores...) y técnicas (collage, puntillismo...) más adecuadas para sus creaciones y proyectos, tanto individuales como grupales, planificando previamente el trabajo a través de bocetos, tras obtener la información necesaria recopilándola de diferentes fuentes: bibliografías, Internet e intercambio de conocimientos con otros alumnos y alumnas. Todo ello con el fin de que el alumnado pueda comunicarse y desarrollar sus capacidades expresivas personales, así como mostrar opiniones constructivas utilizando algunos términos propios de los lenguajes artísticos en sus explicaciones y descripciones, siempre desde un punto de vista que sea respetuoso con la obra.</p> <p><b>Competencias:</b> Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales.</p> <p>  <b>Calificación Insuficiente:</b> Representa, solo de manera mecánica y sin creatividad alguna, el entorno próximo y el imaginario, mostrando impedimentos para la realización individual y en grupo de obras plásticas   <b>Calificación Suficiente/Bien:</b> Representa, a partir de modelos y esforzándose en ser creativo, el entorno próximo y el imaginario de diferentes maneras a través de la realización individual y en grupo de obras plásticas   <b>Calificación Notable:</b> Representa con soltura y esforzándose en ser creativo el entorno próximo y el imaginario de diferentes maneras a través de la realización individual y en grupo de obras plásticas complejas, en plano y en   <b>Calificación Sobresaliente:</b> Representa con soltura y de forma creativa el entorno próximo y el imaginario de diferentes maneras a través de la realización individual y en grupo de obras plásticas complejas en plano y en </p>

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El arte viaja en coche

Código	Descripción
	<p><b>muy sencillas</b>, en plano y en volumen mediante combinaciones de puntos, líneas y formas, y el uso de conceptos básicos de composición, equilibrio, proporción, tema o género. Presenta asimismo <b>dificultades</b> para recopilar la información necesaria, incluso <b>siguiendo instrucciones y con ayuda</b>, en diferentes fuentes (bibliografía, Internet e intercambio de conocimientos con sus iguales). También <b>tiene problemas</b> para planificar el trabajo a través de bocetos, aplicar la teoría del color (círculo cromático, colores primarios y secundarios, fríos y cálidos) y usar las texturas (naturales y artificiales, y visuales y táctiles), materiales y técnicas más adecuadas. Además, realiza juicios críticos <b>de manera confusa</b> sobre las producciones propias y ajenas de forma constructiva, utilizando <b>con errores importantes</b> en sus explicaciones y descripciones algunos términos propios de los lenguajes artísticos.</p> <p><b>sencillas</b>, en plano y en volumen, mediante combinaciones de puntos, líneas y formas, y el uso de conceptos básicos de composición, equilibrio, proporción, tema o género. Para ello recopila la información necesaria, <b>siguiendo instrucciones</b>, en diferentes fuentes (bibliografía, Internet e intercambio de conocimientos con sus iguales y, además, planifica el trabajo a través de bocetos, aplica la teoría del color (círculo cromático, colores primarios y secundarios, fríos y cálidos), y usa las texturas (naturales y artificiales, y visuales y táctiles), materiales y técnicas más adecuadas. Asimismo, realiza juicios críticos <b>con alguna ambigüedad</b> sobre las producciones propias y ajenas de forma constructiva, utilizando <b>sin errores importantes</b> en sus explicaciones y descripciones algunos términos propios de los lenguajes artísticos.</p> <p>volumen, mediante combinaciones de puntos, líneas y formas, y el uso de conceptos básicos de composición, equilibrio, proporción, tema o género. Para ello recopila la información necesaria <b>de manera autónoma</b> en diferentes fuentes (bibliografía, Internet e intercambio de conocimientos con sus iguales y, además, planifica el trabajo a través de bocetos, aplica la teoría del color (círculo cromático, colores primarios y secundarios, fríos y cálidos), y usa las texturas (naturales y artificiales, y visuales y táctiles), materiales y técnicas más adecuadas. Asimismo, realiza juicios críticos <b>coherentes de cierta complejidad</b> sobre las producciones propias y ajenas de forma constructiva, utilizando <b>correctamente</b> en sus explicaciones y descripciones algunos términos propios de los lenguajes artísticos.</p> <p>volumen, mediante combinaciones de puntos, líneas y formas y el uso de conceptos básicos de composición, equilibrio, proporción, tema o género. Para ello recopila la información necesaria, <b>de manera autónoma y con iniciativa propia</b>, en diferentes fuentes (bibliografía, Internet e intercambio de conocimientos con sus iguales y, además, planifica el trabajo a través de bocetos, aplica la teoría del color (círculo cromático, colores primarios y secundarios, fríos y cálidos), y usa las texturas (naturales y artificiales, y visuales y táctiles), materiales y técnicas más adecuadas. Asimismo, realiza juicios críticos <b>de cierta complejidad, coherentes y argumentados</b>, sobre las producciones propias y ajenas de forma constructiva, utilizando <b>correctamente y con precisión</b> en sus explicaciones y descripciones algunos términos propios de los lenguajes artísticos.</p>

#### Fundamentación metodológica/concreción

##### Modelos de Enseñanza:

**Fundamentos metodológicos:** Se tratará de crear un ambiente, en el que se consideran tanto los espacios físicos o virtuales como las condiciones que estimulen las actividades de pensamiento del alumnado, implicándolo en situaciones que exijan una actividad de exploración, de búsqueda de alternativas diversas, de reflexión sobre formas y conductas de realización de actividades personales y grupales.

##### Actividades de la situación de aprendizaje

#### [1]- ¡Qué Coches!

Esta tarea tratará de acercar al alumnado a la corriente artística, con el término anglosajón “Art Car” y a los artistas que han tomado el coche como objeto de su obra.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

## El arte viaja en coche

[1]- ¡Qué Coches!						
<p>a) El profesorado, proyectará la presentación denominada “<i>El arte viaja en coche</i>” (<b>Enlace1</b>) partiendo de una instalación de vacas gigantes (<b>Enlace2</b>) con coches reciclados para continuar con un recorrido con diferentes artistas e imágenes de sus obras.</p> <p>b) El alumnado en gran grupo, comentará las diapositivas y responderá a las preguntas realizadas por el profesorado, siguiendo las pautas de la <i>Estrategia de Pensamiento Visual</i> (<b>Enlace 3</b>) : <i>¿Qué ven aquí?</i>; <i>¿Qué ven en esta obra?</i>; <i>¿Qué piensan que podría estar pasando aquí?</i>, o, <i>¿en esta obra?</i>; <i>¿Qué ves en la obra/imagen que te hace decir...?</i>; <i>¿Qué evidencia visual te hace decir eso?</i>; <i>¿Qué quieres decir con eso?</i>; <i>¿Podrías desarrollar esa idea?</i></p> <p>Cada diapositiva hará referencia a diferentes artistas y sus obras, con enlaces que proporcionarán información necesaria para que el alumnado, organizado en pequeños grupos, pueda elegir y completar la presentación, respondiendo a las preguntas: <i>¿Quién es?</i>, <i>¿cómo titularías esta obra?</i>, <i>¿quién ha hecho esto?</i>,...</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Presentación	- Gran Grupo - Grupos Heterogéneos	1ª y 2ª	PDI Preguntas motivadoras Internet Ordenador Enlace 1 – Actividad 1 Enlace 2 – Actividad 1 Enlace 3 – Actividad 1. Documento " <i>Metodología basada en Estrategias de Pensamiento Visual</i> "	Aula TIC Académico	Rol docente: Moderador y conductor-activador
[2]- Noticia: ¡Se va a celebrar una carrera de coches!						
<p>En esta tarea, se creará un cartel alusivo a las carreras.</p> <p>a) El profesorado analizará y explicará los elementos estéticos del <i>Racing</i>: los colores, las líneas, los números, los cuadros (blancos y negros, blancos y rojos).</p> <p>b) El alumnado, en pequeños grupos, creará una carpeta en el ordenador denominada <i>imágenes de carrera</i> (<b>Enlace 4</b>), donde almacenarán todos aquellos elementos estéticos trabajados, según su gusto.</p> <p>c) El profesorado guiará al alumnado en la elaboración de un cartel, anunciando una carrera, <i>en cartulina</i> y/o con el programa <i>GlosterEDU</i> (<b>Enlace 5</b>) y supervisará el trabajo de cada grupo.</p> <p>d) El alumnado, con los elementos elegidos, diseñará primero en papel, después en cartulina o en el programa <i>GlogsterEDU</i>.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PEAR05C01	- Cartel	- Grupos Heterogéneos	3ª y 4ª	PDI Ordenador por grupo Aplicación web Enlace 4 – Actividad 2. Decoración cartel Enlace 5 - Actividad 2 Cartel papel	Aula TIC Académico	Rol docente: Da instrucciones, apoyo y asesora
[3]- ¿Cuál es el logo de tu escudería?						
<p>En esta tarea se elaborará un logotipo de la escudería del mismo grupo de la tarea anterior.</p>						

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

## El arte viaja en coche

## [3]- ¿Cuál es el logo de tu escudería?

- a) El profesorado explicará qué es un logotipo y una *escudería* y proyectará un video con un ejemplo realizado con el programa *Paint* (**Enlace 6**) a toda la clase. Se irá paso a paso ya que cada grupo tendrá un ordenador para seguir el tutorial. Se mantendrá el ordenador del profesor con el tutorial para consultas de cualquier grupo.
- b) El alumnado, en su grupo, con la carpeta de *imágenes de carrera*, elaborará un logotipo sencillo que represente su escudería con el editor de dibujo *Paint*.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PEAR05C01	- Logotipo	- Grupos Heterogéneos	5ª	Ordenador por grupo Enlace 6 – Actividad 3 Imágenes impresas	Aula TIC Académico	Rol docente: Da instrucciones, apoyo y asesora

## [4]- 3 – 2 – 1 – 0!!

En esta tarea y de forma individual, elegirán y crearán un diseño de un número y construirán y decorarán su coche a partir de materiales de desecho.

- a) El profesorado dará al alumnado un modelo de coche de carreras (**Enlace 7**) para su decoración y expondrá en la PDI modelos de números (**Enlace 8**) . Comprobará los resultados obtenidos intentando la variedad de los diseños.
- b) El alumnado decidirá y diseñará el número que deberá ir pegado en su coche. Para ello utilizará una *herramienta de texto artístico (tipo Wordart)*.
- c) Construirá y decorará su coche utilizando envases de plástico de detergentes, tapas de plástico, pinturas, pegatinas, tapones, tapaderas, chapas de botellas, cola blanca y todo aquello que consideren. Se ofrecerán modelos para sugerirle ideas (**Enlace 9**).

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- PEAR05C01	- Coche	- Trabajo individual	6ª y 7ª	PDI Word-WordArt Enlace 7 – Actividad 4 Enlace 8 – Actividad 4. Modelos números Enlace 9 – Actividad 4. Modelos coches reciclaje Material escolar: colores, rotuladores, pegamento...	Aula Tic Académico	Rol docente: Da instrucciones, orienta y supervisa los diseños

## Referencias, Observaciones, Propuestas

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El arte viaja en coche

**Referencias:** Enlace 1 – Actividad 1: Elsaveversa. El arte viaja en coche, [en línea]. Slideshare: 1 julio 2013. Dirección URL: <http://www.slideshare.net/yulingo/el-arte-viaja-en-coche>. [Consulta: 17 julio 2014].

Enlace 2 – Actividad 1: Äkkijyrkkä M.Metal Works, [en línea]. Mina Äkkijyrkkä. Finland. Dirección URL: <http://www.akkijyrkka.com/tyot/>. [Consulta: 17 julio 2014].

Enlace 3 – Actividad 1: Ingham B. *Metodología basada en Estrategias de Pensamiento Visual*. Monasterio de Santa María La Real de las Huelgas: 29 agosto 2011.

Enlace 5 – Actividad 2: Cardero Viera Y. Carrera de coches aeropropulsados, [en línea]. GlogsterEdu: 2007-2014. Dirección URL: <http://ruina.edu.glogster.com/carrera-de-coches-aeropropulsados>. [Consulta 17 julio 2014].

Enlace 6 - Actividad 3: Theseriesmaster. *Como hacer un logotipo en Paint*, [en línea]. YouTube: 27 mayo 2010. Dirección URL: <https://www.youtube.com/watch?v=S838wakxUcc>. [Consulta: 17 julio 2014].

Enlace 7 – Actividad 4: Google Inc. *Coches de fórmula 1 para colorear*, [en línea]. Google: 2014. Dirección URL: [https://www.google.es/search?newwindow=1&rlz=1C1SKPC\\_enES449ES449&biw=1280&bih=675&tb-m=isch&q=coches+de+formula+1+para+colorear&revid=2068902802](https://www.google.es/search?newwindow=1&rlz=1C1SKPC_enES449ES449&biw=1280&bih=675&tb-m=isch&q=coches+de+formula+1+para+colorear&revid=2068902802). [Consulta: 17 julio 2014].

**Observaciones:** Toda esta situación de aprendizaje se podría realizar sin utilizar los programas Glogster, Paint y Word-Art

**Propuestas:**