



Castilla-La Mancha

Centro Regional de
Formación del Profesorado
Consejería de Educación, Cultura y Deportes



“LA ALHAMBRA EN LAS AULAS”

2º ESO _ EPVA



IES FRAY ANDRÉS

Curso 2021/2022

Descripción de la Actividad

Esta es una actividad trabajada desde el área de Educación Plástica donde los alumnos se ocupan, guiados y con ayuda constante, de la realización y decoración de una placa de escayola con motivos geométricos al estilo "azulejo andaluz" de origen islámico.

La propuesta didáctica se planteó después de la realización de distintos problemas geométricos de dibujo técnico, durante el Bloque I de contenidos de la Programación, pretendiendo que el alumnado llevase a cabo dichos aprendizajes en la **realización práctica de un uso cotidiano para decorar espacios arquitectónicos, como es el propio azulejo con motivos geométricos típicos de las decoraciones propias del Al-Ándalus.**



NOMBRE PARTICIPANTES	DEPARTAMENTO
María del Prado Sepúlveda Moreno José Joaquín Calero Parra	Dibujo y Educación Plástica

Nombre	DECORACIÓN AZULEJO ANDALUZ	Nº Sesiones	1 o 2	Curso	2º E.P
OBJETIVOS					

- Conocer los elementos básicos del dibujo y lugares geométricos tales como: el punto, la línea y los tipos de líneas, los polígonos geométricos básicos y realizar/interpretar composiciones con todos estos elementos.
- Construir y resolver problemas con elementos y lugares geométricos básicos mediante la construcción de polígonos regulares y estrellados.
- Profundizar el concepto del sistema de proyección ortogonal mediante la representación de enlaces y composiciones con volúmenes sencillos. Iniciarse en la construcción para realización de elementos estructurales de decoración sencillos como, en este caso, el azulejo.
- Afianzar valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos desde la iconicidad de la imagen y la simbología islámica mediante el dibujo previo, constructivo y analítico.
- Valorar el proceso creativo en el diseño decorativo: fases de creación de un diseño y función práctica y estética dentro de una cultura particular. Además de profundizar en las pautas de trabajo colectivo, respeto/compañerismo y productividad funcional del equipo.

ACTIVIDAD STEAM: "LA ALHAMBRA EN LAS AULAS"

- Manejar las técnicas gráfico-plásticas concretas para la decoración: materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas más adecuadas; sus posibilidades expresivas y aplicaciones.
- Reutilizar y reciclar cualidades plásticas y distintas posibilidades de materiales desechables, como la escayola, para la estructuración y composición de distintos elementos decorativos.

COMPETENCIAS CLAVE

- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT):** se consigue, de forma significativa, por la constante evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas básicas con razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial. Proporcionando un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él desde acciones.
- **Aprender a aprender (CAA):** favoreciendo los procesos de investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos, incorporando la utilización de recursos y materiales pictóricos e implicando a los alumnos a que tomen conciencia de sus capacidades, inculcándoles la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora y valorando su esfuerzo.
- **Competencias sociales y cívicas (CSC):** estimulando el trabajo en equipo, proporcionando situaciones propicias para introducir valores de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y favoreciendo la adquisición de habilidades sociales, mediante el uso compartido de materiales y espacios, utilizando la empatía para desarrollar trabajos igualitarios de forma individual y colectiva.
- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE):** desarrollando y ampliando las habilidades de expresión mediante estrategias de planificación, gestión y toma de decisiones, convirtiendo la idea presentada en un producto, provocando la autonomía del alumno mediante la decisión de colores a emplear y desarrollo de la técnica de forma cómoda.
- **Conciencia y expresiones culturales (CEC):** se contribuye especial y directamente a la adquisición de esta capacidad ya que integra una actividad y un proceso creativo que profundiza en aspectos estéticos y culturales del panorama artístico, favoreciéndose la sensibilidad artística y la alfabetización estética, conservando y respetando siempre el patrimonio artístico y cultural que nos han dejado y se sigue utilizando como elemento decorativo.

Desarrollo de la Actividad por Sesiones

ACTIVIDAD "La Alhambra en la Aulas"			
Actividad	Recursos	1 Sesión	Observaciones
Introducción de la actividad	- Pizarra digital - Ejemplos ya realizados	5'	- La actividad se lleva a cabo por los distintos grupos del 2º Curso de ESO (en nuestro caso 4 grupos distintos: A, B, C y D).
Desarrollo de la actividad	- Pizarra digital - Ejemplos ya realizados - Materiales varios para la realización de las distintas partes de la	50'	

ACTIVIDAD STEAM: "LA ALHAMBRA EN LAS AULAS"

	<p>pieza: <i>Papel de Calco o Plantilla, Lápiz duro HB o bolígrafo tipo BIC, chinchetas, punzón y PLACA de ESCAYOLA.</i></p>		<p>- Recursos y sesión referida al área de Educación Plástica Visual y Audiovisual.</p> <p>- Duración de la sesión de 55'.</p> <p>- <u>Materiales reciclados principales:</u> <i>Papel de Calco o Plantilla Reutilizados, Lápiz duro HB o bolígrafo tipo BIC, chinchetas y punzón como inventariables y PLACA de ESCAYOLA reciclada de plancha de obra o realizada previamente (se puede sustituir por poliespan prensado o plastilina de medallas).</i></p>
<p>* Acabado de la Actividad (no obligatorio)</p>	<p>- Barnizado de la pieza, una vez seca la pintura acrílica de los distintos motivos geométricos, con una barniz de base agua no dañino o spray acrílico de barnizado rápido; para darle más durabilidad y mejor apariencia.</p>	<p>Sesión EXTRA (15')</p>	

Crterios y Proceso de EVALUACIÓN

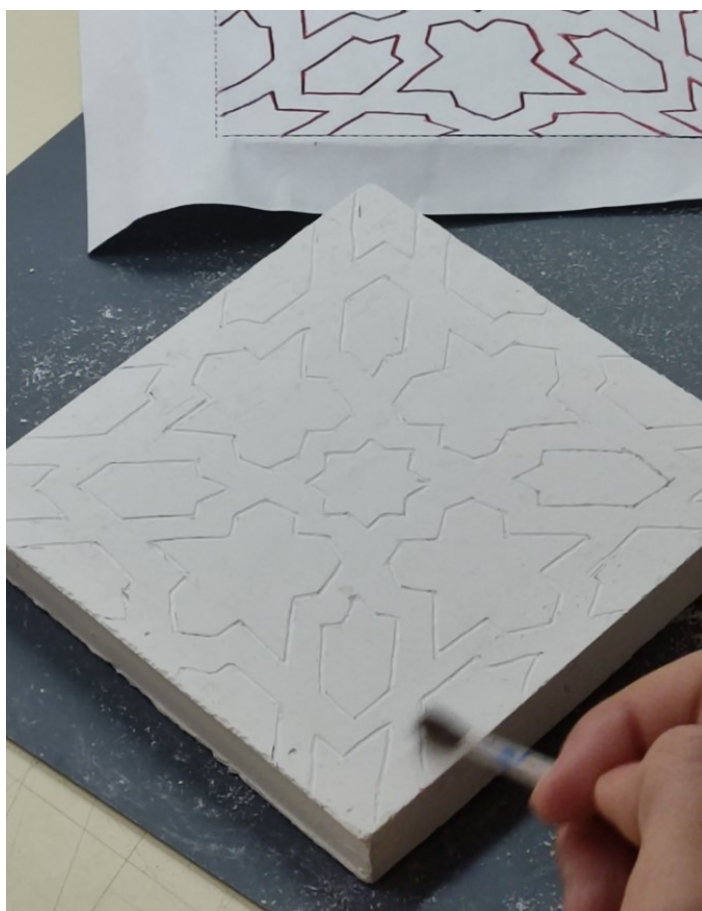
- **A:** Reconoce los elementos básicos del dibujo geométrico mediante su uso: *polígonos regulares más utilizados en el Al-Ándalus* _ Pondera un 10%
- **B:** Construye correctamente polígonos regulares desde distintos procesos: *utilizando un calco o plantilla* _ Pondera un 20%
- **C:** Dibuja los volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos y esenciales del dibujo geométrico ejemplo _ Pondera un 10%
- **D:** Emplea con propiedad la técnicas gráfico plástica del acrílico, aplicando la técnica de diferentes formas adecuada al objetivo de la actividad; utiliza el punzón adecuadamente para rematar contornos y limpiar la pintura sobrante _ Pondera un 40%
- **E:** Utiliza correctamente los materiales necesarios propuestos para la elaboración de las diferentes partes de la pieza, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas _ Pondera un 20%

Nota ACTIVIDAD = $A \times 0,10 + B \times 0,20 + C \times 0,10 + D \times 0,40 + E \times 0,20$
 (Sobre 10)



FOTOGRAFÍAS de la Actividad

- Se presentan las fotografías según el orden de realización de la actividad: *fijado de la plantilla en la plancha, calco, pintado, perfilado y retoque con punzón + barnizado (si procede en otra sesión aparte).*





➤ Piezas ACABADAS:



- MARZO 2022 - _ José Joaquín Calero Parra - JoTa