



## CONTEXTO DE LA ACTIVIDAD:

### Nivel:

2º de ESO

PruebaCurso\_nivel Educación Secundaria Obligatoria.

### Materia:

Educación Plástica Visual y audiovisual

### Descriptor de la competencia digital:

Área	Competencia	Descriptor
Ciudadanía digital	Normativa digital, licencias y propiedad intelectual.	Actuar responsablemente como creadores y usuarios de trabajo creativo, según las normas existentes. -Buscar y conocer sitios web donde poder localizar recursos digitales filtrados por licencia.
Interacción y cooperación	Colaboración	Seleccionar y utilizar herramientas de colaboración en línea para crear un proyecto con otros. -Presentar en equipo el resultado de sus investigaciones con herramientas digitales (que permiten la participación de sus compañeros de aula o de proyectos colaborativos en los que participa
Producción	Creación	Utilizar herramientas digitales para crear y potenciar componentes de texto, imagen, sonido, animación y vídeo. -Manejar un editor web sencillo, incluyendo vínculos entre páginas e hipervínculos



Producción	Evaluación y mejora	Sugerir mejoras dependiendo de los comentarios de retroalimentación y de la autoevaluación. -Colaborar en el proceso de evaluación.
------------	---------------------	--

## **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

### **Título de la Actividad:**

Creación de una composición abstracta animada

### **Objetivos:**

- 1.- Conocer los programas de diseño gráfico y edición.
- 2.- Descubrir las posibilidades expresivas del lenguaje gráfico
- 3- Planificar una actividad creativa en sus distintas fases
- 4- Ser capaz de valorar críticamente su trabajo

### **Descripción de la Actividad:**

Realización de una composición plástica animada y sonora, de carácter abstracto, en la que los elementos tales como el punto, la línea y las formas planas ( significantes) en su combinación e interacciones sugieran significados (abiertos.)

### **Temporalización:**

La actividad se desarrollará en tres sesiones de 50 min.

1º sesión 50 min: Explicación del tema: Elementos gráficos básicos de la plástica. El punto, la línea y la forma plana. Concepto espacial y posibilidades expresivas. Visita virtual a museos y consulta y recogida de maréales de la obra de los primeros artistas de vanguardia que intentaron sistematizar el lenguaje artístico como Kandinski y Klee



2ªy3ª sesión 50 min cada una: Introducción a los programas de diseño Inkscape o Gimp, de software libre, ver sus posibilidades gráficas y comenzar a realizar la composición gráfico plástica con una animación posterior e introducción de un tema musical

4ªsesión 50 min: Finalizar la composición, subirla a una plataforma digital y analizar los posibles significados expresivos resultantes.

## **Metodología:**

El objetivo es que los alumnos comprendan las posibilidades del lenguaje visual a través de los elementos gráficos y sus posibilidades expresivas desde la abstracción .

Por otra parte se estimula el aprendizaje y la investigación individual en manejo de los recursos digitales en el campo de las artes plásticas.

El trabajo se desarrollará en principio de forma individual y con el apoyo del profesor en con una posterior puesta en común, análisis e intercambio de ideas sobre los significados expresivos generados.

## **Materiales y recursos requeridos:**

Ordenadores y proyector / vídeos didácticos/ visitas virtuales museos/ programas de diseño gráfico y edición: Inkscape y Gimp

## **Fuentes:**

<https://www.youtube.com/watch?v=-U-JpfxHAK8>

[www.laslaminas.es](http://www.laslaminas.es)

Punto y línea sobre el plano. Vasili Kandinsky

## **Evidencias de Aprendizaje:**

El aprendizaje de los alumnos será valorado mediante una rúbrica en la que aparezcan los siguientes aspectos.

Habilidad en la utilización de los elementos gráficos con fines expresivos

Capacidad de descubrimiento y experimentación.



Utilización de recursos que ofrecen los programas de diseño y edición

Valoración crítica de su trabajo.

### **Evaluación. Rúbrica:**

Descriptor	No conseguido	En proceso	Conseguido
Actuar responsablemente como creadores y usuarios de trabajo creativo, según las normas existentes.			
Buscar y conocer sitios web donde poder localizar recursos digitales filtrados por licencia.			
Seleccionar y utilizar herramientas de colaboración en línea para crear un proyecto con otros.			
-Presentar en equipo el resultado de sus investigaciones con herramientas digitales (que permiten la participación de sus compañeros de aula o de proyectos colaborativos en los que participa			
-Manejar un editor			



web sencillo,  
incluyendo  
vínculos entre  
páginas e  
hipervínculos

Sugerir mejoras  
dependiendo de los  
comentarios de  
retroalimentación y  
de la autoevaluación

Colaborar en el  
proceso de  
evaluación.

## LICENCIA:

Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Resumen de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Texto completo de la licencia:  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Autoría: Emilio García Durán

Adaptado del original en el seminario *Materiales para el desarrollo de la competencia digital de estudiantes en Enseñanza Secundaria Obligatoria*