

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### ReciclArte

#### Datos técnicos

**Autoría:** Antonio Conejo Ruiz

**Centro educativo:** CEP Las Palmas de Gran Canaria

**Tipo de Situación de Aprendizaje:** Tareas

**Estudio:** 4º Educación Secundaria Obligatoria (LOE)

**Materias:** Educación Plástica y Visual (EPV)

#### Identificación

**Justificación:** En esta SA se pretende que el alumnado estudie y trabaje en la realización de un proyecto de forma cooperativa en el que se analicen y representen objetos de su contexto cercano, para transformarlos en otros objetos con un uso diferente o en obras de arte.

La SA está encuadrada dentro del Proyecto Educativo del centro, haciendo especial hincapié en los apartados donde se hable del desarrollo de las Competencias Artística y Social y Ciudadana.

En relación a los proyectos del centro, se integraría dentro de los proyectos relacionados con el medio ambiente, tales como las redes educativas del programa de educación ambiental de la CEUS. Se tendrá en consideración las líneas de trabajo por la cultura europea de las Tres Erres: Reducción, Reutilización y Reciclaje.

Se trabajará en la representación de los objetos susceptibles de modificación partiendo de bocetos para análisis de las formas, texturas y colores así como el uso de herramientas de diseño asistido por ordenador. Con los aprendizajes adquiridos por el alumnado, será capaz de extrapolar el análisis de formas y volúmenes al ámbito personal y profesional. También se trabajarán estrategias de trabajo en equipo para el desarrollo de procesos investigadores y proyectos.

Cada grupo de alumnos/as elegirá un formato en el que dejará evidencia de una obra real, este será una obra multimedia en la que justifique el proceso para llegar al elemento reutilizado. Ésta podrá ser un vídeo, una presentación donde expliquen el proceso de trabajo para llegar a ese producto final, u otro formato digital.

Una vez finalizado el proyecto, se le dará difusión a través de un blog y de una exposición en uno de los espacios comunes del centro.

#### Fundamentación curricular

#### Criterios de evaluación para Educación Plástica y Visual

Código	Descripción
SEPV04C02	<p><b>Utilizar los recursos informáticos, las tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográfica.</b></p> <p>Con este criterio se propone verificar la capacidad del alumnado para utilizar diversidad de herramientas de la cultura actual relacionadas con las nuevas tecnologías de la información y comunicación y emplearlas en sus propias creaciones.</p>
SEPV04C03	<p><b>Realizar proyectos plásticos que conlleven una colaboración y organización de forma cooperativa.</b></p> <p>Se pretende mediante este criterio comprobar si el alumnado realiza de manera activa los proyectos participando de forma cooperativa, utilizando los recursos y las estrategias adquiridas y adecuadas al lenguaje visual.</p>

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

## ReciclArte

Código	Descripción
SEPV04C04	<b>Crear y realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de expresión gráfico-plástica (dibujo artístico, volumen, pintura, grabado, etc.).</b> Con este criterio se intenta evaluar si el alumnado conoce y ha aprendido a usar distintos tipos de soportes y técnicas bidimensionales (materiales pigmentarios y gráficos) y las tridimensionales (materiales de deshecho y moldeables).
SEPV04C07	<b>Describir de manera objetiva las formas, aplicando sistemas de representación y de normalización.</b> Mediante este criterio se pretende constatar si el alumnado es capaz de representar, sobre un soporte bidimensional, la realidad tal como la ve, utilizando representaciones que no requieran operaciones de trazado complicado. Se evaluará la corrección en el trazado geométrico de los elementos utilizados, su apropiada relación entre distancia y tamaño y su posición en el espacio.

## Fundamentación metodológica/concreción

**Modelos de Enseñanza:** Sinéctico, Enseñanza directiva, Jurisprudencial, Investigación Grupal

**Fundamentos metodológicos:** Se planteará la necesidad de reflexionar en torno a la enseñanza por tareas, integrando principios del aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje cooperativo. El rol del profesor será principalmente de guía facilitador de recursos para ceder al alumnado el protagonismo de su propio aprendizaje.

## Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- ¿Por qué reciclArte?						
<p>El profesorado explicará el objetivo del proyecto en el que se tratará de despertar la curiosidad del alumnado por la fusión de esas dos palabras: "reciclar" y "arte". Trataremos de activar un breve debate en torno a la necesidad de hacer uso de materiales caros para crear arte frente a la posibilidad de reutilizar materiales de desecho.</p> <p>Para ilustrar la sesión se expondrá un vídeo, en el que se sacará a la luz una estrategia comercial que consiste en la <b>planificación del fin de la vida útil de un producto o servicio</b>, de tal forma que tras un periodo de tiempo (calculado por el fabricante o por la empresa) se quede obsoleto o inservible.</p> <p>Tras esta fase de activación se expondrá a la clase la secuencia de actividades previstas en esta situación de aprendizaje dejándola a disposición del alumnado en el blog del aula.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
		- Gran Grupo	1	Proyector, ordenador con equipo de sonido y acceso a Internet o el vídeo descargado. <a href="http://www.rtve.es/alacarta/videos/elemental-documental/documental-comprar-tirar-comprar/1382261/">http://www.rtve.es/alacarta/vid e o s / e l - documental/documental- c o m p r a r - t i r a r - c o m p r a r / 1 3 8 2 2 6 1 /</a>	Aula	

[2]- AgrupArte						
<p>El profesorado establece la creación de grupos heterogéneos, considerando las personas que pueden prestar ayuda, las que pueden necesitar ayuda y las que están en la zona intermedia. Serán grupos de 4 preferiblemente, y para el alumnado excedente, se incorporarán al resto para formar el mínimo de grupos de 5.</p> <p>Una vez constituidos los grupos, se facilitarán las tarjetas correspondientes a cada uno de los roles. Estableciendo el reparto de funciones que serán las que desempeñen para el resto del</p>						

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### ReciclArte

#### [2]- AgrupArte

proyecto.  
Seguidamente, se facilitará a cada grupo un papel para que de forma cooperativa realice un "cadáver exquisito". Se doblará el papel en 4 ó 5 partes. Se establecerá el tema para el dibujo que versará en torno al vídeo expuesto en la sesión anterior. Cada alumno/a dispondrá de 20 segundos para dibujar teniendo en cuenta ocultar el resto del papel destinado a sus compañeros/as. Pasados 20 segundos pasará el papel al/la siguiente. Así por un mínimo de tres rondas.  
Durante la dinámica no se podrá hablar. Al final de la última ronda se desplegará el dibujo que se pasará al grupo de su derecha para la coevaluación, según el baremo establecido en el reverso.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SEPV04C03	- Interacción en el grupo. - Cadáver exquisito	- Grupos Heterogéneos	1	Fichas de asignación de grupos. (Doc. AsignacionDeGrupos) Ficha de reparto de roles. (Doc. RolesDeGrupos) Papel tamaño A3 para impresión de la plantilla para el cadáver exquisito. (Doc. HojaCadaverExquisito) Rotuladores y lápices de colores.	Aula	El profesorado tendrá que haber valorado previamente, partiendo de pruebas iniciales o de las calificaciones de la evaluación anterior la fragmentación del grupo en tres niveles para realizar los agrupamientos. El profesor/a hará una observación directa de la interacción del alumnado en los grupos. Será necesaria la distribución del aula para el trabajo en grupo.

#### [3]- DocumentArte

Los grupos se separarán por parejas para reflexionar sobre qué objetos de su vida cotidiana van a reutilizar. Podrán pensar en algún objeto de casa que se haya estropeado o que haya agotado su vida útil recientemente. Analizarán el uso para el que ha sido fabricado y pensarán otros posibles usos. Para el análisis de objetos se podrán basar en los enlaces de otros proyectos que se les facilitan por medio del blog de aula.

El grupo elaborará un informe en formato digital que podrá ser un documento de texto, una infografía o una presentación en la que seleccione uno o más objetos. Una vez completado lo remitirá al profesorado para su publicación en el blog de aula.

El informe indicará al menos los siguientes elementos:

Nombre de los componentes del subgrupo.

Descripción del objeto seleccionado

Imagen del objeto seleccionado.

Uso para el que ha sido fabricado

Vida estimada

Posibles usos una vez modificado

Observaciones

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
--------------	--------------------	--------------	----------	----------	-------------------	----------------

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### ReciclArte

[3]- DocumentArte						
- SEPV04C02	- Aportación al blog	- Grupos Heterogéneos	2	Un ordenador o tablet por cada paraja de alumnos o alumnas. Acceso a Internet. Esquema para recopilación de información. (Doc. Ficha Proyecto) Ejemplo de proyecto: <a href="http://creartic.wordpress.com/artefactos/">http://creartic.wordpress.com/artefactos/</a>	Aula de Informática	
[4]- ConsensuArte						
<p>Documentación, análisis de objetos susceptibles de aplicarles nueva vida o nuevos usos. Una vez analizado por parejas, volverán al grupo base donde intercambiarán las propuestas que han recogido cada pareja, se harán sugerencias con propuestas de mejora, siempre en tono constructivo, y acordarán cuál de los proyectos de reutilización es más adecuado. Se tendrán en cuenta aspectos relacionados con la originalidad, impacto visual o impacto ambiental.</p> <p>Elaborarán un acta de acuerdo en donde recogerán las puntuaciones que dan a cada miembro del grupo y a cada una de las propuestas.</p> <p>Cada miembro aportará un diseño provisional del objeto que se quiere reutilizar una vez modificado, muy a grosso modo.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SEPV04C03	- Acta de acuerdo	- Grupos Heterogéneos	2	Lápices de colores. Hoja de consenso.	Aula	El diseño provisional formará parte de los recursos para el diseño definitivo pero no será evaluable.
[5]- BocetArte						
<p>El profesorado expondrá brevemente una introducción teórica sobre la descomposición de formas complejas en formas simples. Seguidamente el alumnado elaborará los bocetos previos al diseño definitivo del objeto que se pretende modificar para convertirlo en expresión artística. Podrá hacer uso de las presentaciones como las que se enlazan dejándolas accesibles en el blog de aula para consulta por parte del alumnado. El nivel de acabado del boceto si tiene un nivel de acabado apropiado podría incorporarse como dibujo final.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SEPV04C04	- Boceto/dibujo acabado	- Trabajo individual	2	Papel, Pinturas, Témperas. Presentación análisis de las formas <a href="http://es.slideshare.net/yanagi89/anlisis-de-las-formas-i">http://es.slideshare.net/yanagi89/anlisis-de-las-formas-i</a> Presentación sobre encajado <a href="http://es.slideshare.net/lolyiniguez/dibujo-1-el-encajado-presentation">http://es.slideshare.net/lolyiniguez/dibujo-1-el-encajado-presentation</a>	Aula de Plástica	El alumnado podrá guiarse de los objetos que ya ha seleccionado o de las imágenes tomadas durante otras fases del proyecto.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### ReciclArte

[6]- 3D-dibujaArte						
<p>Una vez definido el elemento que va a seleccionar usaremos una aplicación de diseño en 3D para representación del objeto a reutilizar. En este caso se propone el uso de SketchUP, una aplicación bastante sencilla y funcional para dibujar cualquier tipo de forma. Se facilita el enlace a un tutorial en formato de vídeo para el aprendizaje del manejo de este software.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SEPV04C07 - SEPV04C02	- Diseño en 3D	- Grupos Heterogéneos	3	Al menos un equipo informático por cada dos alumnos/as, conexión a Internet. Software de modelado de objetos tridimensionales Sketchup <a href="http://www.sketchup.com/es/download">http://www.sketchup.com/es/download</a> Tutoriales de Sketchup <a href="https://www.youtube.com/playlist?list=PL9DE7C3883F92CD26">https://www.youtube.com/playlist?list=PL9DE7C3883F92CD26</a>	Aula de Informática	Una vez completado el diseño se remitirá al/la profesor/a para incorporarlo al blog de aula.
[7]- DesvirtualizArte						
<p>Una vez elaborado el diseño en dos dimensiones y representado en un entorno virtual en tres dimensiones, ha llegado el momento de dar nueva vida al objeto que se pretende recuperar. Tendrán en cuenta documentar todo el proceso tanto de forma textual como con imágenes para la elaboración de su presentación para difusión del proyecto de reciclado de objetos. Se tendrán en cuenta los aspectos relacionados con la modificación de su forma, textura y color.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SEPV04C04	- Obra real	- Grupos Heterogéneos	2	Objeto a reciclar, herramientas de corte, pinturas, elementos de unión, adhesivo, etc. Será necesario que el grupo establezca los recursos necesarios para llevar a la realidad su obra.	Podrá trabajarse en el aula habitual y también el grupo podrá trabajar en casa.	
[8]- DigitalizArte Y PromocionArte						
<p>El grupo trabajará en la digitalización tanto del proceso como del producto final. Para ello podrá hacer uso del recurso que estimen más apropiado para la difusión de su obra. Podrán hacer uso de uno o varios de estos recursos: un vídeo con la secuencia de las fases del proyecto, una presentación digital en cualquiera de las plataformas, una secuencia de imágenes, una o varias infografías, un póster digital, etc. También se le dará difusión a través de las redes sociales como Pinterest, Instagram, Google+, Twitter, Youtube, u otras. Una vez elaborado se subirá al blog de aula y se realizará la exposición de las obras junto con la documentación, bocetos, dibujos y presentaciones en un espacio público del centro.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE****ReciclArte**

[8]- DigitalizArte Y PromocionArte						
- SEPV04C02 - SEPV04C03	- Proyecto digitalizado	- Grupos homogéneos	3	Al menos un ordenador por cada dos alumnos/as, conexión a Internet. Aplicaciones para presentaciones <a href="http://bitelia.com/2014/07/crear-presentaciones-online">http://bitelia.com/2014/07/crear-presentaciones-online</a> Storify <a href="https://storify.com/">https://storify.com/</a> Glogster <a href="http://edu.glogster.com/?ref=com">http://edu.glogster.com/?ref=com</a> Piktochart <a href="http://piktochart.com/">http://piktochart.com/</a>	Aula de informática	Esta tarea se puede dividirse en 5 fases en las que pueden intervenir simultáneamente todo el grupo o dividirlos, siempre que no haya momentos de inactividad: Recopilación de documentación y recursos audiovisuales Selección del formato o soporte. Ejecución del montaje. Revisión de la presentación e incorporación de mejoras. Remisión al blog de aula.

**Referencias, Observaciones, Propuestas**

**Referencias:** Comprar, tirar comprar. La historia secreta de la obsolescencia programada.

<http://www.rtve.es/alcarta/videos/el-documental/documental-comprar-tirar-comprar/1382261/>

ARTE-factos.

<http://creartic.wordpress.com/artefactos/>

52 cosas que hacer con botellas de plástico

<http://www.taringa.net/post/hazlo-tu-mismo/16488056/52-cosas-que-hacer-con-botellas-de-plastico.html>

Reciclaje artístico

<http://blog.udlap.mx/blog/2012/01/reciclajeartistico/>

Reciclaje de hardware con Linux.

[http://es.slideshare.net/el\\_lomo/terminales-lomo](http://es.slideshare.net/el_lomo/terminales-lomo)

**Observaciones:** Se podrá incidir en el concepto de "obsolescencia programada" para tomar conciencia de la limitación de los recursos naturales, que en cierta medida la sociedad de consumo nos obliga a adquirir objetos, consumir recursos y generar residuos.

**Propuestas:**