

DESCIFRANDO EL MISTERIO DE LAS MARCAS DE CANTERO

Un viaje fascinante

DEPARTAMENTOS DIBUJO Y GEOGRAFÍA E HISTORIA

1. CONTEXTO

Esta situación de aprendizaje se va a realizar con los departamentos de Dibujo y Geografía e Historia. Se va a llevar a cabo durante el curso 2023-2024 en el IES Los Salados de Benavente, Zamora. El número de alumnos del centro no es muy elevado, por lo que se va a llevar a cabo en todos los grupos, aunque con algunas actividades diferentes. En el centro hay alumnos con necesidades muy diferentes, ninguno de ellos presenta dificultades para llevar a cabo la actividad, ya que se parte del nivel que tenga cada uno. Hay un alumno TEA, al que ya conocemos, le gustan mucho las asignaturas implicadas y disfrutará de la actividad, habrá que tener en cuenta la anticipación y en las salidas estar muy pendientes de él. También hay varios alumnos con desconocimiento del idioma, por ello, los materiales que se preparen serán trabajados con herramientas inmersivas para utilizar la traducción simultánea.

2. JUSTIFICACIÓN

Las marcas de cantero son un elemento auténtico y tangible de la historia que se encuentra en la vida real, en edificios antiguos, monumentos y estructuras que los estudiantes pueden ver y explorar en su entorno local. Al explorar las marcas de cantero, los estudiantes se involucrarán en un aprendizaje significativo y podrán apreciar la historia que los rodea de una manera más concreta y realista.

Esta situación de aprendizaje puede incorporar elementos interactivos, como visitas a monumentos históricos locales, la creación de réplicas de marcas de cantero con materiales artísticos, o incluso la realización de proyectos de investigación sobre la historia de su comunidad. Al permitir a los estudiantes participar activamente y de manera creativa, se fomenta su curiosidad natural y se hace que el aprendizaje sea más atractivo y relevante para ellos.

La exploración de las marcas de cantero también puede vincularse con los ODS, específicamente con el ODS 11: "Ciudades y Comunidades Sostenibles". Al entender cómo la historia de la arquitectura y la construcción ha contribuido al desarrollo de sus ciudades y comunidades, los estudiantes pueden apreciar la importancia de la preservación del patrimonio cultural y de la planificación urbana sostenible.

Esta situación de aprendizaje contribuye al perfil de salida de los estudiantes de la ESO al fomentar habilidades clave como la investigación, la creatividad, la apreciación de la historia y el patrimonio cultural, y la conciencia de la importancia de la preservación de la historia local. Además, al abordar los ODS, los estudiantes se convierten en ciudadanos más conscientes y comprometidos con la construcción de un futuro sostenible.

3. DESCRIPCIÓN

El objetivo de esta situación de aprendizaje es que los estudiantes de secundaria desarrollen una comprensión profunda de las marcas de cantero, su importancia en la historia y la arquitectura, y que fomenten sus habilidades artísticas y técnicas a través de dibujos, fotografías y de la creación de copias en tres dimensiones con diferentes técnicas. Durante su desarrollo los alumnos realizarán una infografía en la que enseñarán todo lo aprendido, como productos finales, dependiendo del nivel, harán: un grabado con la técnica del linóleo, un bajorelieve con una técnica de vaciado y otra reproducción con la impresora 3D.

4. METODOLOGÍA

La metodología será activa y participativa, solo en ocasiones puntuales se hará una clase magistral por parte del profesor.

1. Introducción y contextualización con una presentación en Genially: se comienza con una introducción a la historia de la arquitectura y la importancia de las marcas de cantero. También se hará una contextualización del tema, mostrando ejemplos visuales y

presentando preguntas provocativas para despertar el interés de los alumnos. Fomentar la discusión de los alumnos en clase.

2. Investigación autodirigida: en grupos harán tareas de búsqueda e investigación, esto se llevará a cabo tanto en las salidas programadas como en el aula. Compartirán la información en un Padlet que creará el profesor.
3. Salidas de campo y talleres prácticos: junto con el departamento de historia se realizarán dos salidas para observar las marcas de cantero y después poder reproducirlas con diferentes medios. Los alumnos documentarán con notas, dibujos o fotografías las marcas.
4. Realización de presentaciones y proyectos individuales o grupales: los alumnos tendrán que presentar sus trabajos en forma de presentaciones orales y proyectos creativos.
5. Evaluación formativa y sumativa: Realización de evaluaciones formativas periódicas para comprobar el progreso de los estudiantes y hacer ajustes en la enseñanza si es necesario. Se podrán realizar evaluaciones sumativas al final de la unidad para medir la comprensión y el conocimiento adquirido por los estudiantes.
6. Exposición o evento de cierre: Organización de una exposición o evento final donde los estudiantes presenten sus proyectos y hallazgos a otros estudiantes, padres y profesores. Esto puede ser una oportunidad para que los estudiantes muestren lo que han aprendido y reciban retroalimentación. Se organizarán en grupos de trabajo.
7. Reflexión y discusión final: Se promoverá una reflexión final en clase, donde los estudiantes compartan lo que han aprendido y cómo ha cambiado su comprensión de la arquitectura y la historia.
8. Evaluación y retroalimentación: Se evaluará el proceso de aprendizaje y se recopilará retroalimentación de los estudiantes para mejorar futuras situaciones de aprendizaje. Se les pasará un Forms al terminar la actividad.

Esta metodología fomenta la exploración activa, la investigación y el pensamiento crítico de los estudiantes, lo que les permite aprender de manera significativa sobre las marcas de cantero y su importancia en la historia y la arquitectura.

5. TAREA O PRODUCTO FINAL

Son varios los productos finales que obtendremos, al ser una SA que se trabajará en varios niveles, los productos serán:

Los alumnos de 1º, 3º, 4º ESO, al final del trabajo tendrán un grabado realizado con la técnica del linóleo. Además, los alumnos de 3º y 4º tendrán una reproducción en 3D de una marca de cantero.

Exposición final de todos los trabajos realizados.

6. JUSTIFICACIÓN

OBJETIVOS GENERALES ETAPA	COMPETENCIAS CLAVE
a), b), c), e), g), h), j), e), m) y h)	CCL, STEM, CD, CPSAA, CD, CE, CCEC

7. CONCRECIÓN CURRICULAR

EPVA 1º Y 3º ESO COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DESCRIPTORES OPERATIVOS

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, CCL1, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2.
2. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su

recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

3. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes... CCL2, STEM3, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, CCL1, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

ALUMNOS 1º ESO

CONTENIDOS

- A.1. Patrimonio artístico y cultural. Importancia de su protección y conservación como legado histórico-cultural de la humanidad.
- A.3. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio de Castilla y León: Estudio y análisis de sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- C.1. El proceso creativo: investigación, planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación
- C.8. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones.
- D.5. Técnicas expositivas básicas, presenciales y virtuales.

CRITERIOS EVALUACIÓN

INDICADORES LOGRO

- 1.2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte de diferentes estilos y géneros artísticos importantes a lo largo de la historia, con especial atención a obras del patrimonio histórico y cultural de Castilla y León. CCL1, CPSAA3, CC2, CCEC1, CCEC2
- 5.2 Realizar los estudios previos necesarios a partir de las propuestas planteadas, valorando y seleccionando las herramientas y técnicas adecuadas, con actitud proactiva y colaboradora, reflexionando de manera guiada sobre el trabajo desarrollado. STEM3, CD5, CPSAA3, CCEC4
- 8.4 Exponer en formatos visuales sencillos los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen con actitud crítica y reflexiva. CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4

- Valora la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento guiado de diferentes estilos y géneros artísticos.
- Conoce la importancia del patrimonio histórico y cultural de nuestra comunidad.
- Valora y selecciona las herramientas y técnicas adecuadas.
- Trabaja con actitud proactiva y colaboradora, reflexionando de manera guiada sobre el trabajo desarrollado.
- Muestra de forma clara y sencilla tanto el proceso como el resultado final de su obra.

ALUMNOS 3º ESO

CONTENIDOS

- A.1. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio material e inmaterial.
- A.2. Estilos artísticos más característicos de nuestra región, desde sus inicios hasta la época contemporánea.
- A.3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
- A.5. La representación del volumen y el espacio y su aplicación al arte y la arquitectura.
- C.1. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas
- C.2. Factores y etapas del proceso creativo: investigación, planificación, elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, creación, difusión y evaluación.
- C.3. Soportes y Tipos.
- D.4. Marcas y variantes de logotipos. Anagramas y pictogramas.
- D.10. Técnicas expositivas, presenciales y virtuales. Público potencial, y adecuación al contexto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

INDICADORES DE LOGRO

- 8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, física y virtualmente, utilizando aplicaciones informáticas específicas, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen en función del público al que van dirigidas. CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

- Expone sus resultados y los procesos de las obras realizadas.
- Utiliza aplicaciones informáticas específicas.
- Analiza y reconoce rasgos

<p>1.2 Analizar y reconocer los rasgos diferenciadores de los estilos, y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia, apreciando y reflexionando sobre su contribución artística, desarrollando el sentido estético del alumnado, su creatividad y las facultades de reflexión y pensamiento crítico. CCL1, CC1, CC2, CCEC1, CCEC2</p> <p>7.1 Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas. CCL2, STEM3, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p> <p>8.1. Estimar las diferentes etapas al desarrollar producciones y manifestaciones artísticas, visuales y audiovisuales, con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizándolas y desarrollándolas de forma colaborativa, considerando las características del público destinatario. STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p> <p>8.2. Utilizar correctamente la terminología de las técnicas gráfico-plásticas en los procesos de trabajo, así como las herramientas, soportes, materiales y procedimientos, adecuados a cada proyecto, estableciendo un debate y defensa de la obra realizada. STEM3, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p> <p>1.1 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural. CPSAA3, CC1, CCEC1, CCEC2</p>	<p>diferenciadores de los estilos y los géneros artísticos significativos a lo largo de la historia.</p> <p>Es capaz de realizar un proyecto creativamente.</p> <p>Experimenta con distintas técnicas</p> <p>Muestra iniciativa en el uso de materiales, soportes y herramientas.</p> <p>Conoce las herramientas, soportes, materiales y procesos más adecuados a cada obra.</p> <p>Valora la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>
<p>4ºESO EXPRESIÓN ARTÍSTICA COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DESCRIPTORES OPERATIVOS</p>	
<p>1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final. CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCE.</p> <p>2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas. STEM3, CD2, CPSAA1, CC1, CE3, CCEC4.</p> <p>3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales. CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC4.</p> <p>4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo. STEM3, CD1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3, CCEC4.</p>	
<p style="text-align: center;">CONTENIDOS</p> <p>.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</p> <p>.6. Técnicas básicas de creación de volúmenes.</p> <p>.8. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p> <p>.1. Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.</p> <p>.2. Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.</p>	
<p style="text-align: center;">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. CPSAA1, CCEC3, CCEC4.</p> <p>4.1. Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. CCLQ, STEM3, CD1, CD5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC3.</p> <p>1.3. Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. CCL2, CP4, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1.</p>	<p style="text-align: center;">INDICADORES DE LOGRO</p> <p>Seleccionan y emplean de manera adecuada y creativa las herramientas, los equipos y los medios disponibles, eligiendo los más apropiados para la realización de la producción audiovisual.</p> <p>Demuestra una actitud de apertura y respeto hacia las manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, mostrando curiosidad y disposición para comprenderlas en su</p>

1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. CCLQ, CCL2, CCL3

4. 4. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito creativo, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y valorando sus posibilidades de desarrollo personal, social, académico o profesional. CCEC4.

propio contexto.

Los estudiantes pueden relacionar estas profesiones con sus intereses personales, identificando aquellas que más les atraen en función de sus habilidades, pasiones y talentos.

8. SECUENCIACIÓN

SESIÓN 1: Presentación de la SA al grupo con una visualización de una presentación en Canva, Genially, Powerpoint... sobre el contexto de las marcas de cantero y los principales elementos de la arquitectura románica.

SESIÓN 2: Alumnos 3º y 4º ESO. Visita a Zamora. Los alumnos visitarán la Escuela de arte de Zamora. Después participarán en una visita guiada por los principales monumentos románicos de la ciudad. Y por último tendrán que realizar una búsqueda de marcas de cantero y documentar aquellas que encuentren mediante fotografías de detalle. Cada alumno tendrá que tomar nota del lugar en el que se encuentra dicha marca de cantero y deberán señalar correctamente la posición de la marca fotografiada en un plano, mediante una flecha y un número.

SESIÓN 3 y 4: Ya en el aula cada alumno hará una selección de fotografías, con al menos seis marcas de cantero diferentes. Editará dichas fotos y realizará una presentación en Canva, Genially o Powerpoint... junto con una pequeña descripción de la iglesia a la que pertenecen y el plano de la misma señalando el lugar en el que la encontró. Todas las presentaciones se compartirán en un Padlet.

SESIÓN 5: 1º, 2º y 3º ESO. Visita a Benavente. De nuevo saldremos del centro para realizar otra búsqueda en las iglesias románicas de la ciudad. El proceso será el mismo. Los alumnos añadirán las nuevas marcas a su presentación.

SESIÓN 6: Edición y trabajo con la presentación.

SESIÓN 7-8-9-10: Clase sobre la técnica del grabado. Después cada alumno elegirá su marca de cantero favorita y realizará dibujos en tamaño A5. Todos los alumnos realizarán un trabajo con la técnica del linóleo.

SESIÓN 11, 12, 13 Y 14: Alumnos de 3º y 4º. Realización de copias en 3D de su marca de cantero favorita. Técnica de vaciado en escayola a molde perdido e impresora 3D.

SESIÓN 15: Presentación y difusión en redes del trabajo realizado por los alumnos y exposición del mismo.

SESIÓN 16: Búsqueda de socios en e-Twinning.