

MOGUER ES-CULTURA

Área Artística

yoy

Palabras clave:

Patrimonio | Conservación | Cultura | Arte | Diversidad | Realidad aumentada

Departamento de Dibujo y Artes plásticas



MOGUER ES-CULTURA

Descripción de contexto de aplicación.

No puede protegerse aquello que no se valora, ni puede valorarse aquello que se desconoce.

Para muchos, la inmersión en esta ruta artística puede significar el descubrimiento de ciertos fragmentos de la historia de su propio entorno, que hasta este momento desconocía, teniendo en cuenta que, para el desarrollo de la identidad personal del alumnado es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias.

Esto es lo fundamental de esta ruta. Dar a conocer el legado artístico y cultural para poder valorarlo, conservarlo y enriquecerlo.

Competencias específicas:
CCL1 | CCL2 | CPSAA1 | CPSAA3 | CPSAA4 | CC1 | CC2 | CC3 | CCEC1 | CCEC2 | CCEC3 | CD1

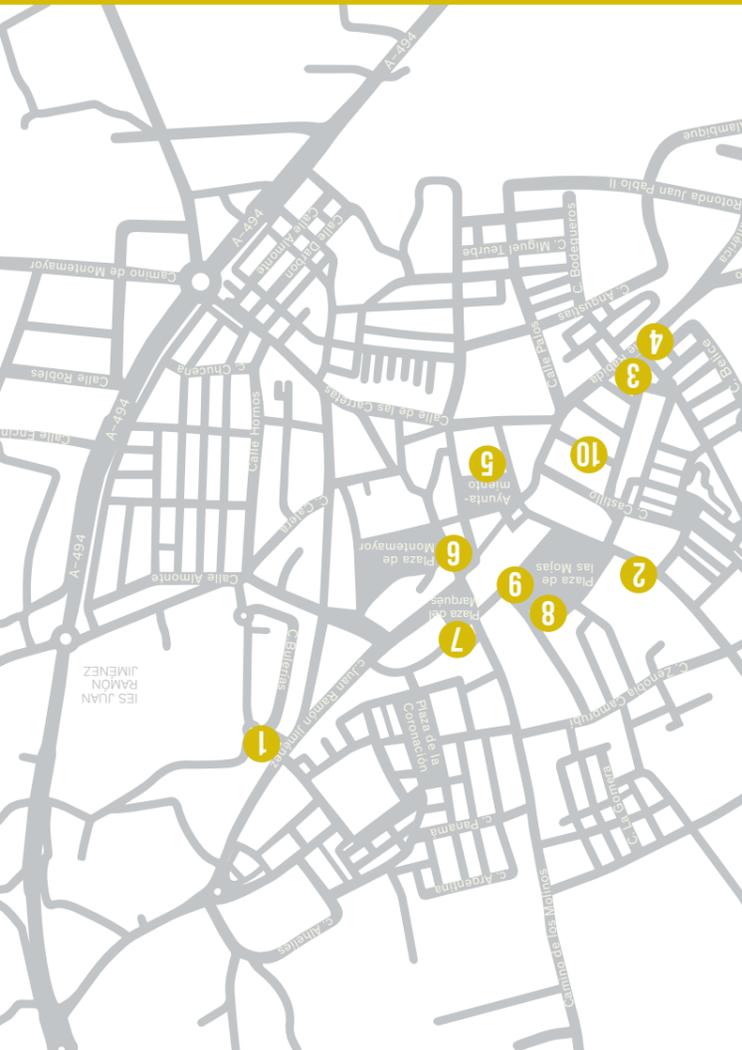
¿QUÉ APRENDEMOS CON ESTA RUTA?

Finalidad / justificación.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos. Desde los más tradicionales, como la ESCULTURA, hasta los más recientes, como el audiovisual, pasando por las posibilidades que las nuevas tecnologías nos ofrecen como la realidad aumentada.

Con esta ruta se pretende que el alumno/a sea capaz de identificar los distintos lenguajes artísticos, haciendo uso de esos referentes en sus procesos creativos para enriquecer sus creaciones.

Saberes básicos:
EPV 3.A1 | EPV 3.A2 | EPV 3.A3 | EPV 3.C3 | EPV 3.C4 | EPV 3.B1 | EPV 3.B2 | EPV 3.B5 | EPV 3.D1 | EPV 3.D2 | EPV 3.E1 | EPV 3.E2 | EPV 3.E3 | EPV3.E4



Acciones | Ruta en maps | Yoy

- 10 Castillo de Moguer
- 9 Asnozarra (Plaza de las Monjas y Portocarrero)
- 8 Colón (Plaza de las Monjas)
- 7 Zenobia Camprubí (Plaza del Marqués)
- 6 Juan Ramón Jiménez (Plaza del cabildo)
- 5 Aguedilla (Calle Rábida)
- 4 Darbón (Plaza San Francisco)
- 3 Fray Antonio
- 2 La Miga (Plaza de la Soledad)
- 1 Monumento Virgen de Montemayor

MOGUER ES-CULTURA

¿CÓMO LO HACEMOS?

Descripción del reto o producto final. Secuenciación didáctica.

Se comenzará explicando el recorrido y recogiendo información para la ficha técnica de la obra de arte: localización, dimensiones, material, autor, fecha, etc. A continuación, se repartirá el trabajo en clase y explicará el manejo de aplicaciones digitales para la parte práctica de contenido audiovisual.

Se utilizará el croma y edición de vídeos con efectos especiales, así como el escaneo de imágenes en 3D. Por último, se trabajará en clase con la realidad aumentada.

FINALMENTE RESULTA QUE...

Valoración y descripción de lo aprendido en la situación de aprendizaje.

Valoración de lo aprendido en la situación de aprendizaje.

Se valorará la utilización de referencias culturales y artísticas del entorno para enriquecer las propias, con actitud crítica y de respeto con las diferentes propuestas.

Igualmente, el alumnado deberá realizar una correcta aplicación de la tecnología y los recursos audiovisuales de manera creativa en sus proyectos.

Competencias claves trabajadas
CCL | CP | STEM | CD | CPSAA | CC | CCEC | CE

MOGUER ES-CULTURA

Departamento de
Dibujo y Artes plásticas

