

## **CURRÍCULUM INTEGRADO DE LAS LENGUAS.**

### **Educación plástica, visual y audiovisual**

#### **2º ESO. LA SOCIEDAD FEUDAL. “DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA”**

INTRODUCCIÓN

ESQUEMA DE LA UNIDAD

OBJETIVOS

CONTENIDOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

APORTACIÓN A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

ACTIVIDADES Y TEMPORALIZACIÓN

### **INTRODUCCIÓN**

En esta Unidad se van a concentrar varias aplicaciones de conocimientos.

Vamos a trabajar la geometría para el trazado del tablero del juego, vamos a trabajar las 3 dimensiones para las fichas, el dibujo artístico y la imaginación.

Además valdrá como complemento a las actividades tratadas en el resto de asignatura, ya que tendrán que pensar en las situaciones en las que podrían encontrarse los habitantes de la época. Se puede sugerir que se inspiren en edificios o poblaciones de nuestro entorno que se correspondan con los siglos XI y XII.

### **ESQUEMA DE LA UNIDAD: “DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA”**

- Trazado de enlaces.
- Trazado de paralelas y perpendiculares.
- Representación del cuerpo humano.
- Construcción de sólidos o figuras 3D.
- Cómo son los estamentos sociales en los siglos XI y XII.
- Vocabulario en español y el alemán.

## **OBJETIVOS**

- Conocer la estructura de la Sociedad Feudal.
- Conocer los estamentos de la Sociedad Feudal y sus estereotipos.
- Reproducir su vestuario, hábitos y modo de vida
- Crear situaciones que se pudieran dar en esa época.
- Introducir vocabulario propio de la época en español y en alemán.
- Valorar el trabajo en equipo como modelo de aprendizaje grupal.
- Aprender que las asignaturas no son compartimentos estancos y que en todas se puede aprender algo relacionado con las demás.

## **CONTENIDOS**

Diseño de un tablero, fichas tridimensionales, personajes y tarjetas para el juego.

Explicación de las normas en alemán y en español.

Relación de todo lo que le suceda al jugador con la Sociedad Feudal.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Conocer los conceptos teóricos propios de cada elemento geométrico desarrollado en la unidad.
2. Realizar los diferentes trazados geométricos a través de los métodos expuestos.
3. Aplicar la pulcritud, la precisión y la meticulosidad en los trazados.
4. Emplear los elementos geométricos expuestos en obras de creación propia, tanto en diseños como en creaciones con fin estético.
5. Aportar al equipo el esfuerzo y el trabajo para que el resultado grupal sea satisfactorio.

## **APORTACIÓN A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

- Competencia artística y cultural:
  - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
  - Ampliar el conocimiento y el gusto por el patrimonio histórico-artístico de la Comunidad.
- Competencia para aprender a aprender:
  - Acostumbrarse a reflexionar sobre los procesos.
- Tratamiento de la información y competencia digital:
  - Utilizar recursos tecnológicos específicos para la búsqueda y la investigación sobre un tema.

- Competencia matemática:
  - Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico.
  - Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

## ACTIVIDADES Y TEMPORALIZACIÓN

2 ESO. La sociedad feudal.

### SESIÓN 1

Aprovechando el interés que los alumnos muestran por esta imagen de la Edad Media, queremos que sean capaces de inventar su propio juego aplicando todos los conocimientos que están adquiriendo con este proyecto.



Se hacen grupos de 3-4 alum@s y se reparte el material después de haber proyectado muchos ejemplos.

### SESIÓN 2

En la segunda sesión los grupos trabajan en su juego, normas, forma del tablero, nombre del juego, material que necesitarán.

### SESIÓN 3

Elaboración del juego en clase.

#### **SESIÓN 4**

Hará falta una cuarta sesión para terminar, exponer los trabajos y evaluar.

**La tarea final** será la exposición de los juegos e intentar jugar con ellos para ver si cumplen con todos los objetivos.