

Bloque 1. LOS ORÍGENES DE LAS IMÁGENES ARTÍSTICAS

CONTENIDOS:

Arte rupestre: pintura y escultura. Representación simbólica.
Las construcciones megalíticas. Stonehenge, mito y realidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES:

1. Analizar la temática de la escultura y pintura rupestres.

1.1. Identifica las imágenes rupestres y las relaciona con las imágenes tribales o étnicas existentes en el mundo.

2. Debatir acerca de las posibles explicaciones simbólicas de las imágenes rupestres.

2.1. Relaciona las imágenes con un posible significado iconológico.

3. Reconocer las características principales de la pintura rupestre.

3.1. Compara las imágenes prehistóricas con las imágenes de grupos étnicos de la actualidad estableciendo posibles paralelismos.

3.2. Relaciona la iconografía rupestre con composiciones de artistas actuales

4. Explicar las características técnicas de la pintura rupestre a partir de ejemplos relevantes existentes en la península ibérica.

4.1. Analiza, a partir de fuentes historiográficas, la técnica del arte rupestre y su posible aplicación en la actualidad.

5. Analizar Stonehenge y las labores de recreación efectuadas en el siglo XX en el monumento.

5.1. Analiza Stonehenge debatiendo acerca de su autenticidad simbólica e histórica.

TEMAS PARA DESARROLLAR

Arte rupestre: la pintura franco-cantábrica.
Las construcciones megalíticas.

TRABAJOS PARA EXPOSICIÓN TIC

Altamira.

Lascaux.

Chauvet-Pont-d'Arc.

La pintura rupestre levantina, análisis comparativo.

La pintura rupestre aborigen australiana.

El graffiti: ¿arte rupestre contemporáneo?

La influencia del arte prehistórico en las primeras vanguardias.

La primera arquitectura monumental: el nacimiento de la religión en Göbekli Tepe.

Stonehenge: descubrimiento, restauración e interpretación.

El conjunto megalítico de Antequera (dólmenes de Menga, Viera y el Romeral).

Los dólmenes de la provincia de Cádiz.

Las Venus paleolíticas.