

IES EL CORONIL

PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL (2017-2018)



1. INTRODUCCIÓN

- 1.1 Justificación
- 1.2 Marco Legislativo
- 1.3 Aportación de Educación Plástica y visual
- 1.4 Proyecto de Departamento

2. CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO DEL CENTRO

- 2.1 Características del centro
- 2.2 Características de los alumnos y alumnas.
- 2.3 Características del departamento

3. COMPETENCIAS BÁSICAS: CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

4. OBJETIVOS DE ÁREA

5. EVALUACIÓN INICIAL

6. CONTENIDOS

7. UNIDADES DIDÁCTICAS POR NIVELES

8. METODOLOGÍA

- 8.1 Principios Metodológicos De Etapa

9. EVALUACIÓN

- 9.1 Criterios de Evaluación de 1º y 2º de ESO
- 9.2 Criterios de Evaluación de 4º de ESO
- 9.3 Criterios Comunes de Evaluación
- 9.4 Instrumentos De Evaluación.
- 9.5 Actitudes evaluables acordadas por el Departamento de Dibujo
- 9.6 Criterios de calificación de los alumnos de ESO.
- 9.7 Recuperación durante el curso
- 9.8 Evaluación del proceso de enseñanza.

10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

12. ACTIVIDADES DE LECTURA, ESCRITURA Y EXPRESIÓN ORAL

13. MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS

14. PROCEDIMIENTO PARA REALIZAR SU SEGUIMIENTO

15. CONCLUSIÓN

16. BIBLIOWEB

17. BIBLIOGRAFÍA

1. INTRODUCCIÓN

El artículo 27 de la Constitución proclama el derecho de todos los españoles/as a la educación y presenta los principios que deben orientar los fines, la estructura y la organización del sistema educativo.

El Estatuto de Autonomía para Andalucía, en su artículo 12.3.2, proclama el derecho de todos los andaluces a la educación. En su artículo 19 establece que corresponde a la Comunidad Autónoma de Andalucía la regulación y administración de la enseñanza en toda su extensión, niveles y grados, modalidades y especialidades.

La Educación es una construcción social que configura el futuro colectivo y garantiza la necesaria adaptación a las situaciones nuevas generadas por los cambios propios de nuestro tiempo. La estrecha relación que se establece entre educación y desarrollo individual y social justifica la importancia que las sociedades modernas y desarrolladas otorgan a sus sistemas de enseñanza.

Uno de los objetivos básicos de la Educación es proporcionar a todos los ciudadanos una formación plena que les permita conformar su propia y esencial identidad, así como construir una concepción de la realidad que integre, a la vez, el conocimiento y la valoración moral de la misma. Tal formación plena ha de ir dirigida al desarrollo de su capacidad para ejercer (de manera crítica en una sociedad plural) la libertad, la tolerancia, la solidaridad y la no discriminación, así como para intervenir en el proceso de desarrollo de nuestra sociedad (Decreto 105/1992).

Esta visión de la Educación, unida a la realidad educativa y su sentido dinámico, nos invita a reflexionar sobre nuestra acción docente, así como a reflejar dicha reflexión en su hacer diario a través de una planificación.

En este sentido, entendemos la educación como un conjunto de prácticas o actividades ordenadas a través de las cuales un grupo social ayuda a sus miembros a asimilar la experiencia colectiva culturalmente organizada y a preparar su intervención activa en el proceso social.

1.1. Justificación

El presente documento tiene como finalidad la planificación de la práctica docente del primero, segundo y cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) para la materia de Educación Plástica y Visual y del cuarto curso como asignatura optativa denominada "Proyecto Integrado".

La programación didáctica, se establece como una de las tareas encomendadas al profesorado (LOE, art. 91, funciones del profesorado) con el fin de planificar y dirigir el aprendizaje de los alumnos/as en una materia, para un curso determinado. En esta programación vamos a plantear las metas que pretendemos alcanzar (competencias básicas y objetivos); los conocimientos, procedimientos y conductas sobre los que vamos a trabajar (contenidos); las estrategias, métodos, actividades, instrumentos y medios que nos ayudarán a conseguirlo (metodología); y, finalmente, el modo en el que vamos a contrastar que el proceso que hemos diseñado sirve para conseguir lo que pretendemos (evaluación).

En el desarrollo de esta programación didáctica vamos a tener en cuenta las características del alumnado, su entorno, sus intereses y sus capacidades y contemplaremos medidas de atención a la diversidad para salvar las diferencias individuales y alcanzar los objetivos y competencias básicas de la materia.

1.2. Marco legislativo

Esta Programación está enmarcada en los preceptos y valores de la Constitución Española de 1978 y se asienta en la Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo, de Educación (LOE), (BOE de 4-05-2006), así como en los reales decretos 806/2006 del 30 de junio por el que se establece el calendario de aplicación del nuevo sistema educativo, establecido por la ley anteriormente citada, y el Real Decreto 1631/2006, del 29 de diciembre (BOE de 5-01-2007), por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.

El Real Decreto de mínimas fija las enseñanzas comunes y define las competencias básicas que el alumnado debe alcanzar al finalizar la etapa educativa, asegurando una formación común a todos los españoles, permitiendo la movilidad geográfica y garantizando la validez de los títulos correspondientes.

La Comunidad de Andalucía, en el marco de sus competencias educativas, (de conformidad con lo dispuesto en el artículo 52. 2 establecidas en el estatuto de Autonomía para Andalucía), mediante el Decreto 231/2007, de 31 de julio, (BOJA de 8/08/2007), ha establecido el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. Este Decreto desarrolla los objetivos de la etapa, la contribución de las distintas materias a la adquisición de las competencias básicas, así como los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de éstas. Sin embargo, no hace referencia alguna a las asignaturas de este departamento. Por tanto, nos remitiremos al Real Decreto 1631/2006 por el que se establecen las enseñanzas mínimas.

1.3. Aportación de nuestra materia: Educación Plástica y Visual

"El ojo es el órgano con el que yo he entendido el mundo" Goethe

Percibimos e interpretamos. A nuestros ojos se muestra el mundo. La mayor parte de los que percibimos proviene del sentido de la vista. Pero, ¿qué vemos? Se hace necesaria una percepción consciente que nos ayude a crecer y madurar para llegar a ser hombres y mujeres íntegros.

"Vivimos en un mundo de imágenes" Fernando Hernández

Parece paradójico que muchas de las imágenes presentes en la cotidianeidad sean verdaderamente comprendidas sólo por una minoría, siendo el lenguaje visual un lenguaje común a todas las culturas y territorios. Más que nadie, las nuevas generaciones han convivido en un mundo de imágenes siendo éstas su principal fuente de información para conocer el mundo en que viven. Sin embargo se encuentran en una indefensión absoluta ante la manipulación, presión y agresión que se ejerce a través de ellas.

La *alfabetidad visual*, además de un lenguaje de expresión, se convierte en un arma indispensable ya que les hace adquirir actitudes analíticas y críticas. Por otro lado desarrolla y potencia el goce estético y la sensibilidad, cualidades necesarias para la formación integral del ser humano. Le corresponde al docente la tarea de despertar este tipo de percepción.

"Denme un punto de apoyo y moveré el mundo" Arquímedes

El punto de apoyo, "la palanca" de Arquímedes para la educación, no es más que la motivación y la satisfacción personal del alumnado. Supone el motor de todo aprendizaje. El área de la Plástica y Visual ejerce un impulso y un apoyo potencial para desarrollar la autoestima, la búsqueda de identidad individual y grupal ya que se induce al alumno al pensamiento y la reflexión y a

desarrollar la creatividad portadora de ideas y soluciones tanto para el ámbito educativo como para la vida en general. En un grupo, pluralidad de soluciones indica, pluralidad de pensamientos, respeto y apertura de pensamiento, lo que ofrece un lugar a la utopía y la imaginación. Extrapolando el sentido de esta frase, podríamos decir que el punto de apoyo de una sociedad plural, justa y humana se encuentra en la educación.

Vivimos en sociedad y como seres sociales sentimos una necesidad de comunicación. La expresión plástica no es terreno sólo de los artistas. De hecho, *una educación integral no forma artistas sino personas*. Mediante el acercamiento de unos conocimientos conceptuales y procedimentales se pone en manos de los alumnos la posibilidad de expresarse y comunicarse formalmente; de desarrollar sus capacidades perceptivas, expresivas y estéticas. Asimismo, se busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural. Ciertamente, estamos ante uno de los contenidos curriculares que dispone de mayor capacidad para proponer temas transversales y transmitir valores acercando temas de índole social, cultural, medioambiental, género, etc. Por su infinita capacidad para transmitir ideas y sensaciones, el lenguaje visual y plástico es un medio de comunicación cuya naturaleza debemos aprender y comprender.

Si en la etapa anterior los contenidos relativos a plástica y música, como expresiones artísticas de representación de ideas y sentimientos, se desarrollan de forma globalizada, en ésta la Educación Plástica y Visual se constituye en una materia con estructura propia. Se atiende así a las características del alumnado de estas edades, enriqueciendo de manera plenamente diferenciada su capacidad de expresión artística mediante el desarrollo de los dos niveles en que se fundamenta la materia: saber ver para comprender y saber hacer para expresarse.

El currículo posibilita que el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, o de transformación de imágenes. Posibilita también su puesta en práctica tanto con *medios gráfico-plásticos tradicionales y actuales*, como a través de *tecnologías digitales*, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en 1.º, 2.º y 4.º en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3.º en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos,

visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

El lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de desarrollo: el saber ver y percibir para comprender, y el saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse creativamente. También se orienta a profundizar en el autoconocimiento y en el conocimiento de la realidad para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma.

Andalucía es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia. El patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc.

Los contenidos para el primer ciclo se presentan en tres bloques interrelacionados:

Expresión Plástica,
Comunicación Audiovisual y Dibujo Técnico.

Estos bloques se corresponden con los tres bloques de esta materia en la etapa de la Educación Primaria: Expresión Artística, Educación Audiovisual y Dibujo Geométrico. En el segundo ciclo se añade un bloque de contenidos relativo a Fundamentos del Diseño, y el bloque Comunicación Audiovisual cambia por Lenguaje Audiovisual y Multimedia.

El bloque de contenidos Expresión Plástica hace referencia a un aprendizaje plástico, en su dimensión artística y procedimental de los contenidos, incidiendo en la faceta más práctica de la materia. Los bloques de contenidos Comunicación Audiovisual y Lenguaje Audiovisual y Multimedia tendrán que prestar una especial atención al contexto audiovisual andaluz y a los creadores y creadoras contemporáneas, tanto en fotografía como cine y televisión, y otras manifestaciones visuales, cómic, videojuegos, etc.

El bloque Dibujo Técnico permite el acercamiento al diseño y la dimensión plástica de la geometría, pudiendo tomar como referencia la azulejería de construcciones como La Alhambra, el legado andalusí y la relación construcción-geometría.

La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias qued reflejado en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y

expresiones culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico.

El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc.

De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

El desarrollo de la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

En el desarrollo de la competencia digital (CD) se orientará en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

En relación al desarrollo de la competencia social y cívica (CSC) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales.

La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

La competencia aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión.

Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir

de su propio interés.

Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

1.4. Proyecto De Departamento

El Departamento organiza algo más que la actividad en el aula. Es absolutamente necesario planificar los contenidos y objetivos de la asignatura de forma global, contemplando la coherencia como un eje de absoluta prioridad en el propio departamento. Este proyecto global nos permite unificar toda la actividad docente bajo un marco más dinámico, productivo y socializador. Esto posibilita coordinar los proyectos con otros departamentos e incluso con otros centros.

Para exponerlos se desarrolla a continuación un "marco conceptual" donde se exponen los principios y un "marco metodológico" donde se exponen las actuaciones concretas a realizar.

Marco conceptual

No formamos artistas, formamos personas:

La Educación Plástica y Visual es un vehículo que se apoya en estrategias de percepción sensibles de la realidad, análisis críticos de la misma y ensayo de procesos creativos individuales y de grupo. Todo lo que suponga activar mecanismos de actitud crítica y constructiva con la realidad, suponen una clara alternativa generalizadora de interacción con el mundo, la formación integral y la conciencia del individuo.

Analizar críticamente una obra artística de cualquier naturaleza es un camino para analizar críticamente el mundo. Aplicar la creatividad para la realización de proyectos que aborden soluciones a problemas prácticos-técnicos es acercarnos al modo procesual de resolución de problemas de la realidad, tomando, precisamente, a la creatividad como principio de actuación metodológico. No olvidemos que la creatividad no es un principio exclusivo de la actividad artística, sino una cualidad inherente en la forma de intervención humana sobre el mundo. Jorge Wagensberg, Director del Museo de la Ciencia de Barcelona, decía en una entrevista: "hay que ser creativo hasta para amarrarse los cordones de los zapatos".

Una actividad educativa permeable a la sociedad

La escuela no debe permanecer estanca a lo que sucede fuera de ella sino que por el contrario debe ser receptiva y activa para permitir que lo que sucede en el mundo real llegue a la escuela y lo que sucede en la escuela adquiera una dimensión socialmente válida, no sólo como labor docente, sino como actividad cultural.

La actividad del departamento debe renovarse con los tiempos adaptándose a las nuevas realidades y nuevos alumnos.

Las TIC como recurso e instrumento

Por otro lado, se creará un espacio expositivo virtual. La web 2.0 nos ofrece la posibilidad de crear un *blog* enfocado a la exposición de los trabajos mas destacados que se vayan realizando por grupos, además de ser una herramienta de comunicación idónea para enviar información periódica al alumnado en lo referente a plazos, convocatorias, materiales, etc., sobre todo lo relacionado con el proceso educativo.

Coordinación de conferencias

La necesidad de alfabetizar en el uso de las nuevas tecnologías no puede recaer sólo en el interés individual de los estudiantes, es necesario pautar y dotar de mecanismos a la institución docente para hacer posible el acercamiento plural y socializador de las nuevas tecnologías. Nuestra asignatura debe crear los mecanismos de educación visual que hagan posible la lectura crítica y constructiva en un universo mediático saturado de imágenes. Al mismo tiempo el acercamiento a las nuevas tecnologías con herramienta creativa no puede quedar ignorado.

Acceso a la documentación

Se contempla en el proyecto de departamento la posibilidad de facilitar el máximo de información sobre los contenidos curriculares de la asignatura en un soporte no escolar: revistas, libros, páginas web... y también posibilitar el acceso a informaciones complementarias: cursos específicos, talleres, viajes formativos, etc.

Del Departamento de Dibujo al Departamento de Educación Visual

No es posible que nuestra asignatura se ocupe "sólo" del dibujo. En un mundo donde la comunicación visual en todos los medios tiene una preponderancia absoluta, la alfabetización visual adquiere una importancia vital. El cometido de la asignatura presenta un sentido nuevo y de gran relevancia. La formación de los ciudadanos no puede ignorar el entorno en que desarrollan sus vidas.

Marco Metodológico. Acciones concretas

Reutilización de los espacios

Los espacios comunes del centro pueden ser también espacios de exposición de los trabajos realizados por los alumnos/as. Este enfoque de los espacios les hará obtener una nueva función e incluso pueden estar rotulados y nombrados con un nombre específico .

Interacción entre la escuela y la sociedad

La experiencia directa en el aprendizaje, la posibilidad de visionar procesos de creación y producción de imágenes, diseños publicitarios, métodos de impresión, creación de obras de arte (grabado, pintura, escultura, arquitectura...), ofrece una dimensión real al aprendizaje en el aula y una funcionalidad o aplicación práctica de los contenidos, además de un descubrimiento real del mundo en que vivimos. Esto se llevará a cabo mediante visitas a talleres profesionales, centros educativos de niveles superiores relacionados con la materia, museos, etc.

Por otra parte, la participación en concursos y certámenes incentivando una actitud emprendedora y aportando una dimensión extraescolar del trabajo escolar. Potenciar la relación del Instituto con el Centro Cívico o el Ayuntamiento de Barbate, con el objetivo de sacar fuera

del centro el trabajo de los alumnos e integrarlo en la sociedad.

En la medida de lo posible, invitaremos a profesionales relacionados con nuestra materia (arquitectos, diseñadores, artistas, artesanos, escenógrafos, publicistas, dibujantes de cómic, pintores de grafittis...) para acercar a los alumnos a la realidad que acompaña a todas las profesiones. Se realizarán en el salón de actos con carácter abierto a todo el centro. Esto servirá para orientar profesionalmente a los alumnos.

Información cultural

Intentando persuadir al alumnado para que colabore, el departamento recopilará y repartirá información completa sobre Centros de Arte: galerías, cines, teatros, museos... También se colgará en un tablón en el que los demás compañeros del aula podrán obtener información de actividades culturales que están a su alcance. Dependiendo del nivel de acogida de esta propuesta entre el alumnado, se propondrán cuestionarios y actividades relacionadas.

2. CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO DEL CENTRO

Nos situamos en un centro ubicado en la localidad de El Coronil es un municipio español de la provincia de Sevilla, Andalucía. Su extensión superficial es de 92 km y tiene una densidad de 54,8 hab/km. Se encuentra a 53 kilómetros de la capital provincial, Sevilla. Su alargado término municipal lo cruzan entre otras corrientes, el río Guadalete y el arroyo Salado. El núcleo urbano se localiza en la zona de La Campiña, en la parte norte del término, y está bordeado por la carretera A-376. El gentilicio de sus habitantes es el de coronileños.

Los vestigios arqueológicos más antiguos que se conocen en la zona, corresponden al Calcolítico.

De esta etapa es un dolmen que se halla enterrado en las inmediaciones de la zona conocida como "El Calvario". También existen en su término asentamientos del Bronce Final y los restos romanos son muy numerosos, aunque la distribución general de su parte antigua pertenece al siglo XV, justo después de su fundación en 1381. Destaca, en la historia de la villa, el emergente esplendor en el siglo XVIII gracias a la potente industria manufacturera de los productos agrícolas que se daban en la zona. El Coronil ha sido cuna de personajes relevantes en el ámbito empresarial y político como por ejemplo la familia Candau. En la década de 1950 llegaron a constar en el censo cerca de 10.000 habitantes. Desde entonces y hasta hoy esta cifra ha ido descendiendo progresivamente hasta estabilizarse en los años 80 en unos 5.000

Consciente de la problemática energética, económica y medioambiental actual y en atención a las expectativas futuras, El Coronil cuenta con la planta solar fotovoltaica mayor de Andalucía y una de las más relevantes de España, produciendo un total de 20MW. Con esta instalación se evitan la emisión de más de 40.000 toneladas de CO2 anuales a la atmósfera y se reducen las importaciones de petróleo en casi 3000 toneladas anuales para obtención de energía eléctrica. Además, se está investigando en la transformación y producción de biomasa mediante la molturación de la jartrofa, que se comienza a sembrar en estas fértiles tierras tradicionalmente ligadas a la agricultura, para la obtención de otras clases de fuentes de energía sostenibles

La buena situación geográfica de El Coronil y sus comunicaciones, hacen que el polígono industrial-parque tecnológico, con capacidad para acoger nuevas implantaciones durante los próximos años, sea un espacio propicio para el establecimiento de empresas de investigación y desarrollo de tecnologías ligadas a la de producción de energías alternativas, manufactura de la excelente producción agrícola que se da en el lugar y demás sociedades del

sector productivo.

El pueblo cuenta con una muestra de arquitectura singular formada por edificios acogedores de gran carga histórica y cultural más que monumental, usando principalmente materiales propios de la zona y sucesivamente adaptados a la funcionalidad del momento. Conocerlos y pasear por sus calles le llevará a identificarse y comprender el carácter de los coronileños. El poco difundido paisaje de la campiña que rodea la población se puede disfrutar a través de senderos rurales, principalmente la Vereda de las Aguzaderas que conduce al castillo del mismo nombre en un paseo de 3,5 km. En el turismo de naturaleza destacan la Vía Verde de la Sierra, en la zona sur del término o el Embalse Torre del Águila, de Utrera aunque con una relación muy directa con El Coronil. También cuenta con la Dehesa de Pilares, reducto del ecosistema que pobló toda esta zona antes de destinar las tierras al cultivo.

Actualmente El Coronil cuenta con una serie de vecinos de diferentes edades que ocupan los primeros puestos de podios a nivel provincial y autonómico, teniendo presencia en competiciones nacionales. Las disciplinas van del atletismo al fútbol, pasando por la natación. También destaca la práctica de rutas de bicicleta de montaña que conjuga los beneficios del deporte con el disfrute del medio natural.

2.1. Características del centro

Se trata de un pequeño instituto ubicado en el centro del pueblo al que acuden únicamente alumnos de ESO, aproximadamente unos doscientos cincuenta. Aunque las instalaciones son pequeñas, se ha reformado y ampliando para el mejor reparto y asignación de aulas. Por el momento, todas las aulas, aulas específicas, salón de actos e incluso la biblioteca, se vienen utilizando para impartir clases. El clima es bueno en general.

2.2. Características de los alumnos y alumnas

El alumnado del I.E.S. El Coronil pertenece casi en su totalidad a familias residentes en el mismo municipio, siendo el nivel socio-cultural de dichas familias muy variado. El 99% de nuestro alumnado proviene del C.E.I.P. María Ana de la Calle, situado a 50 metros del Instituto.

Todos los años unos 50 alumnos/as de 4º de la E.S.O. terminan dicha etapa con el título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria, siguiendo sus estudios en bachillerato y en ciclos formativos en municipios cercanos (Montellano y Utrera principalmente).

Las características de nuestro alumnado son las propias de su edad (desde los 12 hasta los 18 años en algunos casos). Esta es una etapa de fuertes cambios en la que la influencia de agentes externos es mayor que en la etapa anterior.

Para poder afrontar con mayor capacidad estas decisiones, lo cierto es que la sociedad les está dotando de muy pocos recursos formativos. Tienen posiblemente más información que nunca, pero también quizás menos formación. Distorsionan el concepto de responsabilidad estableciendo una gran desproporción a favor de los derechos frente a los deberes. El poco aprecio de la autoridad, el respeto al otro, etc., siguen siendo características habituales. La tradicional rebeldía del joven normalmente constructiva y activa ha ido degenerando en una rebeldía destructiva en unos casos y pasiva en la mayoría.

Las repercusiones que esto tiene en el campo de la educación suelen ser la falta de interés, la falta de atención, la falta de concentración, la falta de constancia en el esfuerzo, y la

sensibilidad y la imaginación desbordadas con una gran falta de realismo y de conciencia de las responsabilidades que deben ir asumiendo.

Sin embargo, tenemos que hablar también de valores positivos que nuestro alumnado parece traer consigo: la espontaneidad, la apertura a todo, no escandalizarse de nada, no ser temerosos, deseo de grandes experiencias y aventuras, cierto sentido de la solidaridad, etc.

2.3. Características del departamento

Este departamento es unipersonal. El presente año académico quedan todos los cursos de E.P.V. cubiertos por profesorado especialista. El departamento de Dibujo asumirá este año la asignatura optativa de Proyecto Integrado en 4º de ESO.

En cuanto a dotación e infraestructuras el departamento cuenta con un aula dotada con dos ordenadores; uno portátil y otro de sobremesa. El aula cuenta con agua corriente y fregadero. La dotación presupuestaria no se conoce ni se llegará a conocer pero según la programación del departamento del año anterior parece haber sido suficiente como para comprar el material necesario. El departamento, al no contar con pizarra digital, cuenta con el acceso a uno de los proyectores con que cuenta el centro.

3. COMPETENCIAS BÁSICAS: CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

El lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de desarrollo: el saber ver y percibir para comprender, y el saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse creativamente. También se orienta a profundizar en el autoconocimiento y en el conocimiento de la realidad para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma.

Andalucía es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia. El patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado

estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc.

La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias qued reflejado en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico.

El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc.

De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

El desarrollo de la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

En el desarrollo de la competencia digital (CD) se orientará en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

En relación al desarrollo de la competencia social y cívica (CSC) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales.

La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

La competencia aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión.

Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés.

Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

4. OBJETIVOS DE LA MATERIA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

La enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

5. EXPLORACIÓN INICIAL

Desde las materias de nuestro departamento, en general, el nivel de partida del alumnado es medio-bajo en los cuatro niveles con los que trabajamos. Detectamos una importante falta de motivación por los contenidos conceptuales, posiblemente, derivada de la falta de base generalizada y por la concentración que requieren para su comprensión. Detectamos que, desde la práctica, los contenidos procedimentales y desde la acción, será más sencillo llegar a la consecución de los objetivos para el presente año. Como nuestras materias tienen un enfoque práctico esperamos sea posible para el alumnado llegar a entender los conceptos desde un descubrimiento dirigido y pautado.

Puntualmente existen alumnos necesidades educativas especiales por lo que será necesario trabajar sobre los contenidos mínimos. En el resto de casos se tratará de llevar a cabo una programación un poco más amplia y ambiciosa, es decir, normalizada.

Tanto en el grupo de 4º ESO como en los grupos de Proyecto Integrado nos encontramos con distintas capacidades y niveles. El alumnado integrante se compone de una mezcla de alumnado de cuarto habitual y de diversificación. Intentaremos pues que trabajen de forma colaborativa para que no sea necesario dividir las actividades según las características del alumnado y la actividad docente sea integradora. Asimismo, para trabajar con alumnado de diversificación, iremos pautando cada paso, fomentando habilidades intelectuales y motrices y ejemplificando absolutamente todo.

6. CONTENIDOS

Contenidos De La Materia De Educación Plástica Y Visual.

Contenidos y criterios de evaluación

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Primer Ciclo ESO

Bloque 1. Expresión Plástica.

Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve.

Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Criterios de evaluación

Identificar los elementos configuradores de la imagen.

Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.

Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).

Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.

Experimentar con los colores primarios y secundarios.

Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.

Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado.

Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística.

Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.

Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.

Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Criterios de evaluación

Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

Identificar signifiante y significado en un signo visual.

Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.

Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.

Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.

Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico

y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas.

Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

Criterios de evaluación

Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.

Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.

Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.

Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.

Conocer lugares geométricos y definirlos.

Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).

Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.

Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.

Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.

Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.

Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.

Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.

Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.

Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.

Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.

Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.

Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.

Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.

Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 4.º ESO

Bloque 1. Expresión plástica.

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráficoplástica.

Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.

Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Criterios de evaluación

Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.

Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

Bloque 2. Dibujo técnico.

Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

Criterios de evaluación

Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.

Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares.

Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética.

Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño.

Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

Criterios de evaluación

Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.

Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual e Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis.

Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo.

Publicidad subliminal.

Criterios de evaluación

Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. CCL, CSC, SIEP.

Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

7. UNIDADES DIDÁCTICAS POR NIVELES

CURSO PRIMERO

1 LENGUAJE VISUAL

INTRODUCCIÓN

Esta unidad acerca a los alumnos al lenguaje visual, mostrando la necesidad del ser humano de comunicarse entre sí, transmitir sus experiencias y conocimientos, sus vivencias e inquietudes.

También introduce a los alumnos en los códigos propios que configuran nuestra manera de comunicarnos y que se han renovado y empleado a lo largo del siglo XX con nuevos lenguajes y sistemas de comunicación visual.

El objetivo es que los alumnos, a través del conocimiento de estos códigos, sean capaces de interpretar los mensajes visuales y distinguir los elementos que los forman.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Para abordar esta unidad se debe partir de la base de que los alumnos ya han trabajado con algunos códigos del lenguaje plástico y visual.

También conocen los elementos básicos de los procesos de comunicación: emisor, mensaje, receptor y medio, aplicados a ciertos campos como la publicidad.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual.
- Diferenciar los efectos visuales utilizados para atraer la atención del receptor y las distintas finalidades comunicativas que poseen las imágenes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar imágenes procedentes de distintos campos de la comunicación visual.
2. Reconocer los códigos básicos de los diferentes lenguajes visuales.
3. Emplear recursos gráficos visuales para expresar sensaciones o emociones.

4. Realizar composiciones con diferentes efectos visuales.
5. Reconocer las diferentes finalidades de los mensajes visuales.

CONTENIDOS

Conceptos

- Comunicación visual: emisor, mensaje, receptor y medio.
- Lenguaje visual: el código visual. Metáforas visuales.
- Percepción visual: proximidad y semejanza. Continuidad. Destaque. Homogeneidad.
- Finalidad de las imágenes: finalidad informativa. Finalidad exhortativa. Finalidades recreativa y estética.
- La técnica del collage: fotomontaje.
- El lenguaje visual en el arte.

Procedimientos

- Selección y análisis de los elementos básicos de las imágenes.
- Realización de logotipos y metáforas visuales y de sus correspondientes códigos visuales.
- Producción de composiciones con diferentes efectos visuales.
- Análisis de imágenes con distintas finalidades comunicativas.
- Elaboración de collages y fotomontajes.
- Recopilación de imágenes con mensajes visuales de distinta índole.

Actitudes

- Valoración del lenguaje visual como parte fundamental de la comunicación humana.
- Interés por descubrir la finalidad de los diferentes mensajes visuales procedentes de los distintos campos de la comunicación visual.
- Actitud crítica ante los mensajes de carácter exhortativo.
- Utilización y cuidado correctos de los materiales utilizados para la realización de mensajes visuales.
- Evaluación crítica de los nuevos canales de comunicación basados en las nuevas tecnologías.
- Reconocimiento y respeto hacia los trabajos de otros compañeros.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte y publicidad.
- Revistas, periódicos y cómic.
- Papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Vídeos con anuncios publicitarios que ejemplifiquen la finalidad de los mensajes.
- Diapositivas, transparencias o presentaciones relacionadas con la unidad.
- Logotipos de empresas y entidades.

2 ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

INTRODUCCIÓN

Como cualquier otro tipo de lenguaje, el lenguaje visual posee una serie de elementos que lo articulan y forman su estructura comunicativa. Estos elementos son, entre otros, el punto, la línea, el plano y la textura.

A partir de estos elementos, el alumno podrá crear cualquier tipo de obra en dos o tres dimensiones, y descubrir los aspectos expresivos y formales de las imágenes así como su lectura, que tanta importancia tiene en el actual espacio iconográfico que nos rodea.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los elementos básicos del lenguaje visual resultan familiares a los alumnos, puesto que en etapas anteriores ya han experimentado con la capacidad expresiva del punto, de la línea y de las formas planas. Se parte del conocimiento de las formas geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo equilátero.

Por otro lado, los alumnos también han experimentado en etapas anteriores con texturas táctiles y visuales, mediante la realización de collages.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia Cultural y artística (C6). Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

. La Educación Plástica y Visual contribuye, especialmente, a adquirir Autonomía e iniciativa personal (C8) dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora en estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados, obligando al alumno a tomar decisiones de manera autónoma.

. A la competencia Aprender a aprender (C7) se contribuye en la medida en que se favorece la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Valorar y reconocer la capacidad estética y expresiva de los elementos básicos de la expresión

plástica.

- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Realizar actividades que evidencien las distintas capacidades expresivas del punto.
2. Identificar los diferentes tipos de líneas y comprender sus distintos valores expresivos.
3. Elaborar obras utilizando los recursos expresivos de las formas planas y el plano.
4. Emplear las texturas como elemento compositivo en una obra, creando determinadas sensaciones.
5. Utilizar los diferentes elementos de la expresión plástica para elaborar composiciones.

CONTENIDOS

Conceptos

- Elementos básicos del lenguaje plástico: punto, línea, plano y textura.
- La capacidad expresiva del punto.
- Tipos de líneas, su capacidad expresiva.
- Clasificación de los planos. Su valor expresivo y descriptivo.
- Las texturas: naturales y artificiales; táctiles y visuales.

- Los lápices de grafito.
- Los elementos básicos de la expresión plástica en el arte.

Procedimientos

- Realización de composiciones a partir del punto como elemento central.
- Producción de obras tomando la línea como motivo expresivo principal.
- Tratamiento de las formas planas y de sus capacidades expresivas.
- Obtención de texturas con diferentes materiales para comprender sus cualidades.
- Experimentación con los lápices de grafito para conseguir sombreados y efectos de grises.

Actitudes

- Valoración del lenguaje visual como un importante medio expresivo de comunicación.
- Empleo y cuidado correctos de los materiales utilizados en la elaboración de las actividades propuestas.
- Reconocimiento y respeto hacia los trabajos de otros compañeros.
- Actitud crítica y constructiva ante las aportaciones artísticas no convencionales.
- Interés por la experimentación con diferentes técnicas y materiales de realización plástica.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta de arte.
- Revistas y periódicos.
- Cartulinas y papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Lápices de grafito de distinta dureza.
- Diapositivas de obras de autores en los que se evidencie la utilización de los elementos básicos de la expresión plástica, como Joan Miró, Wassily Kandinsky, Paul Klee, etc.
- Imágenes de obras de autores puntillistas para apreciar la utilización del punto en una obra de arte.
- Imágenes de grabados y de viñetas de cómics para ejemplificar el uso de la línea y su capacidad expresiva.

3 EL COLOR

INTRODUCCIÓN

El color es una de las cualidades que más definen nuestro entorno visual. La complejidad aparente de todo ese cromatismo casi infinito se presenta, al final, como la mezcla de unos pocos colores que configuran nuestro mundo.

La percepción de los colores, su expresividad o su lenguaje son algunos de los conceptos que necesitan ser tratados, aparte del resto de los elementos básicos del lenguaje plástico, dada su magnitud e importancia.

Por ello, el objetivo de esta unidad será dotar a los alumnos de las herramientas principales para analizar las relaciones básicas entre los colores y los mensajes visuales que son capaces de emitir.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos ya tienen conocimientos sobre alguna de las cualidades del color, como el tono, y saben reconocer los colores primarios y secundarios.

En etapas anteriores también han realizado composiciones cromáticas en las que diferenciaban entre colores de la gama fría y de la gama cálida. Los materiales empleados son lápices de colores, ceras, rotuladores o temperas.

COMPETENCIAS BÁSICAS

- . Se contribuye a la competencia Cultural y artística (C6) cuando el alumno experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y es capaz de expresarse a través de la imagen.
- . El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán habilidades para poder modificar las cualidades del color, consiguiendo con ello diferentes efectos.
- . La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).
- . Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Distinguir las principales cualidades del color y sus variaciones para realizar combinaciones cromáticas determinadas.
- Diferenciar las relaciones existentes entre los colores para poder apreciar la expresividad de las posibilidades del lenguaje cromático.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar los colores primarios de los secundarios y ordenarlos correctamente en el círculo cromático.
2. Reconocer las diferentes cualidades de los colores.
3. Valorar la expresividad de las armonías de colores en la naturaleza y en el arte.
4. Realizar obras que utilicen el color como elemento visual y expresivo.

CONTENIDOS

Conceptos

- Colores primarios y secundarios. El círculo cromático y los colores complementarios. Mezcla sustractiva.
- Importancia del tono, valor y saturación para la obtención de distintos tonos de color.
- La gama fría, la gama cálida y su subjetividad para expresar sensaciones. Policromía y monocromía.
- Relaciones armónicas entre colores: armonía de colores afines, de colores complementarios y de grises.
- Técnicas de trabajo con témperas: la estampación.
- El color en el arte.

Procedimientos

- Análisis del color y de sus mezclas.
- Realización de composiciones utilizando las distintas cualidades del color.
- Elaboración de ejercicios a partir de las gamas cromáticas.
- Producción de obras con diferentes tipos de armonías.
- Obtención de degradados de un color mediante aguadas o por mezcla de blanco.
- Observación de la utilización del color a lo largo de la historia y de sus capacidades expresivas.
- Realización de obras cromáticas con diferentes grados de expresividad.

Actitudes

- Interés por descubrir los mecanismos perceptivos del color.
- Valoración crítica de la utilización del color en los campos de la comunicación visual superando estereotipos.
- Utilización correcta de los materiales que se emplean para aplicar el color.
- Cuidado al realizar cada ejercicio con orden y limpieza.
- Respeto hacia el trabajo de otros compañeros.
- Análisis crítico de la utilización del color en otras épocas y culturas.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta de arte.
- Diapositivas de obras de autores que utilicen los colores primarios como elementos expresivos, como Joan Miró, David Hockney, Mark Rothko o Henri Matisse.
- Revistas en las que se aprecie el color como elemento de comunicación visual básico.
- Señales viales como ejemplo de la utilización de códigos cromáticos en la comunicación visual.
- Témperas y pinceles.
- Papeles transparentes de diversos colores.

4 LAS FORMAS

INTRODUCCIÓN

Los contenidos de esta unidad profundizan en los conceptos básicos relacionados con la forma en el lenguaje plástico y visual: sus características fundamentales, su clasificación, las diferentes maneras de ser representadas o sus relaciones en el espacio.

Asimismo, es interesante que el alumno aprenda que las técnicas utilizadas para plasmar las distintas formas pueden modificar en gran medida el mensaje final de la obra. De ahí que se dedique un epígrafe especial a distintos estilos o maneras propias de cada artista de trasladar las formas a su obra, centrándose en el realismo, la figuración y la abstracción.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos ya han estudiado los diferentes tipos de formas y su clasificación según su origen (naturales o artificiales) y su estructura (geométricas u orgánicas).

En etapas anteriores se han ido introduciendo artistas de distintas épocas, enmarcándolos dentro de un estilo artístico.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia Cultural y artística (C6). Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

. El uso de recursos tecnológicos específicos supone una herramienta importante para la producción de creaciones visuales y además colabora en la mejora de la Competencia digital (C4).

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Diferenciar las cualidades y las estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente.
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en la que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Realizar composiciones a partir de contornos y siluetas.
2. Reconocer en obras de arte la utilización de formas abiertas y cerradas.
3. Diseñar obras mediante formas simplificadas y esquematizadas.
4. Realizar composiciones con diferentes valores expresivos a partir de formas de distinta naturaleza.
5. Distinguir una obra de arte figurativa de otra abstracta y reconocer sus valores comunicativos.

CONTENIDOS

Conceptos

- Cualidades y clasificación de las formas.
- Representación de las formas: silueta, contorno y dintorno.
- Expresividad de las formas cerradas y abiertas.
- Relaciones espaciales entre las formas: superposición, variación de tamaño y contraste.
- Diferencias entre realismo, figuración y abstracción.
- Los lápices de colores.
- Las formas en el arte.

Procedimientos

- Análisis de distintos tipos de formas y de sus cualidades.
 - Representación de las formas a partir de su contorno, el dintorno y la silueta.
 - Observación y análisis de las formas de su entorno cercano, atendiendo a su clasificación formal y estructural.
-
- Elaboración de trabajos utilizando los diferentes recursos espaciales existentes entre las formas.
 - Clasificación de distintas obras según el estilo artístico utilizado.
 - Experimentación con lápices de colores y aplicación de las distintas técnicas en trabajos sencillos.

Actitudes

- Interés por observar y analizar las cualidades y la estructura de los objetos de su entorno.
- Valoración de la capacidad expresiva de las formas como elemento básico del lenguaje visual.
- Interés por reconocer los diferentes recursos visuales empleados en las relaciones espaciales entre las formas.
- Curiosidad por reconocer en obras concretas los diferentes estilos artísticos utilizados para representar las formas.
- Actitud crítica ante las obras de arte que utilizan formas no convencionales.
- Respeto y análisis positivo de las obras de otros compañeros.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta de arte.
- Objetos cercanos de nuestro entorno que presenten formas diversas.
- Diapositivas de obras de autores en los que la forma toma una importancia capital como Jean Arp, Henry Moore o Fernand Léger.

- Cómics para ver cómo se trabajan los contornos, siluetas y dintornos de los personajes.
- Mural con señales viales informativas que servirán para poder apreciar cómo se esquematizan e interpretan determinadas formas.
- Lápices de colores.

5 TRAZADOS GEOMÉTRICOS

INTRODUCCIÓN

Esta unidad introduce al alumno de Secundaria en la geometría. Lo inicia en el manejo de los instrumentos propios del dibujo técnico y en el trazado de construcciones sencillas que responden a los conceptos geométricos más elementales.

Se pretende que los alumnos tomen conciencia de que estos trazados están presentes en su ámbito cotidiano y resultan una herramienta de trabajo imprescindible en la comunicación visual.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En general, los alumnos, al llegar a la enseñanza Secundaria, tienen unos conocimientos muy básicos sobre trazados geométricos, así como del uso del material de dibujo técnico.

Algunos alumnos sabrán trazar paralelas, perpendiculares y arcos, aunque no siempre estos conocimientos estarán muy afianzados.

Por todo ello, es necesario comenzar este bloque de unidades haciendo hincapié en los aspectos más básicos.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos

creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Conocer los instrumentos de dibujo geométrico y hacer un uso adecuado de los mismos.
- Comprender las relaciones que se establecen entre los elementos geométricos fundamentales y realizar trazados sencillos.
- Valorar la importancia que tiene la presencia de las formas geométricas en los distintos campos del diseño.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Utilizar correctamente los instrumentos de dibujo técnico en la realización de trazados geométricos.
2. Realizar composiciones utilizando rectas paralelas y perpendiculares.
3. Realizar trazados con ángulos empleando regla y compás.
4. Realizar composiciones creativas con estructuras geométricas haciendo uso de las tintas.
5. Reconocer estructuras geométricas en las formas naturales y artificiales.

CONTENIDOS

Conceptos

- El dibujo geométrico: sus características y materiales.
- Elementos geométricos fundamentales: punto, recta y plano.
- Instrumentos de dibujo: regla graduada, compás, escuadra y cartabón.
- Relaciones entre rectas. Trazados de paralelas y perpendiculares.
- Recta, semirrecta y segmento. Operaciones con segmentos.
- Ángulos. Operaciones con ángulos.
- La circunferencia. El círculo. Relaciones entre recta y circunferencia y entre circunferencias.
- Empleo de las tintas en la expresión plástica.
- La geometría en la arquitectura y las artes plásticas.

Procedimientos

- Asimilación de los conceptos elementales de la geometría.
- Práctica en el manejo del instrumental propio del dibujo técnico.
- Trazado de rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás o con plantillas.
- Realización de operaciones gráficas con segmentos.
- Realización de operaciones gráficas con ángulos.
- Realización de dibujos o composiciones que diferencien el círculo y la circunferencia.
- Experimentación del uso de las tintas: en trazados geométricos y en composiciones libres.
- Análisis detenido del uso de las formas geométricas en los campos artísticos.

Actitudes

- Interés y esfuerzo por elaborar composiciones con precisión y limpieza.
- Interés por descubrir formas geométricas en el entorno cotidiano.
- Valoración de las posibilidades que aportan al campo de la creación las formas geométricas planas.
- Capacidad de entender y hacer uso de un lenguaje técnico.
- Reconocimiento de la importancia del diseño en la vida cotidiana.
- Valoración de mantener constancia en el trabajo y realizar el mismo con rigor.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Fotografías, diapositivas, transparencias o presentaciones alusivas a la unidad.
- Revistas y periódicos para la búsqueda de imágenes.
- Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo.
- Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes. Papel vegetal.
- Estilógrafos, plumillas, pinceles y palillos. Tinta china negra y de colores.

6 FORMAS POLIGONALES

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se estudian las formas poligonales. Son formas "funcionales" presentes en el ámbito del alumno, ya que se manifiestan en múltiples objetos y como elementos que organizan las manifestaciones artísticas.

En la educación plástica y visual se incide en la importancia de su conocimiento; su doble finalidad estética y funcional y el uso que se hace de las mismas en los diferentes campos de comunicación visual: diseño, pintura, escultura o arquitectura.

CONTENIDOS PREVIOS

De etapas anteriores, los alumnos conocen el concepto de polígono y la diferencia entre polígono regular e irregular. También se parte del conocimiento del cuadrado y del triángulo equilátero como formas planas básicas.

Sin embargo, el trazado de todas estas figuras será nuevo para los alumnos, por lo que necesitarán dominar los conceptos de la unidad anterior, especialmente el trazado de paralelas, perpendiculares y la mediatriz.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la

competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Conocer y manejar las formas poligonales que estructuran las composiciones plásticas.
- Ser capaces de construir polígonos de cualquier número de lados.
- Valorar la función estética que las construcciones geométricas han desempeñado en las manifestaciones artísticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Utilizar las formas poligonales como elemento estructurador de las composiciones plásticas.
2. Representar con exactitud formas poligonales, haciendo uso de los materiales adecuados.
3. Articular ideas con formas poligonales y representarlas.
4. Adquirir el gusto por la precisión, la medida y el ritmo que aportan las formas poligonales en las obras de arte.
5. Experimentar libremente con las formas poligonales en creaciones artísticas.
6. Aplicar los rotuladores en la realización de obras personales y valorar su capacidad expresiva.

CONTENIDOS

Conceptos

- Los polígonos. Clasificación de los polígonos.
- Los triángulos. Clasificación de los triángulos.
- Construcción de triángulos.
- Cuadriláteros. Clasificación de cuadriláteros.
- Construcción de cuadriláteros.
- Construcción de polígonos regulares.
- Construcción de polígonos estrellados.
- Técnicas de trabajo con los rotuladores.
- Las formas poligonales en las manifestaciones artísticas.

Procedimientos

- Búsqueda en la naturaleza y el entorno inmediato de formas poligonales.
- Análisis comparativo de las distintas formas que puede presentar un triángulo, observando la medida de sus lados y ángulos.
- Experimentación creativa del uso de triángulos y cuadriláteros.
- Realización de dibujos o composiciones con polígonos regulares y estrellados.
- Realización de distintas experiencias con los rotuladores.
- Recopilación y análisis de obras artísticas estructuradas con formas poligonales.

Actitudes

- Gusto en la realización de trazados con exactitud y limpieza.
- Interés por descubrir formas poligonales en la naturaleza y en el entorno inmediato.
- Valoración del uso de las formas poligonales con fines decorativos y plásticos.
- Reconocimiento de la necesidad de conocer y manejar el lenguaje técnico.
- Mantenimiento del esfuerzo y la regularidad como medios de superación en el trabajo.
- Curiosidad e interés por practicar técnicas experimentales con los materiales de trabajo.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Diapositivas, transparencias o presentaciones alusivas a la unidad.
- Revistas y periódicos.
- Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo.
- Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes.
- Rotuladores de distintos grosores y puntas, estilógrafos y tinta china negra.

7 FORMAS SIMÉTRICAS

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata las formas simétricas: su presencia en el entorno y su uso en la organización de espacios plásticos y visuales. Son formas que aparecen en la naturaleza configuradas como estables y equilibradas.

Desde la Antigüedad, el hombre percibe la simetría y sus cualidades y la utiliza en el diseño de los más diversos objetos: joyas, edificios, jardines, y en la distribución de formas y espacios.

Los alumnos han de valorar que el estudio de las formas simétricas reales ayuda a comprender los aspectos visuales de las diferentes imágenes y sirve, por tanto, para idear o proyectar nuevas formas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos conocen el concepto de simetría, tanto axial como radial, pues lo han trabajado en cursos anteriores.

La realización de formas simétricas es un paso nuevo, para el cual deberán apoyarse en los conocimientos adquiridos en las unidades anteriores sobre trazados geométricos.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

. La utilización de procedimientos como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior contribuyen a la adquisición de la competencia en el Conocimiento y la interacción con el mundo físico (C3). Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras y conservación del patrimonio cultural.

OBJETIVOS

- Valorar la importancia del orden simétrico en las formas.
- Utilizar de forma expresiva las construcciones de trazados de figuras simétricas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Realizar figuras simétricas axiales y radiales por distintos procedimientos.
2. Apreciar el mensaje de orden, equilibrio y estaticidad que aporta la simetría a las formas y el entorno.
3. Practicar a mano alzada el dibujo de formas simétricas naturales.
4. Componer y ordenar espacios visuales por medio de la simetría.
5. Experimentar distintas técnicas en la realización de obras plásticas simétricas.

CONTENIDOS

Conceptos

- Concepto de simetría: simetría axial y radial.
- La simetría geométrica. Trazado de figuras con simetría axial y radial.
- Simetría aparente en las formas naturales y artificiales. Dibujo a mano alzada.
- Expresividad de la simetría: compensación de formas visuales.
- Técnica de trabajo: el estarcido.
- Las composiciones simétricas en el arte.

Procedimientos

- Búsqueda en la naturaleza y el entorno inmediato de formas simétricas.
- Análisis comparativo de las distintas simetrías que presentan las formas naturales y artificiales.
- Realización de formas simétricas con trazados geométricos.

- Representación a mano alzada de formas simétricas naturales.
- Realización de distintas experiencias con la técnica del estarcido.
- Documentación, selección y clasificación de formas simétricas.

Actitudes

- Curiosidad por identificar el tipo de simetría que presentan las formas.
- Reconocimiento del equilibrio y armonía que aporta la simetría a la configuración de imágenes.
- Disposición a trabajar de manera reflexiva los trazados geométricos de formas simétricas.
- Interés y gusto por practicar el trazado a mano alzada.
- Disposición por practicar técnicas experimentales con los materiales de trabajo.

8 LA FORMA EN EL ESPACIO

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata de aproximar al alumno a la representación de las formas con volumen, tanto en el plano como en el espacio. Se facilitan procedimientos útiles para dibujar la realidad tal y como se presenta en el espacio, y se entra en contacto con técnicas sencillas que permiten la actividad plástica tridimensional y potencian la creatividad.

El objetivo de la unidad es la interpretación de formas en contextos espaciales y la descripción gráfica de objetos tridimensionales.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En etapas anteriores, los alumnos han podido adquirir nociones sobre la representación del espacio y perspectiva. Sin embargo, estos conceptos no son fáciles de asimilar por parte de los alumnos y habrá que introducirlos de forma progresiva.

Por otro lado, lo que sí han hecho los alumnos es practicar la realización de formas volumétricas con procedimientos como el modelado o el plegado de papel.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

. El análisis y búsqueda de imágenes artísticas permite trabajar la competencia Cultural y artística (C6) pues supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

OBJETIVOS

- Utilizar recursos para la representación del espacio y el volumen sobre el plano.
- Apreciar la incidencia de la luz sobre el volumen y representar este mediante el encajado y el claroscuro.
- Experimentar con las técnicas escultóricas del modelado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Utilizar recursos plásticos para dotar a las composiciones de profundidad.
2. Construir volúmenes a partir de superficies planas.
3. Encajar formas y establecer relaciones entre las mismas y el espacio.
4. Interpretar imágenes modificando aspectos lumínicos, cromáticos o espaciales.
5. Reconocer y valorar las posibilidades de uso de los materiales moldeables.

CONTENIDOS

Conceptos

- Sistema diédrico: fundamentos. Representación de puntos, rectas y formas planas.
- Representación diédrica de sólidos: representación de piezas.
- Normas de acotación: elementos y sistemas de acotación. Croquis acotado.
- Sistema axonométrico. Representación de sólidos a partir de sus vistas.
- Perspectiva caballera: fundamentos. Representación de sólidos.

Procedimientos

- Observación de las características gráficas de los sistemas de representación.
- Estudio de los elementos fundamentales del sistema diédrico.
- Realización de vistas de sólidos sencillos.
- Análisis de las características gráficas de los croquis. Realización de croquis de objetos sencillos.
- Estudio de los elementos fundamentales de las perspectivas axonométrica y caballera.

Actitudes

- Reconocimiento de la utilidad que tiene el dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
- Confianza en la propia capacidad de expresión espacial.
- Cuidado y gusto por el trabajo bien realizado.
- Respeto y reconocimiento del trabajo de los demás compañeros.
- Reconocimiento de la contribución del uso de los sistemas de representación al desarrollo industrial en el mundo contemporáneo.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura, ingeniería y diseño industrial.
- Fotografías, diapositivas, transparencias o presentaciones.
- Instrumentos de dibujo técnico: plantillas y compás.
- Estilógrafos. Adaptador de compás.
- Lápices de grafito de diferentes durezas.
- Rotuladores de colores y lápices de colores.
- Papeles de diferentes tipos. Papel para croquis.
- Sólidos sencillos.

9 LA FIGURA HUMANA

INTRODUCCIÓN

El conocimiento y la representación de la figura humana son el objeto de la presente unidad. La evolución en el tratamiento de la figura humana realizada a lo largo de todos los períodos artísticos evidencia el progreso del conocimiento del hombre a través de la historia.

Esta unidad pretende, profundizando en el conocimiento de la figura humana, iniciar a los alumnos en su representación de una manera convencional y no convencional.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

La representación de la figura humana ha sido tratada desde diversos puntos de vista en etapas anteriores, por lo que no es un concepto nuevo para los alumnos.

Además, la unidad 7, sobre formas simétricas, y la unidad 4, sobre las formas, han servido para acercar a los alumnos a la representación de la figura humana.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia Cultural y artística (C6). Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

. El uso de recursos tecnológicos específicos supone una herramienta importante para la producción de creaciones visuales y además colabora en la mejora de la Competencia digital (C4).

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Analizar la figura humana mediante el estudio de sus proporciones y utilizar la proporción y desproporción de la misma de forma intencionada para representarla.
- Apreciar y valorar la representación de la figura humana en los diferentes estilos artísticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Analizar y aplicar las proporciones en la representación de la figura humana.
2. Realizar esquemas corporales y siluetas en los que se distinga estabilidad y movimiento.
3. Crear personajes que expresen emociones.
4. Apreciar los distintos estilos artísticos y sus variables en la representación de la figura humana.
5. Experimentar distintas técnicas en la ideación y elaboración de personajes.

CONTENIDOS

Conceptos

- Análisis de la figura humana tanto en reposo (estabilidad) como en movimiento.
- Interpretación del lenguaje corporal. El escorzo en la composición artística.
- Capacidad expresiva de la silueta humana.
- Representación de la figura humana en el cómic. Creación de personajes.
- Técnicas de trabajo con papel maché.
- La representación de la figura humana a lo largo de la historia del arte.

Procedimientos

- Estudio comparado del tratamiento de la figura humana a lo largo de la historia.
- Uso de esquemas y siluetas en la representación de posición y movimiento de la figura.
- Estudio del canon clásico y aplicación del mismo a la figura humana utilizando la cabeza como unidad

de medida.

- Dibujo de figuras humanas copiadas de fotografías.
- Realización de apuntes del natural tomando como referencia a alumnos que hagan de modelos.
- Ideación de personajes tomando como referencia algún argumento.
- Experimentación de la técnica del papel maché en la creación de un personaje.

Actitudes

- Disposición a incrementar el conocimiento sobre la figura humana.
- Gusto por las proporciones armónicas en la composición plástica.
- Curiosidad por descubrir las diferencias físicas para poder representarlas gráficamente.
- Disposición por descubrir lo que dota de estabilidad o movimiento a la figura humana.
- Actitud crítica ante las representaciones plásticas estereotipadas.
- Reconocimiento del enriquecimiento personal que aportan las ideas ajenas.
- Utilización expresiva de los elementos básicos de la plástica en la representación de la figura.
- Afán de superación en la realización de trabajos.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte.
- Diapositivas, transparencias o presentaciones alusivas a la unidad.
- Papeles de dibujo de diferentes tipos: satinados y absorbentes.
- Lápices de dibujo. Rotuladores y lápices de colores. Témperas, acrílicos y barniz.
- Papel de periódico, pasta de papel y cola blanca.
- Cartón, alambre, tenazas y cinta adhesiva.

CURSO SEGUNDO

1 PERCEPCIÓN Y LECTURA DE IMÁGENES

INTRODUCCIÓN

El objetivo es aproximar a los alumnos al lenguaje visual, mostrando la necesidad del ser humano de comunicarse entre sí, transmitir sus experiencias y conocimientos, sus vivencias e inquietudes. También se introduce a los alumnos en los códigos propios que configuran nuestra manera de comunicarnos y que se han renovado y empleado a lo largo del siglo XX con nuevos lenguajes y sistemas de comunicación visual.

Se aproxima a los alumnos a los conceptos de percepción visual y observación. Se analizan los principales procesos perceptivos y la relación que existe entre los diferentes elementos que configuran las imágenes. Los alumnos conocerán algunos de los recursos básicos que se utilizan para crear imágenes y mejorar sus capacidades visuales y artísticas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En cursos anteriores, los alumnos ya han estudiado conceptos como la comunicación visual y los elementos básicos de la comunicación: emisor, mensaje, receptor y medio.

También han estudiado la percepción visual y los principales efectos visuales que se utilizan para atraer la atención del receptor; así como las principales finalidades de las imágenes.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a

apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Distinguir las diferencias y similitudes que existen entre los conceptos de percepción y observación y conocer los principales principios perceptivos.
- Diferenciar los distintos efectos visuales utilizados para crear una imagen y reconocer las relaciones existentes entre las formas.
- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual
- Diferenciar las clases de lenguajes visuales utilizados y su finalidad comunicativa.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Describir diferentes imágenes diferenciando entre observación y percepción.
2. Reconocer en las imágenes los distintos principios perceptivos.
3. Realizar composiciones con diferentes efectos visuales.
4. Identificar las ilusiones ópticas y las figuras imposibles en imágenes de diversa procedencia.
5. Elaborar figuras cinéticas combinando adecuadamente diversos recursos gráficos.

6. Reconocer los códigos básicos de los diferentes lenguajes visuales.
7. Distinguir las diferentes finalidades de los mensajes visuales.
8. Elaborar imágenes a partir de su función comunicativa.

CONTENIDOS

Conceptos

- La percepción visual y la observación. Relaciones y diferencias.
- Los principios perceptivos básicos.
- Efectos visuales: proximidad y semejanza, continuidad, contraste y homogeneidad.
- Ilusiones ópticas, figuras imposibles y figuras cinéticas.
- La comunicación visual: significado y significante. Elementos de la comunicación visual.
- El lenguaje visual. Clases de lenguajes visuales. Clases de imágenes.
- Funciones de las imágenes.

Procedimientos

- Selección de imágenes en las que se evidencien los diferentes principios perceptivos.
- Análisis de imágenes en las que se propongan distintos efectos visuales.
- Producción de composiciones con diferentes efectos visuales.
- Recopilación de imágenes que muestren ilusiones ópticas y figuras imposibles.

- Análisis de los elementos de la comunicación visual en las imágenes.
- Estudio de diversas imágenes y descripción del tipo de mensaje visual que emiten.
- Realización de imágenes con distintas finalidades.

Actitudes

- Apreciación del valor del proceso perceptivo como elemento básico en la relación con nuestro entorno.
- Utilización correcta de los distintos efectos visuales para producir mensajes visuales concretos.
- Gusto por la experimentación con figuras imposibles, cinéticas e ilusiones ópticas.
- Valoración del lenguaje visual como parte fundamental de la comunicación humana.
- Interés por descubrir la finalidad de los diferentes mensajes visuales procedentes de los distintos campos de la comunicación visual.
- Reconocimiento y respeto hacia los trabajos de otros compañeros.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Reproducciones artísticas y fotografías de prensa.
- Revistas y periódicos.
- Cartulinas, papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Lápices de grafito.
- Lápices de colores y rotuladores.
- Vídeos con spot publicitarios que ejemplifiquen la finalidad de los mensajes.
- Anagramas y pictogramas de diferentes campos de la comunicación social.

CONTENIDOS

Conceptos

- Introducción al concepto de espacio y su representación. Iniciación a la perspectiva cónica.
- Formas volumétricas: los poliedros regulares y sus desarrollos.
- Representación del volumen: el encajado.
- Tipos de luz y su capacidad expresiva. El claroscuro.
- Presentación del modelado y de los instrumentos de trabajo. Introducción a la cerámica.
- Técnicas de trabajo con arcilla y con yeso.
- La percepción de los volúmenes en el arte.

Procedimientos

- Observación de los efectos producidos por iluminaciones distintas sobre un volumen.
- Realización de ejercicios de iniciación a la perspectiva.
- Práctica del claroscuro mediante ejercicios de iniciación.
- Observación y análisis de esculturas para conocer las técnicas empleadas.
- Realización de bocetos como ejercicios iniciales en la realización de un trabajo.
- Construcción de formas huecas o macizas con arcilla.
- Tallado de piezas sobre bloques de yeso.
- Manipulación libre y creativa de las técnicas de trabajo con arcilla y yeso.

Actitudes

- Sensibilización ante el comportamiento de las formas y volúmenes en el entorno.
- Apreciación del cambio que se produce en el volumen ante luces variantes.
- Búsqueda de la originalidad en la resolución de las propuestas artísticas.
- Interés por incrementar el conocimiento de las formas y los volúmenes a través de la observación.
- Gusto por realizar obras con un buen acabado final.

- Disposición para experimentar técnicas con nuevos materiales.
- Conservación y cuidado de los materiales del aula.
- Actitud crítica y respetuosa ante las producciones plásticas ajenas.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Diapositivas, transparencias o presentaciones alusivas a la unidad.
- Herramientas de talla: escofinas, limas, lijas, cinceles, rascadores...
- Escuadra, cartabón, regla, lápices de grafito, rotuladores y lápices de colores.
- Témperas y/o acrílicos, barnices, cola blanca, arena, polvo de mármol, papeles y cartones...
- Focos de luz.
- Arcilla, palillos de modelar, telas, alambres y plásticos.
- Yeso, recipientes y grasas.

2 LENGUAJE AUDIOVISUAL

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se estudia un tipo de lenguaje muy cercano a los alumnos, el lenguaje audiovisual, analizando los distintos medios de comunicación que utiliza: cine, televisión, prensa y publicidad.

En el cine se estudian los distintos planos y sus valores expresivos, así como los posibles movimientos y angulaciones de la cámara. En cuanto a la prensa y publicidad se hace hincapié en las distintas finalidades de las imágenes, y en el lenguaje televisivo se estudian los distintos géneros y sus características.

Finalmente se introducen las nuevas tecnologías aplicadas a la imagen y sus aplicaciones en el campo artístico.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos poseen bastantes conocimientos prácticos del tema que se complementarán con

conocimientos teóricos aportados en la unidad.

Por ejemplo, los alumnos ya han visualizado películas con estructuras narrativas sencillas, anuncios publicitarios audiovisuales e impresos y programas de televisión de diferentes formatos. En cuanto a los productos multimedia, es algo de uso muy común en nuestros días y que la mayoría de los alumnos maneja con bastante soltura.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación

lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Conocer los elementos básicos que forman los diferentes lenguajes audiovisuales y sus códigos visuales narrativos.
- Diferenciar la diversidad de propuestas audiovisuales que forman parte de nuestro cultural y valorar sus posibilidades creativas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa básica del lenguaje audiovisual.
2. Describir correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.
3. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
4. Elaborar imágenes que utilicen recursos narrativos audiovisuales.
5. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual.

CONTENIDOS

Conceptos

- Lenguaje audiovisual. Características.
- Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de la cámara.
- Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.
- Lenguaje visual en publicidad. Elementos visuales que lo componen.
- Lenguaje televisivo. Géneros.
- Nuevas tecnologías aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte.

Procedimientos

- Observación de distintas películas para analizar los tipos de planos que aparecen y sus valores expresivos.
- Recopilación de imágenes en prensa con distintas finalidades.
- Observación de anuncios publicitarios y análisis de los elementos que los componen.
- Observación de programas de televisión de diferentes formatos y análisis de sus características.
- Elaboración de un archivo de imágenes procedentes de las nuevas tecnologías.

Actitudes

- Interés por los avances técnicos en el campo de la cinematografía como medio de comunicación visual.
- Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad.
- Rechazo de los elementos de la publicidad que suponen discriminación sexual, social o racial.
- Interés por los avances tecnológicos en el campo de las nuevas tecnologías de la imagen.
- Actitud responsable ante el número de horas dedicadas a ver programas de televisión.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Revistas y periódicos.
- Papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Cómic, ejemplos de *story boards*.

- Anuncios publicitarios impresos.
- Películas con estructuras narrativas sencillas.

3 ANÁLISIS DE LAS FORMAS

INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta unidad es trabajar todos los conceptos relacionados con la forma en el lenguaje plástico: sus cualidades, clasificación, las diferentes maneras de ser representadas, su expresividad, etc. Asimismo, se pretende que el alumno conozca las diferentes técnicas utilizadas para plasmar las formas y además las experimente.

Y, por último, se dan unas nociones básicas de los distintos estilos artísticos en los que se clasifican las obras y el tipo de formas que utiliza cada una en su representación.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos ya han estudiado en cursos anteriores el concepto de forma, su clasificación en formas naturales y artificiales y los recursos utilizados para su representación, como por ejemplo, la silueta y el contorno. También han estudiado los conceptos de formas abiertas y cerradas y sus valores expresivos, pero conviene reforzarlos debido a su complejidad.

Los diferentes estilos artísticos se han introducido en cursos anteriores y los alumnos tienen bastante intuición a la hora de clasificar imágenes dentro de cada estilo.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia Cultural y artística (C6). Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

. El uso de recursos tecnológicos específicos supone una herramienta importante para la producción de creaciones visuales y además colabora en la mejora de la Competencia digital (C4).

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Diferenciar las cualidades y estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente.
- Identificar las diferentes modalidades de dibujo que se utilizan para representar las formas.
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y la manera en la que estas han sido interpretadas por los diferentes estilos artísticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer las cualidades que configuran las formas y sus distintas clases.
2. Utilizar diferentes recursos para representar formas.
3. Utilizar las distintas modalidades de dibujo para crear una composición.

4. Reconocer en obras de arte la utilización de formas abiertas y cerradas para dotar de mayor expresividad a la obra.
5. Conocer los distintos estilos artísticos y sus formas de representación.

CONTENIDOS

Conceptos

- Cualidades de la forma.
- Clasificación de las formas: naturales y artificiales, geométricas y orgánicas.
- Modalidades de dibujo: boceto, apunte del natural, bosquejo y croquis.
- Expresividad gráfica de formas abiertas y cerradas.
- Expresividad gráfica en la infancia.
- Los estilos de la expresión plástica: realista, abstracto y figurativo.

Procedimientos

- Observación de formas gráficas y del entorno para estudiar las cualidades que las definen y clasificarlas.
- Estudio en diversas representaciones de las características de las formas abiertas y cerradas.
- Estudio de las características de los trazos en dibujo. Reconocimiento de estos en distintas obras gráficas.
- Realización de dibujos con distintos trazos, estilos, etc.
- Estudio y comprensión de las cualidades de los distintos estilos artísticos.
- Observación, reconocimiento y apreciación de las distintas características visuales del arte de diferentes culturas y épocas.

Actitudes

- Reconocimiento de la importancia de observar y analizar los aspectos visuales de las formas para poder representarlas.
- Apreciación del tipo de capacidad creativa y destreza gráfica que poseen los niños.
- Valoración de los trazos y grafismos que conforman los dibujos de artistas plásticos.
- Gusto por la experimentación con distintas clases de trazos y materiales.

- Interés por conocer diferentes estilos artísticos y su utilización en distintos campos: arte, diseño, cómic, etc.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Imágenes de formas de distintas clases.
- Objetos cercanos que presenten formas diversas.
- Cartulinas, tijeras y pegamento.
- Lápices de diferentes durezas.
- Papeles de dibujo de diferentes tipos.
- Ceras, rotuladores y lápices de colores.

4 ELEMENTOS DE EXPRESIÓN

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se definen las cualidades y funciones expresivas de los elementos visuales básicos de la expresión plástica: el punto, la línea, el plano y la textura. Conocer las características y posibilidades expresivas de estos elementos permitirá a los alumnos ampliar su gama de recursos expresivos y aplicarlos con mayor rigor y creatividad en sus trabajos artísticos.

La unidad estudia también cómo podemos comunicar sentimientos mediante el uso de estos elementos en las obras de arte. Sería enriquecedor para los alumnos el reconocer esta vinculación y percibir y sentir cómo el tratamiento de estos elementos influye en su estado de ánimo. Esta sensibilización les permitirá, a su vez, transmitir estas maneras de sentir a través de sus expresiones artísticas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En cursos anteriores, los alumnos han tenido un primer contacto con los diferentes elementos del lenguaje plástico: el punto, la línea, el plano y la textura. Se ha partido de la intuición para posteriormente ir experimentando y comprobar la importancia de cada uno de estos elementos. Han trabajado con la capacidad expresiva y tridimensional de cada elemento, prestando una atención especial a la línea como elemento configurador de formas. Y conocen la clasificación de las texturas en texturas naturales y artificiales y en texturas táctiles y visuales

COMPETENCIAS BÁSICAS

. Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia Cultural y artística (C6). Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

. La Educación Plástica y Visual contribuye, especialmente, a adquirir Autonomía e iniciativa personal (C8) dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora en estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados, obligando al alumno a tomar decisiones de manera autónoma.

. A la competencia Aprender a aprender (C7) se contribuye en la medida en que se favorece la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación

lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Conocer los principales elementos plásticos que estructuran una obra y valorar la importancia que tiene la organización de dichos elementos para producir una determinada sensación visual y psicológica.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos plásticos fundamentales y desarrollar el sentido estético a través de la investigación con los mismos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer los elementos visuales en la naturaleza y en las manifestaciones artísticas.
2. Diferenciar las características y los valores expresivos de los elementos de expresión plástica.
3. Realizar composiciones que produzcan distintos efectos visuales utilizando el punto como elemento de expresión.
4. Crear composiciones y encajados con la línea como elemento clave para expresar emociones o representar motivos del natural.
5. Elaborar composiciones que contengan planos que generen efectos tridimensionales.

6. Elaborar muestrarios de texturas recopilando materiales y experimentando con diversas técnicas.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Revistas de arte, arquitectura, diseño y cómic.
- Diapositivas de arte.
- Temperas y pinceles.
- Tinta china.
- Lápices de grafito y de colores.
- Rotuladores.
- Papel de dibujo y cartulinas de colores.
- Tijeras y pegamento.
- Materiales diversos como hilos, telas, maderas, corcho, arena, plásticos, metales, etc

5 EL COLOR

INTRODUCCIÓN

El principal objetivo de esta unidad es desarrollar el sentido y la apreciación del color como elementos de la expresión plástica. Para explicar la teoría del color a los alumnos de este nivel se recurre a esquemas, ejemplos y demostraciones empíricas sobre las propiedades de la luz blanca.

También se abordan en la unidad, desde el punto de vista plástico, aspectos relativos a la mezcla de pigmentos y sus resultantes: armonías, contrastes, etc. Los alumnos realizarán actividades de destreza que les servirán de ayuda, para más adelante crear sus propias composiciones con color.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos ya han trabajado las mezclas de colores pigmento y conocen los colores primarios y secundarios, así como el círculo cromático. El nuevo concepto de colores luz puede resultar complejo, por lo que conviene reforzarlo con ejemplos prácticos.

También han estudiado las principales cualidades del color: tono, valor y saturación y además han

realizado composiciones que presentan armonías de colores afines y complementarios.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. Se contribuye a la competencia Cultural y artística (C6) cuando el alumno experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y es capaz de expresarse a través de la imagen.

. El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán habilidades para poder modificar las cualidades del color, consiguiendo con ello diferentes efectos.

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Comprender los procesos físicos y biológicos que permiten la visualización de los colores.

- Conocer las cualidades del color y ser capaces de realizar mezclas y gradaciones tonales con diversas técnicas y materiales.
- Desarrollar su criterio estético, llegando a aplicarlo de manera armoniosa en sus trabajos artísticos y en los diversos aspectos de su vida cotidiana.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer la definición física del color.
2. Diferenciar los colores luz primarios de los secundarios.
3. Discernir los colores pigmento primarios de los secundarios y completar el círculo cromático.
4. Reconocer en una obra plástica las cualidades del color: tono, valor y saturación.
5. Realizar composiciones variando el valor o la saturación de los colores.
6. Distinguir el tipo de armonía que presenta una obra plástica.
7. Elaborar composiciones usando armonías afines y de contraste.

CONTENIDOS

Conceptos

- Naturaleza del color. Descomposición de la luz blanca.
- Síntesis aditiva. Colores luz primarios, secundarios y complementarios.
- Percepción del color.
- Síntesis sustractiva. Colores pigmento primarios, secundarios y complementarios.
- Cualidades del color: tono, valor y saturación.
- El círculo cromático y los colores terciarios.
- Armonías cromáticas.
- Valor expresivo de los colores.

Procedimientos

- Observación del color en el entorno y en las manifestaciones artísticas.
- Estudio de las condiciones físicas y fisiológicas que permiten que percibamos los colores.
- Análisis de los colores luz y las radiaciones lumínicas.
- Análisis de los colores pigmento y sus mezclas. Elaboración de mezclas sustractivas.
- Investigación de valores tonales en distintos colores.
- Observación de los grados de saturación en los objetos y en las imágenes gráficas.
- Realización de composiciones que presenten armonías afines y de contraste.
- Investigación sobre los efectos psicológicos derivados de la combinación de diferentes colores.

Actitudes

- Interés por las manifestaciones de la luz y el color en el entorno natural y en el arte.
- Capacidad de observación de las cualidades del color en los objetos.
- Predisposición para experimentar con distintas técnicas y materiales los conocimientos teóricos sobre color.
- Confianza y valoración de la propia expresión plástica.
- Gusto por el cuidado y el buen uso de los instrumentos en la elaboración de los trabajos.
- Respeto por el trabajo del resto de compañeros.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Proyector o focos de luz.
- Prismas para descomponer la luz blanca.
- Filtros o acetatos de colores.

- Lápices de colores.
- Acuarelas y témperas.
- Revistas para analizar el tratamiento del color en la publicidad.
- Obra literaria que describe la riqueza y relatividad del color:
- YOURCENAR, Marguerite: *Cuento azul*, Aguilar, 1995.

6 LUZ Y VOLUMEN

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se aborda el concepto de luz como elemento de expresión plástica. Se estudian las distintas claves tonales que puede presentar una imagen, así como las diferentes direcciones de la fuente luminosa y sus valores expresivos. Por último, se explican diferentes técnicas para representar el claroscuro.

El alumno se introducirá en estos nuevos contenidos a través de la investigación y experimentación con diversas técnicas y procedimientos. Observará cómo cambia el aspecto de un volumen al cambiar la iluminación, y se planteará distintos retos en cuanto a su representación gráfica.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En cursos anteriores los alumnos han tratado temas sobre volumen y su representación, tanto con procedimientos artísticos como mediante sistemas técnicos de representación, en los que se incluían ejercicios de claroscuro y representación técnica de sólidos y sombras.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

. El análisis y búsqueda de imágenes artísticas permite trabajar la competencia Cultural y artística (C6) pues supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

OBJETIVOS

- Valorar la importancia de la iluminación en la apariencia de los objetos.
- Apreciar el potencial expresivo de la luz en las imágenes.
- Desarrollar la capacidad de representación gráfica mediante el estudio de las técnicas del claroscuro.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Apreciar las diferencias entre la luz natural y la luz artificial.
2. Conocer y diferenciar las cualidades de la luz.
3. Apreciar las zonas de luz y sombra en los objetos reales iluminados y en imágenes.
4. Relacionar los distintos tipos de iluminación con su capacidad expresiva.

5. Apreciar los valores del claroscuro en la representación gráfica.
6. Aplicar las distintas técnicas de rayado, mancha y grisalla para representar el claroscuro.

CONTENIDOS

Conceptos

- La luz y las formas: luz natural y luz artificial
- Claves tonales: alta, baja y contrastada.
- Cualidades de la luz: dirección, calidad e intensidad.
- El volumen y su representación. Zonas de luz y de sombra en los objetos iluminados.
- El claroscuro. Procedimientos para representar el claroscuro: rayado, mancha y grisalla.

Procedimientos

- Observación de las características de la iluminación en la naturaleza, en el entorno y en las manifestaciones artísticas.
- Observación y análisis de los valores tonales en objetos sólidos iluminados desde varios ángulos.
- Comparación de iluminaciones duras, suaves y difusas sobre diferentes objetos, personas y edificios.
- Uso de diversos procedimientos para representar el volumen gráficamente.

Actitudes

- Actitud crítica ante las manifestaciones ambientales que empleen la iluminación de manera equivocada o deficiente.
- Reconocimiento de la importancia de una adecuada iluminación para representar con éxito un conjunto de volúmenes.
- Disposición para experimentar diferentes procedimientos de claroscuro mediante distintos materiales y técnicas.
- Gusto por el trabajo limpio y bien realizado.
- Valoración y respeto por el trabajo ajeno.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de arquitectura y arte.
- Revistas de diseño de interiores.
- Fotografías con distintas iluminaciones.
- Focos de luz y acetatos de colores.
- Lápices de grafito y de colores.
- Témperas y pinceles.
- Rotuladores.
- Carboncillo y tizas blancas.
- Papel de dibujo blanco y de colores.

7 LA COMPOSICIÓN

INTRODUCCIÓN

Para realizar una composición plástica es necesario tener en cuenta un conjunto de reglas cuyo cumplimiento permite estructurar de manera adecuada una idea. Es conveniente que los alumnos, antes de abordar los trabajos personales, analicen y observen el esquema estructural, los movimientos, los ritmos y los pesos y fuerzas de los elementos que componen las obras visuales.

Al estudiar las reglas de composición los alumnos iniciarán un importante aprendizaje sobre el proceso objetivo de la elaboración de un tema artístico.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos han tratado con anterioridad la distinción entre figura y fondo, la importancia de la posición y cualidades de los elementos básicos en el conjunto de la obra y, más en detalle, algunos métodos de composición de formas como son los sistemas modulares y la disposición simétrica.

COMPETENCIAS BÁSICAS

- . El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).
- . La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).
- . Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.
- . La utilización de procedimientos como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior contribuyen a la adquisición de la competencia en el Conocimiento y la interacción con el mundo físico (C3). Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras y conservación del patrimonio cultural.

OBJETIVOS

- Desarrollar la capacidad de análisis en torno a la composición de una imagen.
- Aplicar los recursos compositivos aprendidos en proyectos plásticos y de diseño.
- Valorar la importancia que tiene una adecuada organización de los elementos gráficos o espaciales que componen una escena.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar los elementos de la composición en obras de arte y en manifestaciones del entorno.
2. Reconocer los distintos tipos de esquemas y ritmos compositivos.
3. Evaluar si el peso visual de una imagen guarda un equilibrio compositivo.
4. Realizar esquemas lineales compositivos de obras de arte y fotografías.
5. Crear esquemas de movimiento y de ritmos.
6. Aplicar las leyes del equilibrio a la composición de una imagen.
7. Emplear los materiales y las técnicas con precisión y adecuación a diferentes composiciones.

CONTENIDOS

Conceptos

- Tipos de formato: plano, tridimensional e irregular.
- Esquemas compositivos simples y compuestos.
- Figura y fondo en la composición: contraste y conjunto visual homogéneo.
- Ritmo: clasificación y aplicaciones.
- Equilibrio y peso visual: ley de la balanza y rectángulo áureo.

Procedimientos

- Observación de reproducciones plásticas y del entorno para reconocer su organización espacial.
- Comparación de estructuras lineales en obras gráficas y tridimensionales.
- Análisis de los ritmos que integran una composición.
- Realización de esquemas compositivos y de ritmos.
- Creación de composiciones aplicando las leyes del equilibrio.
- Estudio de las características compositivas propias de diferentes épocas y estilos artísticos.

Actitudes

- Actitud crítica ante cualquier manifestación plástica en el entorno.
- Reconocimiento de los valores estéticos de una composición acertada.
- Disposición para experimentar diferentes soluciones compositivas en los trabajos artísticos personales.
- Interés por el estudio de los modos compositivos de culturas diferentes a la propia.
- Gusto por el trabajo bien hecho y bien presentado.
- Confianza y constancia en el propio proceso de aprendizaje.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros, revistas de diseño, cine, fotografía, arquitectura...
- Materiales de desecho para realizar collages.
- Tijeras y pegamento.
- Papel vegetal.
- Lápices de grafito y rotuladores.
- Temperas, pinturas acrílicas y pinceles.

8 DIBUJO GEOMÉTRICO

INTRODUCCIÓN

En esta unidad, el alumno continúa el aprendizaje de trazados de formas geométricas planas. Debe manejar los materiales ya con cierta soltura, y consolidar y ampliar sus conocimientos sobre geometría

plana. Un trazado geométrico debe ser exacto y preciso para que exprese con claridad la forma del objeto representado.

Se pretende que el alumno considere el dibujo geométrico como un vehículo de expresión útil y necesario en los campos de creación más diversos.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

La primera parte de esta unidad contribuye a consolidar los conocimientos que han adquirido los alumnos en etapas anteriores sobre trazados geométricos elementales, como el trazado de rectas paralelas y perpendiculares, o sobre la construcción de polígonos como triángulos y cuadriláteros.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Valorar las características del dibujo geométrico y sus aplicaciones en los campos de expresión gráfica.
- Empezar y planificar proyectos de alguna complejidad utilizando trazados geométricos.
- Observar y distinguir las formas geométricas en el entorno cotidiano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Apreciar los trazados geométricos en el arte, el diseño y la arquitectura.
2. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas.
3. Utilizar los recursos y reglas geométricas con orden, limpieza y claridad.
4. Crear composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos.
5. Encontrar ordenaciones geométricas en entornos y formas naturales.
6. Relacionar "forma" y "función" en diseños realizados con formas geométricas.

CONTENIDOS

Conceptos

- Trazados geométricos básicos: rectas paralelas y perpendiculares, mediatriz, bisectriz y ángulos.
- Construcción de polígonos regulares conocido el lado. Método general.
- Construcción de polígonos regulares conocido el radio de la circunferencia circunscrita. Método

general.

- Polígonos estrellados y espirales.
- Óvalos y ovoides.
- Tangencias. Enlaces de arcos de circunferencias sobre una línea poligonal.
- Curvas cónicas: elipse, parábola e hipérbola.
- Las formas geométricas en los distintos ámbitos artísticos.

Procedimientos

- Consolidación de los conceptos elementales de la geometría.
- Práctica en el manejo del instrumental propio del dibujo técnico.
- Trazado de rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás o con plantillas. Trazado de ángulos.
- Realización de construcciones de polígonos regulares y estrellados.
- Realización de formas planas formadas por arcos enlazados: espirales, óvalos y ovoides.
- Realización de dibujos o composiciones con tangencias.

Trazado de curvas cónicas.

- Análisis y clasificación de formas geométricas en diferentes ámbitos creativos.

Actitudes

- Interés y esfuerzo en realizar composiciones con precisión y limpieza.

- Curiosidad por descubrir formas geométricas en el entorno natural.
- Interés y respeto por las manifestaciones artísticas y del entorno que emplean trazados geométricos.
- Capacidad para entender y hacer un uso razonado del lenguaje técnico.
- Reconocimiento de la organización que aporta al diseño el uso razonado de las formas geométricas.
- Superación de estereotipos que consideran las formas geométricas menos creativas.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Fotografías, diapositivas, transparencias o presentaciones.
- Instrumentos de dibujo técnico: lápices de grafito, plantillas y compás.
- Papeles de diferentes tipos. Papel vegetal. Cartulinas.
- Estilógrafos y rotuladores. Adaptador de compás.
- Temperas o acrílicos.

9 PROPORCIÓN Y ESTRUCTURAS MODULARES

INTRODUCCIÓN

Desde la Antigüedad, la proporción forma parte de toda composición artística y técnica. Desde el renacimiento se establece la figura humana como referente y unidad de medida. En la unidad se van detallando los conceptos relativos a la proporción con orden y claridad, para que el alumno pueda abordar sus trabajos con confianza.

Se estudian también las estructuras modulares. Los diseños que se basan en módulos repetidos sobre redes geométricas planas o volumétricas son muy utilizados en la ornamentación, la decoración, la arquitectura y el diseño textil.

Existen diferentes niveles de complejidad en la estructuración de las redes y los diseños modulares; en esta unidad se trabajan aquellas asequibles al grado de comprensión y destreza de los alumnos de este nivel.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

El estudio de la figura humana, de las formas simétricas y la representación gráfica de formas iguales y semejantes en etapas anteriores han aproximado a los alumnos a los conceptos relativos a la proporción que se detallan en esta unidad con orden y claridad.

Los alumnos ya han entrado en contacto con las formas modulares, el concepto de red geométrica y conocen el concepto de módulo. En este curso van a continuar progresivamente el estudio de las redes simples y compuestas y la capacidad combinatoria de la forma modular.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán

habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Comprender las relaciones de proporción que se establecen entre las partes de una misma figura y entre varias figuras entre sí.
- Investigar las posibilidades creativas de los conceptos geométricos de igualdad, semejanza y simetría.
- Comprender las estructuras básicas de los diseños de repetición modular y realizar composiciones modulares creativas.
- Apreciar el valor expresivo de la proporción y las composiciones modulares en el arte, la arquitectura y en cualquier manifestación del entorno.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar las distintas relaciones de proporcionalidad entre figuras.
2. Conocer los distintos tipos de escalas y valorar sus aplicaciones.
3. Realizar composiciones plásticas utilizando figuras iguales, simétricas y semejantes.
4. Analizar sobre el plano la organización del espacio que establece el uso de la forma modular.
5. Realizar composiciones con distintas estructuras modulares, finalizándolas con limpieza, orden y rigor geométrico.
6. Reconocer el concepto de proporción en las manifestaciones artísticas, en la naturaleza y en el entorno.
7. Reconocer diseños modulares en los elementos visuales del entorno.

CONTENIDOS

Conceptos

- Proporcionalidad. Teorema de Tales y teorema de la altura. Sección áurea.
- Relaciones de proporcionalidad entre figuras: igualdad, simetría y semejanza.
- Escalas: natural, de reducción y de ampliación. Escalas gráficas.
- Redes modulares: simples y compuestas. Anomalías.
- El módulo. Movimientos del módulo: giro y desplazamiento.
- La circunferencia en la composición modular.
- Composiciones modulares tridimensionales. Recursos para crear sensación de volumen.
- Transformaciones del módulo.

Procedimientos

- Observación de las proporciones en el arte, el diseño, el entorno y la naturaleza.
- Práctica de la división de un segmento en partes iguales.
- Comprobación de las relaciones de medida entre formas semejantes.
- Construcción de figuras simétricas y semejantes.
- Realización de figuras a diferentes escalas.
- Creación de diseños combinando módulos en diferentes posiciones.
- Análisis y observación de las diferentes manifestaciones del diseño modular en el entorno.
- Estudio de artistas, estilos y culturas que hayan empleado los diseños de repetición.

Actitudes

- Reconocimiento del valor que tiene la proporción en el diseño de objetos funcionales.
- Respeto para entender y curiosidad por conocer el sentido de la proporción o la desproporción en las diferentes culturas.
- Reconocimiento de la presencia de las composiciones modulares en el entorno.
- Gusto por la investigación en el diseño de formas modulares y confianza en la propia expresión gráfica.
- Respeto por los materiales de dibujo y disposición para finalizar los trabajos con orden y limpieza.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Fotografías, diapositivas, transparencias o presentaciones.
- Instrumentos de dibujo técnico. Escalímetros y escalas gráficas.
- Lápices de grafito, lápices de colores y rotuladores.
- Papeles de diferentes tipos. Papel vegetal. Cartulinas.
- Estilógrafos. Adaptador de compás.
- Temperas o acrílicos.

10 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se introduce al alumno en el concepto de la representación espacial por métodos proyectivos. Se pretende que utilice las normas de los sistemas diédrico y axonométrico y la perspectiva caballera para representar formas geométricas o cuerpos sencillos.

Los sistemas que se estudian son complementarios, las perspectivas nos permiten una visión global del objeto, y el sistema diédrico, con sus proyecciones complementadas con la acotación, la ejecución de cualquier proyecto.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No conviene un acercamiento riguroso a los sistemas proyectivos hasta que el alumno no adquiera una cierta destreza y sentido espacial. En cursos anteriores únicamente se ha realizado una aproximación inicial al estudio de los sistemas de representación.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, así como representar la realidad en el plano y apreciar las representaciones artísticas, lo cual ayuda a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Desarrollar recursos geométricos para representar el espacio tridimensional.
- Describir de manera objetiva formas volumétricas.
- Valorar la importancia del uso de los sistemas de representación en los diferentes campos del diseño.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar los distintos sistemas de representación gráfica.
2. Aprender los fundamentos del sistema diédrico y de las perspectivas axonométrica y caballera.
3. Trazar vistas de sólidos en el sistema diédrico.
4. Realizar croquis y acotaciones de piezas.
5. Dibujar sólidos en perspectiva axonométrica y caballera.
6. Diferenciar el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

CONTENIDOS

Conceptos

- Sistema diédrico: fundamentos. Representación de puntos, rectas y formas planas.
- Representación diédrica de sólidos: representación de piezas.
- Normas de acotación: elementos y sistemas de acotación. Croquis acotado.
- Sistema axonométrico. Representación de sólidos a partir de sus vistas.
- Perspectiva caballera: fundamentos. Representación de sólidos.

Procedimientos

- Observación de las características gráficas de los sistemas de representación.
- Estudio de los elementos fundamentales del sistema diédrico.
- Realización de vistas de sólidos sencillos.
- Análisis de las características gráficas de los croquis. Realización de croquis de objetos sencillos.
- Estudio de los elementos fundamentales de las perspectivas axonométrica y caballera.
- Dibujo de piezas en axonométrica y caballera.

Actitudes

- Reconocimiento de la utilidad que tiene el dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
- Confianza en la propia capacidad de expresión espacial.
- Cuidado y gusto por el trabajo bien realizado.
- Respeto y reconocimiento del trabajo de los demás compañeros.
- Reconocimiento de la contribución del uso de los sistemas de representación al desarrollo industrial en el mundo contemporáneo.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura, ingeniería y diseño industrial.
- Fotografías, diapositivas, transparencias o presentaciones.
- Instrumentos de dibujo técnico: plantillas y compás.
- Estilógrafos. Adaptador de compás.
- Lápices de grafito de diferentes durezas.
- Rotuladores de colores y lápices de colores.

- Papeles de diferentes tipos. Papel para croquis.

11 PERSPECTIVA CÓNICA

INTRODUCCIÓN

En la unidad anterior se trabajaron los sistemas de representación cilíndrica: el sistema diédrico y las perspectivas axonométrica y caballera que nos daban una información sobre el objeto representado veraz y objetiva. En esta unidad se trabaja la perspectiva cónica.

Este sistema de dibujo, con sus reglas, nos permite representar la realidad tal y como es percibida. Es el sistema que permite recrear sobre un soporte plano la ilusión de realismo y profundidad en las formas. Los alumnos realizarán ejercicios sencillos que contribuirán a desarrollar sus sentidos espacial y gráfico.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En primer ciclo de la ESO los alumnos se han acercado a la perspectiva cónica de una forma muy intuitiva, únicamente se establece sobre la imagen la línea del horizonte, las líneas de fuga y los puntos de fuga. No tienen la madurez necesaria para trabajar este sistema de representación aplicando sus reglas de una manera razonada y ordenada.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, así como representar la realidad en el plano y apreciar las representaciones artísticas, lo cual ayuda a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para

iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Desarrollar procedimientos para representar la profundidad espacial.
- Aplicar los trazados de perspectiva cónica en sus dibujos de objetos y paisajes.
- Valorar el alcance de la sistematización de la perspectiva cónica en las manifestaciones artísticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Asimilar los fundamentos de la perspectiva cónica.
2. Realizar apuntes del natural aplicando los conocimientos previos sobre perspectiva.
3. Trazar sólidos sencillos en perspectiva cónica frontal y oblicua.
4. Distinguir los trazados perspectivos en la pintura, el dibujo y el grabado.
5. Diferenciar en una obra el uso de la perspectiva cónica frontal u oblicua.

6. Distinguir el uso o desuso intencionado de la perspectiva en la obra de arte.

CONTENIDOS

Conceptos

- Perspectiva cónica. Fundamentos de la perspectiva cónica.
- Posición del punto de vista del observador.
- Perspectiva cónica frontal. Medida de las distancias en perspectiva. Trazado de la perspectiva frontal de un cubo.
- Dibujo en perspectiva frontal de una figura en diédrica.
- Perspectiva cónica oblicua. Trazado de la perspectiva cónica oblicua de un cubo.
- Dibujo en perspectiva cónica oblicua de una figura en diédrica.

Procedimientos

- Estudio de los elementos fundamentales de la perspectiva cónica.
- Realización de dibujos en perspectiva cónica frontal.
- Realización de dibujos en perspectiva cónica oblicua.
- Realización de apuntes del natural de paisajes urbanos.
- Estudio de artistas que recrean el espacio tridimensional haciendo uso de la perspectiva.
- Representación en perspectiva cónica frontal y oblicua de espacios sencillos.

Actitudes

- Confianza en la propia capacidad de expresión espacial.
- Cuidado y gusto por el trabajo bien realizado.
- Respeto y reconocimiento del trabajo que realizan los demás compañeros.
- Interés por conocer los múltiples puntos de vista que puede presentar un mismo objeto.
- Valoración de los logros aportados por sistematización de la perspectiva cónica en obras gráfico-plásticas.
- Tolerancia y aprecio por las manifestaciones artísticas menos convencionales.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros y revistas de consulta sobre arte, arquitectura y diseño de interiores.
- Instrumentos de dibujo técnico: lápices de grafito, plantillas y compás.
- Papeles de dibujo, papel vegetal y papel para croquis.
- Bloques de madera, plástico o metal con formas sencillas.
- Lápices y rotuladores de colores.
- Fotografías de todo tipo de paisajes.

CURSO CUARTO

LA PERCEPCIÓN VISUAL

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se aproxima a los alumnos a los conceptos de percepción visual y observación. Se analizan los principales procesos perceptivos y la relación que existe entre los diferentes elementos que configuran las imágenes.

Los alumnos conocerán algunos de los recursos básicos que se utilizan para crear imágenes que les ayudarán a mejorar su capacidad de observación y su sensibilidad perceptiva.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

El concepto de observación es bastante intuitivo y los alumnos, de algún modo u otro, ya lo han trabajado. Lo que sí es probable es que no conozcan el concepto de percepción visual y la diferencia con la observación.

En cuanto a las ilusiones ópticas, quizá algún alumno más aventajado haya visto alguna de estas figuras imposibles.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Distinguir las diferencias y similitudes que existen entre los conceptos de percepción y observación.
- Conocer los principales principios perceptivos y saber interpretarlos en una imagen.
- Diferenciar los distintos efectos visuales utilizados para crear una imagen y reconocer las relaciones existentes entre las formas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Describir diferentes imágenes diferenciando entre observación y percepción.
2. Diferenciar correctamente las formas aislándolas visualmente de su entorno.
3. Reconocer en las imágenes los distintos principios perceptivos.
4. Realizar composiciones con diferentes efectos visuales.
5. Identificar las ilusiones ópticas y las figuras imposibles en imágenes de diversa procedencia.
6. Elaborar figuras cinéticas combinando adecuadamente diversos recursos gráficos.

CONTENIDOS

Conceptos

- La percepción visual y la observación. Relaciones y diferencias.
- Aspectos básicos de la observación. Observación analítica y funcional.
- Los principios perceptivos básicos.
- Efectos visuales: proximidad y semejanza, continuidad, contraste y homogeneidad.
- Ilusiones ópticas, figuras imposibles y figuras cinéticas.

Procedimientos

- Selección de imágenes para realizar observaciones analíticas y funcionales.

- Selección de imágenes en las que se evidencien los diferentes principios perceptivos.
- Análisis de imágenes en las que se propongan distintos efectos visuales.
- Producción de composiciones con diferentes efectos visuales.
- Recopilación de imágenes que muestren ilusiones ópticas y figuras imposibles.

Actitudes

- Apreciación del valor del proceso perceptivo como elemento básico en la relación con nuestro entorno.
- Valoración de la importancia de los procesos perceptivos en la comunicación visual.
- Utilización correcta de los distintos efectos visuales para producir mensajes visuales concretos.
- Gusto por la experimentación con figuras imposibles, cinéticas e ilusiones ópticas.
- Reconocimiento y respeto hacia los trabajos de otros compañeros.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Reproducciones artísticas y fotografías de prensa.
- Revistas y periódicos.
- Cartulinas, papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Lápices de grafito.
- Lápices de colores y rotuladores.

2. SIGNIFICADO Y FINALIDAD DE LAS IMÁGENES

INTRODUCCIÓN

El objetivo es aproximar a los alumnos al lenguaje visual, mostrando la necesidad del ser humano de comunicarse entre sí, transmitir sus experiencias y conocimientos, sus vivencias e inquietudes.

También se introduce a los alumnos en los códigos propios que configuran nuestra manera de comunicarnos y que se han renovado y empleado a lo largo del siglo XX con nuevos lenguajes y sistemas de comunicación visual.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En cursos anteriores, los alumnos ya conocen conceptos como la comunicación visual y los elementos básicos de la comunicación: emisor, mensaje, receptor y medio.

También conocen de manera intuitiva los principales tipos de lenguajes visuales: objetivo, publicitario y artístico; aunque conviene profundizar en estos conceptos con ejemplos que los clarifiquen.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual
- Diferenciar las clases de lenguajes visuales utilizados.
- Apreciar el significado de los diferentes mensajes visuales y sus finalidades.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer los códigos básicos de los diferentes lenguajes visuales.
2. Discriminar los distintos elementos que integran toda comunicación visual.
3. Diferenciar las distintas clases de lenguajes visuales en los diferentes medios de comunicación.
4. Distinguir las diferentes finalidades de los mensajes visuales.
5. Elaborar composiciones a partir de su función comunicativa, descriptiva, informativa, estética o expresiva.

CONTENIDOS

Conceptos

- La comunicación visual: significado y significante.
- Elementos de la comunicación visual: emisor, mensaje, receptor y medio.
- El lenguaje visual. Clases de lenguajes visuales.
- Clases de imágenes. Imágenes estáticas e imágenes en movimiento.
- Funciones de las imágenes: descriptiva, informativa, estética, expresiva y comunicativa.

Procedimientos

- Análisis de los elementos de la comunicación visual en las imágenes.
- Estudio de diversas imágenes y descripción del tipo de mensaje visual que emiten.
- Clasificación de imágenes según el tipo de lenguaje visual.
- Realización de imágenes con distintas finalidades: descriptiva, informativa, estética o comunicativa.
- Selección de imágenes con diferentes finalidades.

Actitudes

- Valoración del lenguaje visual como parte fundamental de la comunicación humana.
- Interés por descubrir la finalidad de los diferentes mensajes visuales procedentes de los distintos campos de la comunicación visual.
- Curiosidad ante los diferentes códigos visuales utilizados en nuestra sociedad.
- Utilización correcta y cuidado de los materiales empleados en la realización de mensajes visuales.
- Reconocimiento y respeto hacia los trabajos de otros compañeros.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Reproducciones artísticas y fotografías de prensa.
- Revistas y periódicos.
- Cartulinas, papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Lápices de grafito.
- Lápices de colores y rotuladores.
- Vídeos con spot publicitarios que ejemplifiquen la finalidad de los mensajes.

- Anagramas y pictogramas de diferentes campos de la comunicación social.

3 LENGUAJE AUDIOVISUAL

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se estudia un tipo de lenguaje muy cercano a los alumnos, el lenguaje audiovisual, analizando los distintos medios de comunicación que utiliza: cine, televisión, prensa y publicidad.

En el cine se estudian los distintos planos y sus valores expresivos, así como los posibles movimientos y angulaciones de la cámara. En cuanto a la prensa y publicidad se hace hincapié en las distintas finalidades de las imágenes, y en el lenguaje televisivo se estudian los distintos géneros y sus características.

Finalmente se introducen las nuevas tecnologías aplicadas a la imagen y sus aplicaciones en el campo artístico.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos poseen bastantes conocimientos prácticos del tema que se complementarán con conocimientos teóricos aportados en la unidad.

Por ejemplo, los alumnos ya han visualizado películas con estructuras narrativas sencillas, anuncios publicitarios audiovisuales e impresos y programas de televisión de diferentes formatos. En cuanto a los productos multimedia, es algo de uso muy común en nuestros días y que la mayoría de los alumnos maneja con bastante soltura.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán

habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Conocer los elementos básicos que forman los diferentes lenguajes audiovisuales y sus códigos visuales narrativos.
- Diferenciar la diversidad de propuestas audiovisuales que forman parte de nuestro cultural y valorar sus posibilidades creativas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa básica del lenguaje

audiovisual.

2. Describir correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.
3. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
4. Elaborar imágenes que utilicen recursos narrativos audiovisuales.
5. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual.

CONTENIDOS

Conceptos

- Lenguaje audiovisual. Características.
- Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de la cámara.
- Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.
- Lenguaje visual en publicidad. Elementos visuales que lo componen.
- Lenguaje televisivo. Géneros.
- Nuevas tecnologías aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte.

Procedimientos

- Observación de distintas películas para analizar los tipos de planos que aparecen y sus valores expresivos.
- Recopilación de imágenes en prensa con distintas finalidades.
- Observación de anuncios publicitarios y análisis de los elementos que los componen.
- Observación de programas de televisión de diferentes formatos y análisis de sus características.
- Elaboración de un archivo de imágenes procedentes de las nuevas tecnologías.

Actitudes

- Interés por los avances técnicos en el campo de la cinematografía como medio de comunicación visual.
- Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad.
- Rechazo de los elementos de la publicidad que suponen discriminación sexual, social o racial.
- Interés por los avances tecnológicos en el campo de las nuevas tecnologías de la imagen.
- Actitud responsable ante el número de horas dedicadas a ver programas de televisión.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Revistas y periódicos.
- Papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Cómic, ejemplos de story boards.
- Anuncios publicitarios impresos.
- Películas con estructuras narrativas sencillas.

4 FORMA Y EXPRESIÓN

INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta unidad es trabajar todos los conceptos relacionados con la forma en el lenguaje plástico: sus cualidades, clasificación, las diferentes maneras de ser representadas, su expresividad, etc. Asimismo, se pretende que el alumno conozca las diferentes técnicas utilizadas para plasmar las formas y además las experimente.

Y, por último, se dan unas nociones básicas de los distintos estilos artísticos en los que se clasifican las obras y el tipo de formas que utiliza cada una en su representación.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos ya conocen el concepto de forma y su clasificación en formas naturales y artificiales. La silueta y el contorno son recursos utilizados para la representación de formas que ya han trabajado. En etapas anteriores se han ido introduciendo artistas de distintas épocas y estilos, por lo que los alumnos tienen bastante intuición a la hora de clasificar imágenes dentro de cada corriente.

COMPETENCIAS BÁSICAS

- . Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia Cultural y artística (C6). Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
- . El uso de recursos tecnológicos específicos supone una herramienta importante para la producción de creaciones visuales y además colabora en la mejora de la Competencia digital (C4).
- . La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).
- . Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Diferenciar las cualidades y estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente.
- Identificar las diferentes modalidades de dibujo que se utilizan para representar las formas.
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y la manera en la que estas han sido interpretadas por los diferentes estilos artísticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer las cualidades que configuran las formas y sus distintas clases.
2. Utilizar diferentes recursos para representar formas.
3. Crear composiciones con sensación de profundidad empleando las relaciones espaciales entre formas.
4. Utilizar las distintas modalidades de dibujo para crear una composición.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de formas abiertas y cerradas para dotar de mayor expresividad a la obra.
6. Conocer los distintos estilos artísticos y sus formas de representación.

CONTENIDOS

Conceptos

- Cualidades de la forma.
- Clasificación de las formas: naturales y artificiales, geométricas y orgánicas.
- Modalidades de dibujo: boceto, apunte del natural, bosquejo y croquis.
- Recursos para representar formas: silueta, contorno y dintorno.
- Relaciones espaciales entre formas: superposición, variación de tamaño y contraste de color.
- Expresividad gráfica de formas abiertas y cerradas.
- Expresividad gráfica en la infancia.
- Los estilos de la expresión plástica: realista, abstracto y figurativo.

Procedimientos

- Observación de formas gráficas y del entorno para estudiar las cualidades que las definen y clasificarlas.
- Representación de las formas a partir de su contorno, dintorno y silueta.
- Estudio en diversas representaciones de las características de las formas abiertas y cerradas.
- Estudio de las características de los trazos en dibujo. Reconocimiento de estos en distintas obras gráficas.
- Realización de dibujos con distintos trazos, estilos, etc.
- Estudio y comprensión de las cualidades de los distintos estilos artísticos.
- Observación, reconocimiento y apreciación de las distintas características visuales del arte de diferentes culturas y épocas.

Actitudes

- Reconocimiento de la importancia de observar y analizar los aspectos visuales de las formas para poder representarlas.
- Apreciación del tipo de capacidad creativa y destreza gráfica que poseen los niños.
- Valoración de los trazos y grafismos que conforman los dibujos de artistas plásticos.
- Gusto por la experimentación con distintas clases de trazos y materiales.
- Interés por conocer diferentes estilos artísticos y su utilización en distintos campos: arte, diseño, cómic, etc.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Imágenes de formas de distintas clases.
- Objetos cercanos que presenten formas diversas.
- Cartulinas, tijeras y pegamento.
- Lápices de diferentes durezas.
- Papeles de dibujo de diferentes tipos.

- Ceras, rotuladores y lápices de colores.

5 ELEMENTOS BÁSICOS DE EXPRESIÓN

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se definen las cualidades y funciones expresivas de los elementos visuales básicos de la expresión plástica: el punto, la línea, el plano y la textura. Conocer las características y posibilidades expresivas de estos elementos permitirá a los alumnos ampliar su gama de recursos expresivos y aplicarlos con mayor rigor y creatividad en sus trabajos artísticos.

La unidad estudia también cómo podemos comunicar sentimientos mediante el uso de estos elementos en las obras de arte. Sería enriquecedor para los alumnos el reconocer esta vinculación y percibir y sentir cómo el tratamiento de estos elementos influye en su estado de ánimo. Esta sensibilización les permitirá, a su vez, transmitir estas maneras de sentir a través de sus expresiones artísticas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En cursos anteriores, los alumnos han tenido un primer contacto con los diferentes elementos del lenguaje plástico: el punto, la línea, el plano y la textura. Se ha partido de la intuición para posteriormente ir experimentando y comprobar la importancia de cada uno de estos elementos. Han trabajado con la capacidad expresiva de cada elemento y conocen la clasificación de las texturas en naturales y artificiales.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia Cultural y artística (C6). Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

. La Educación Plástica y Visual contribuye, especialmente, a adquirir Autonomía e iniciativa personal (C8) dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora en estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados, obligando al alumno a tomar decisiones de manera autónoma.

. A la competencia Aprender a aprender (C7) se contribuye en la medida en que se favorece la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Conocer los principales elementos plásticos que estructuran una obra y valorar la importancia que tiene la organización de dichos elementos para producir una determinada sensación visual y psicológica.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos plásticos fundamentales y desarrollar el sentido estético a través de la investigación con los mismos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer los elementos visuales en la naturaleza y en las manifestaciones artísticas.
2. Diferenciar las características y los valores expresivos de los elementos de expresión plástica.
3. Realizar composiciones que produzcan distintos efectos visuales utilizando el punto como elemento de expresión.
4. Crear composiciones y encajados con la línea como elemento clave para expresar emociones o representar motivos del natural.
5. Elaborar composiciones que contengan planos que generen efectos tridimensionales.
6. Elaborar muestrarios de texturas recopilando materiales y experimentando con diversas técnicas.

CONTENIDOS

Conceptos

- Elementos de expresión.
- El punto: descripción y características estructurales. El punto como elemento expresivo y compositivo.
- La línea: descripción y características estructurales. La línea como elemento expresivo y compositivo.
- El encajado a partir de líneas. La línea en el dibujo decorativo y en el cómic.
- El plano: descripción y características estructurales. El uso del plano para conseguir sensación de espacio tridimensional. El plano como elemento compositivo.
- La textura: tipos de textura. Texturas táctiles y gráficas, naturales y artificiales.

Procedimientos

- Observación y análisis de las características visuales y expresivas de los elementos de expresión plástica.
- Estudio de los elementos en obras de arte, diseño y en el entorno.
- Observación de los elementos que estructuran la naturaleza.
- Realización de ejercicios gráficos experimentales utilizando puntos.
- Realización de ejercicios gráficos experimentales utilizando líneas.
- Trazado de encajados para dibujos del natural.
- Experimentación en ejercicios gráficos y búsqueda de efectos de volumen utilizando planos.
- Experimentación con texturas gráficas y táctiles.

Actitudes

- Interés por descubrir en la naturaleza, en el arte y en el entorno indicios de elementos de expresión como estructuradores de la forma.
- Reconocimiento de la importancia de los elementos en la expresividad de las obras de arte.
- Capacidad para transmitir sensaciones a través de los elementos de expresión.
- Gusto por la experimentación en los trabajos personales con los elementos de expresión.
- Confianza en la propia expresión y respeto por los trabajos de los demás.
- Valoración del conocimiento y el desarrollo estético que produce el estudio de los elementos de expresión.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Revistas de arte, arquitectura, diseño y cómic.
 - Diapositivas de arte.
 - Témperas y pinceles.
 - Tinta china.
 - Lápices de grafito y de colores.
 - Rotuladores.
-
- Papel de dibujo y cartulinas de colores.
 - Tijeras y pegamento.
 - Materiales diversos como hilos, telas, maderas, corcho, arena, plásticos, metales, etc.

6 COLOR Y ARMONÍAS

INTRODUCCIÓN

El principal objetivo de esta unidad es desarrollar el sentido y la apreciación del color como elementos de la expresión plástica. Para explicar la teoría del color a los alumnos de este nivel se recurre a esquemas, ejemplos y demostraciones empíricas sobre las propiedades de la luz blanca.

También se abordan en la unidad, desde el punto de vista plástico, aspectos relativos a la mezcla de pigmentos y sus resultantes: armonías, contrastes, etc. Los alumnos realizarán actividades de destreza que les servirán de ayuda, para más adelante crear sus propias composiciones con color.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos ya han trabajado las mezclas de colores primarios y conocen los colores secundarios. Además conocen alguna de las cualidades del color, como el tono.

En etapas anteriores han realizado composiciones cromáticas en las que diferenciaban entre los

colores de la gama fría y la gama cálida.

COMPETENCIAS BÁSICAS

- . Se contribuye a la competencia Cultural y artística (C6) cuando el alumno experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y es capaz de expresarse a través de la imagen.
- . El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán habilidades para poder modificar las cualidades del color, consiguiendo con ello diferentes efectos.
- . La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).
- . Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Comprender los procesos físicos y biológicos que permiten la visualización de los colores.
- Conocer las cualidades del color y ser capaces de realizar mezclas y gradaciones tonales con diversas técnicas y materiales.
- Desarrollar su criterio estético, llegando a aplicarlo de manera armoniosa en sus trabajos artísticos y en los diversos aspectos de su vida cotidiana.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer la definición física del color.
2. Diferenciar los colores luz primarios de los secundarios.
3. Discernir los colores pigmento primarios de los secundarios y completar el círculo cromático.
4. Reconocer en una obra plástica las cualidades del color: tono, valor y saturación.
5. Realizar composiciones variando el valor o la saturación de los colores.
6. Distinguir el tipo de armonía o gama cromática que presenta una obra plástica.
7. Elaborar composiciones usando armonías afines y de contraste.

CONTENIDOS

Conceptos

- Naturaleza del color. Descomposición de la luz blanca.
- Síntesis aditiva. Colores luz primarios, secundarios y complementarios.
- Percepción del color.
- Síntesis sustractiva. Colores pigmento primarios, secundarios y complementarios.
- Cualidades del color: tono, valor y saturación.
- El círculo cromático y los colores terciarios.
- Gammas cromáticas. Expresividad.
- Armonías cromáticas.
- Valor expresivo de los colores.

Procedimientos

- Observación del color en el entorno y en las manifestaciones artísticas.

- Estudio de las condiciones físicas y fisiológicas que permiten que percibamos los colores.
- Análisis de los colores luz y las radiaciones lumínicas.
- Análisis de los colores pigmento y sus mezclas. Elaboración de mezclas sustractivas.
- Investigación de valores tonales en distintos colores.
- Observación de los grados de saturación en los objetos y en las imágenes gráficas.
- Realización de composiciones que presenten distintas gamas cromáticas y armonías.
- Investigación sobre los efectos psicológicos derivados de la combinación de diferentes colores.

Actitudes

- Interés por las manifestaciones de la luz y el color en el entorno natural y en el arte.
- Capacidad de observación de las cualidades del color en los objetos.
- Predisposición para experimentar con distintas técnicas y materiales los conocimientos teóricos sobre color.
- Confianza y valoración de la propia expresión plástica.
- Gusto por el cuidado y el buen uso de los instrumentos en la elaboración de los trabajos.
- Respeto por el trabajo del resto de compañeros.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Proyector o focos de luz.
- Prismas para descomponer la luz blanca.
- Filtros o acetatos de colores.
- Lápices de colores.
- Acuarelas y témperas.
- Revistas para analizar el tratamiento del color en la publicidad.
- Obra literaria que describe la riqueza y relatividad del color:

7 LUZ Y VOLUMEN

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se aborda el concepto de luz como elemento de expresión plástica. Se estudian las distintas claves tonales que puede presentar una imagen, así como las diferentes direcciones de la fuente luminosa y sus valores expresivos. Por último, se explican diferentes técnicas para representar el claroscuro.

El alumno se introducirá en estos nuevos contenidos a través de la investigación y experimentación con diversas técnicas y procedimientos. Observará cómo cambia el aspecto de un volumen al cambiar la iluminación, y se planteará distintos retos en cuanto a su representación gráfica.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En cursos anteriores los alumnos han tratado temas sobre volumen y su representación fundamentalmente con procedimientos artísticos, en los que se incluían ejercicios de claroscuro.

Por otro lado, han practicado la realización de formas volumétricas con procedimientos como el modelado o el plegado de papel.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias

como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

. El análisis y búsqueda de imágenes artísticas permite trabajar la competencia Cultural y artística (C6) pues supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

OBJETIVOS

- Valorar la importancia de la iluminación en la apariencia de los objetos.
- Apreciar el potencial expresivo de la luz en las imágenes.
- Desarrollar la capacidad de representación gráfica mediante el estudio de las técnicas del claroscuro.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Apreciar las diferencias entre la luz natural y la luz artificial.
2. Conocer y diferenciar las cualidades de la luz.
3. Apreciar las zonas de luz y sombra en los objetos reales iluminados y en imágenes.
4. Relacionar los distintos tipos de iluminación con su capacidad expresiva.
5. Apreciar los valores del claroscuro en la representación gráfica.
6. Aplicar las distintas técnicas de rayado, mancha y grisalla para representar el claroscuro.

CONTENIDOS

Conceptos

- La luz y las formas: luz natural y luz artificial
- Claves tonales: alta, baja y contrastada.
- Cualidades de la luz: dirección, calidad e intensidad.
- El volumen y su representación. Zonas de luz y de sombra en los objetos iluminados.

- El claroscuro. Procedimientos para representar el claroscuro: rayado, mancha y grisalla.
- Representación del volumen. El modelado.

Procedimientos

- Observación de las características de la iluminación en la naturaleza, en el entorno y en las manifestaciones artísticas.
- Observación y análisis de los valores tonales en objetos sólidos iluminados desde varios ángulos.
- Comparación de iluminaciones duras, suaves y difusas sobre diferentes objetos, personas y edificios.
- Uso de diversos procedimientos para representar el volumen gráficamente.

Actitudes

- Actitud crítica ante las manifestaciones ambientales que empleen la iluminación de manera equivocada o deficiente.
- Reconocimiento de la importancia de una adecuada iluminación para representar con éxito un conjunto de volúmenes.
- Disposición para experimentar diferentes procedimientos de claroscuro mediante distintos materiales y técnicas.
- Gusto por el trabajo limpio y bien realizado.
- Valoración y respeto por el trabajo ajeno.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de arquitectura y arte.
- Revistas de diseño de interiores.
- Fotografías con distintas iluminaciones.
- Focos de luz y acetatos de colores.
- Lápices de grafito y de colores.
- Témperas y pinceles.
- Rotuladores.
- Carboncillo y tizas blancas.
- Papel de dibujo blanco y de colores.
- Arcilla y utensilios para modelar.

8 COMPOSICIÓN Y RITMO

INTRODUCCIÓN

Para realizar una composición plástica es necesario tener en cuenta un conjunto de reglas cuyo cumplimiento permite estructurar de manera adecuada una idea. Es conveniente que los alumnos, antes de abordar los trabajos personales, analicen y observen el esquema estructural, los movimientos, los ritmos y los pesos y fuerzas de los elementos que componen las obras visuales.

Al estudiar las reglas de composición los alumnos iniciarán un importante aprendizaje sobre el proceso objetivo de la elaboración de un tema artístico.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos han tratado con anterioridad la distinción entre figura y fondo, la importancia de la posición y cualidades de los elementos básicos en el conjunto de la obra y, más en detalle, algunos métodos de composición de formas como son los sistemas modulares y la disposición simétrica.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

. La utilización de procedimientos como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior contribuyen a la adquisición de la competencia en el Conocimiento y la interacción con el mundo físico (C3). Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras y conservación del patrimonio cultural.

OBJETIVOS

- Desarrollar la capacidad de análisis en torno a la composición de una imagen.
- Aplicar los recursos compositivos aprendidos en proyectos plásticos y de diseño.
- Valorar la importancia que tiene una adecuada organización de los elementos gráficos o espaciales

que componen una escena.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar los elementos de la composición en obras de arte y en manifestaciones del entorno.
2. Reconocer los distintos tipos de esquemas y ritmos compositivos.
3. Evaluar si el peso visual de una imagen guarda un equilibrio compositivo.
4. Realizar esquemas lineales compositivos de obras de arte y fotografías.
5. Crear esquemas de movimiento y de ritmos.
6. Aplicar las leyes del equilibrio a la composición de una imagen.
7. Emplear los materiales y las técnicas con precisión y adecuación a diferentes composiciones.

CONTENIDOS

Conceptos

- Tipos de formato: plano, tridimensional e irregular.
- Esquemas compositivos simples y compuestos.
- Figura y fondo en la composición: contraste y conjunto visual homogéneo.
- Ritmo: clasificación y aplicaciones.
- Equilibrio y peso visual: ley de la balanza y rectángulo áureo.

Procedimientos

- Observación de reproducciones plásticas y del entorno para reconocer su organización espacial.
- Comparación de estructuras lineales en obras gráficas y tridimensionales.
- Análisis de los ritmos que integran una composición.
- Realización de esquemas compositivos y de ritmos.
- Creación de composiciones aplicando las leyes del equilibrio.
- Estudio de las características compositivas propias de diferentes épocas y estilos artísticos.

Actitudes

- Actitud crítica ante cualquier manifestación plástica en el entorno.
- Reconocimiento de los valores estéticos de una composición acertada.
- Disposición para experimentar diferentes soluciones compositivas en los trabajos artísticos personales.
- Interés por el estudio de los modos compositivos de culturas diferentes a la propia.
- Gusto por el trabajo bien hecho y bien presentado.
- Confianza y constancia en el propio proceso de aprendizaje.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros, revistas de diseño, cine, fotografía, arquitectura...
- Materiales de desecho para realizar *collages*.
- Tijeras y pegamento.
- Papel vegetal.
- Lápices de grafito y rotuladores.
- Témperas, pinturas acrílicas y pinceles.

9 TRAZADOS GEOMÉTRICOS

INTRODUCCIÓN

En esta unidad, el alumno continúa el aprendizaje de trazados de formas geométricas planas. Debe manejar los materiales ya con cierta soltura, y consolidar y ampliar sus conocimientos sobre geometría plana. Un trazado geométrico debe ser exacto y preciso para que exprese con claridad la forma del objeto representado.

Se pretende que el alumno considere el dibujo geométrico como un vehículo de expresión útil y necesario en los campos de creación más diversos.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

La primera parte de esta unidad contribuye a consolidar los conocimientos que han adquirido los alumnos en etapas anteriores sobre trazados geométricos elementales, como el trazado de rectas paralelas y perpendiculares.

Será necesario comenzar haciendo hincapié en los aspectos más básicos, como el uso del material de dibujo técnico.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Valorar las características del dibujo geométrico y sus aplicaciones en los campos de expresión gráfica.
- Emprender y planificar proyectos de alguna complejidad utilizando trazados geométricos.
- Observar y distinguir las formas geométricas en el entorno cotidiano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Apreciar los trazados geométricos en el arte, el diseño y la arquitectura.
2. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas.
3. Utilizar los recursos y reglas geométricas con orden, limpieza y claridad.
4. Crear composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos.
5. Encontrar ordenaciones geométricas en entornos y formas naturales.
6. Relacionar "forma" y "función" en diseños realizados con formas geométricas.

CONTENIDOS

Conceptos

- Trazados geométricos básicos: rectas paralelas y perpendiculares, mediatriz, bisectriz y ángulos.

- Construcción de polígonos regulares conocido el lado. Método general.
- Construcción de polígonos regulares conocido el radio de la circunferencia circunscrita. Método general.
- Polígonos estrellados y espirales.
- Óvalos y ovoides.
- Tangencias. Enlaces de arcos de circunferencias sobre una línea poligonal.
- Curvas cónicas: elipse, parábola e hipérbola.
- Las formas geométricas en los distintos ámbitos artísticos.

Procedimientos

- Consolidación de los conceptos elementales de la geometría.
- Práctica en el manejo del instrumental propio del dibujo técnico.
- Trazado de rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás o con plantillas. Trazado de ángulos.
- Realización de construcciones de polígonos regulares y estrellados.
- Realización de formas planas formadas por arcos enlazados: espirales, óvalos y ovoides.
- Realización de dibujos o composiciones con tangencias.
- Trazado de curvas cónicas.
- Análisis y clasificación de formas geométricas en diferentes ámbitos creativos.

Actitudes

- Interés y esfuerzo en realizar composiciones con precisión y limpieza.
- Curiosidad por descubrir formas geométricas en el entorno natural.
- Interés y respeto por las manifestaciones artísticas y del entorno que emplean trazados geométricos.
- Capacidad para entender y hacer un uso razonado del lenguaje técnico.
- Reconocimiento de la organización que aporta al diseño el uso razonado de las formas geométricas.
- Superación de estereotipos que consideran las formas geométricas menos creativas.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Fotografías, diapositivas, transparencias o presentaciones.
- Instrumentos de dibujo técnico: lápices de grafito, plantillas y compás.
- Papeles de diferentes tipos. Papel vegetal. Cartulinas.
- Estilógrafos y rotuladores. Adaptador de compás.
- Témperas o acrílicos.
- Cinta de pintor.

10 PROPORCIÓN Y ESTRUCTURAS MODULARES

INTRODUCCIÓN

Desde la Antigüedad, la proporción forma parte de toda composición artística y técnica. Desde el renacimiento se establece la figura humana como referente y unidad de medida. En la unidad se van detallando los conceptos relativos a la proporción con orden y claridad, para que el alumno pueda abordar sus trabajos con confianza.

Se estudian también las estructuras modulares. Los diseños que se basan en módulos repetidos sobre redes geométricas planas o volumétricas son muy utilizados en la ornamentación, la decoración, la arquitectura y el diseño textil.

Existen diferentes niveles de complejidad en la estructuración de las redes y los diseños modulares;

en esta unidad se trabajan aquellas asequibles al grado de comprensión y destreza de los alumnos de este nivel.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos conocen el concepto de simetría, tanto axial como central, pues lo han trabajado en cursos anteriores. Sin embargo, la realización de formas simétricas es un paso nuevo, para el cual deberán apoyarse en los conocimientos adquiridos en las unidades anteriores sobre trazados geométricos.

Los alumnos ya han trabajado con cuadrículas la realización de mosaicos o estructuras modulares sencillas. En este curso van a continuar progresivamente el estudio de las redes simples y compuestas.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Comprender las relaciones de proporción que se establecen entre las partes de una misma figura y entre varias figuras entre sí.
- Investigar las posibilidades creativas de los conceptos geométricos de igualdad, semejanza y simetría.
- Comprender las estructuras básicas de los diseños de repetición modular y realizar composiciones modulares creativas.
- Apreciar el valor expresivo de la proporción y las composiciones modulares en el arte, la arquitectura y en cualquier manifestación del entorno.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar las distintas relaciones de proporcionalidad entre figuras.
2. Conocer los distintos tipos de escalas y valorar sus aplicaciones.
3. Realizar composiciones plásticas utilizando figuras iguales, simétricas y semejantes.
4. Analizar sobre el plano la organización del espacio que establece el uso de la forma modular.
5. Realizar composiciones con distintas estructuras modulares, finalizándolas con limpieza, orden y rigor geométrico.
6. Reconocer el concepto de proporción en las manifestaciones artísticas, en la naturaleza y en el entorno.
7. Reconocer diseños modulares en los elementos visuales del entorno.

CONTENIDOS

Conceptos

- Proporcionalidad. Teorema de Tales y teorema de la altura. Sección áurea.
- Relaciones de proporcionalidad entre figuras: igualdad, simetría y semejanza.
- Escalas: natural, de reducción y de ampliación. Escalas gráficas.
- Redes modulares: simples y compuestas. Anomalías.
- El módulo. Movimientos del módulo: giro y desplazamiento.
- La circunferencia en la composición modular.
- Composiciones modulares tridimensionales. Recursos para crear sensación de volumen.
- Transformaciones del módulo.

Procedimientos

- Observación de las proporciones en el arte, el diseño, el entorno y la naturaleza.
- Práctica de la división de un segmento en partes iguales.
- Comprobación de las relaciones de medida entre formas semejantes.
- Construcción de figuras simétricas y semejantes.
- Realización de figuras a diferentes escalas.
- Creación de diseños combinando módulos en diferentes posiciones.
- Análisis y observación de las diferentes manifestaciones del diseño modular en el entorno.
- Estudio de artistas, estilos y culturas que hayan empleado los diseños de repetición.

Actitudes

- Reconocimiento del valor que tiene la proporción en el diseño de objetos funcionales.
- Respeto para entender y curiosidad por conocer el sentido de la proporción o la desproporción en las diferentes culturas.
- Reconocimiento de la presencia de las composiciones modulares en el entorno.
- Gusto por la investigación en el diseño de formas modulares y confianza en la propia expresión gráfica.
- Respeto por los materiales de dibujo y disposición para finalizar los trabajos con orden y limpieza.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Fotografías, diapositivas, transparencias o presentaciones.
- Instrumentos de dibujo técnico. Escalímetros y escalas gráficas.
- Lápices de grafito, lápices de colores y rotuladores.
- Papeles de diferentes tipos. Papel vegetal. Cartulinas.
- Estilógrafos. Adaptador de compás.
- Témperas o acrílicos.

11 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se introduce al alumno en el concepto de la representación espacial por métodos proyectivos. Se pretende que utilice las normas de los sistemas diédrico y axonométrico y la perspectiva caballera para representar formas geométricas o cuerpos sencillos.

Los sistemas que se estudian son complementarios, las perspectivas nos permiten una visión global del objeto, y el sistema diédrico, con sus proyecciones complementadas con la acotación, la ejecución de cualquier proyecto.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No conviene un acercamiento riguroso a los sistemas proyectivos hasta que el alumno no adquiere una cierta destreza y sentido espacial. En cursos anteriores únicamente se ha realizado una aproximación inicial al estudio sobre la representación del espacio y la perspectiva.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, así como representar la realidad en el plano y apreciar las representaciones artísticas, lo cual ayuda a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Desarrollar recursos geométricos para representar el espacio tridimensional.
- Describir de manera objetiva formas volumétricas.
- Valorar la importancia del uso de los sistemas de representación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar los distintos sistemas de representación gráfica.
2. Aprender los fundamentos del sistema diédrico y de las perspectivas axonométrica y caballera.
3. Trazar vistas de sólidos en el sistema diédrico.
4. Realizar croquis y acotaciones de piezas.
5. Dibujar sólidos en perspectiva axonométrica y caballera.
6. Diferenciar el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

CONTENIDOS

Conceptos

- Sistema diédrico: fundamentos. Representación de puntos, rectas y formas planas.
- Representación diédrica de sólidos: representación de piezas.
- Normas de acotación: elementos y sistemas de acotación. Croquis acotado.
- Sistema axonométrico. Representación de sólidos a partir de sus vistas.
- Perspectiva caballera: fundamentos. Representación de sólidos.

Procedimientos

- Observación de las características gráficas de los sistemas de representación.
- Estudio de los elementos fundamentales del sistema diédrico.
- Realización de vistas de sólidos sencillos.

- Análisis de las características gráficas de los croquis. Realización de croquis de objetos sencillos.
- Estudio de los elementos fundamentales de las perspectivas axonométrica y caballera.

Actitudes

- Reconocimiento de la utilidad que tiene el dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
- Confianza en la propia capacidad de expresión espacial.
- Cuidado y gusto por el trabajo bien realizado.
- Respeto y reconocimiento del trabajo de los demás compañeros.
- Reconocimiento de la contribución del uso de los sistemas de representación al desarrollo industrial en el mundo contemporáneo.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura, ingeniería y diseño industrial.
- Fotografías, diapositivas, transparencias o presentaciones.
- Instrumentos de dibujo técnico: plantillas y compás.
- Estilógrafos. Adaptador de compás.
- Lápices de grafito de diferentes durezas.
- Rotuladores de colores y lápices de colores.
- Papeles de diferentes tipos. Papel para croquis.
- Sólidos sencillos.

12 PERSPECTIVA CÓNICA

INTRODUCCIÓN

En la unidad anterior se trabajaron los sistemas de representación cilíndrica: el sistema diédrico y las perspectivas axonométrica y caballera que nos daban una información sobre el objeto representado veraz y objetiva. En esta unidad se trabaja la perspectiva cónica.

Este sistema de dibujo, con sus reglas, nos permite representar la realidad tal y como es percibida. Es

el sistema que permite recrear sobre un soporte plano la ilusión de realismo y profundidad en las formas. Los alumnos realizarán ejercicios sencillos que contribuirán a desarrollar sus sentidos espacial y gráfico.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En cursos anteriores los alumnos se han acercado a la perspectiva cónica de una forma muy intuitiva, únicamente se establece sobre la imagen la línea del horizonte, las líneas de fuga y los puntos de fuga. No tienen la madurez necesaria para trabajar este sistema de representación aplicando sus reglas de una manera razonada y ordenada.

COMPETENCIAS BÁSICAS

. El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, así como representar la realidad en el plano y apreciar las representaciones artísticas, lo cual ayuda a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

. El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

. La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

. Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la Comunicación lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia Social y ciudadana (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Desarrollar procedimientos para representar la profundidad espacial.
- Aplicar los trazados de perspectiva cónica en sus dibujos de objetos y paisajes.
- Valorar el alcance de la sistematización de la perspectiva cónica en las manifestaciones artísticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Asimilar los fundamentos de la perspectiva cónica.
2. Realizar apuntes del natural aplicando los conocimientos previos sobre perspectiva.
3. Trazar sólidos sencillos en perspectiva cónica frontal y oblicua.
4. Distinguir los trazados perspectivos en la pintura, el dibujo y el grabado.
5. Diferenciar en una obra el uso de la perspectiva cónica frontal u oblicua.
6. Distinguir el uso o desuso intencionado de la perspectiva en la obra de arte.

CONTENIDOS

Conceptos

- Perspectiva cónica. Fundamentos de la perspectiva cónica.
- Posición del punto de vista del observador.
- Perspectiva cónica frontal. Medida de las distancias en perspectiva. Trazado de la perspectiva frontal de un cubo.

- Dibujo en perspectiva frontal de una figura en diédrica.
- Perspectiva cónica oblicua. Trazado de la perspectiva cónica oblicua de un cubo.
- Dibujo en perspectiva cónica oblicua de una figura en diédrica.

Procedimientos

- Estudio de los elementos fundamentales de la perspectiva cónica.
- Realización de dibujos en perspectiva cónica frontal.
- Realización de dibujos en perspectiva cónica oblicua.
- Realización de apuntes del natural de paisajes urbanos.
- Estudio de artistas que recrean el espacio tridimensional haciendo uso de la perspectiva.
- Representación en perspectiva cónica frontal y oblicua de espacios sencillos.

Actitudes

- Confianza en la propia capacidad de expresión espacial.
- Cuidado y gusto por el trabajo bien realizado.
- Respeto y reconocimiento del trabajo que realizan los demás compañeros.
- Interés por conocer los múltiples puntos de vista que puede presentar un mismo objeto.
- Valoración de los logros aportados por sistematización de la perspectiva cónica en obras gráfico-plásticas.
- Tolerancia y aprecio por las manifestaciones artísticas menos convencionales.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros y revistas de consulta sobre arte, arquitectura y diseño de interiores.

8. METODOLOGIA

8.1. Principios metodológicos de etapa

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de la ESO permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecuen a la edad y madurez del alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas. La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa garantiza el progreso adecuado de las competencias y logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

La didáctica de esta asignatura debe entenderse por tanto como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que abarca. Se trata de hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociadas a esta materia. El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar. En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces.

De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a su

vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías.

Además, el carácter práctico de esta materia permite que su impartición trascienda el espacio del aula y el propio centro, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, platós, estudios de grabación, etc.

Por último, la coordinación de proyectos de trabajo con otras áreas de conocimiento propiciará la consecución de los objetivos de la etapa, otorgando un sentido globalizador a la materia. Esta conexión con otras disciplinas favorecerá por ejemplo la redacción y análisis de textos, la ampliación de conocimientos de física y matemáticas o la profundización en los acontecimientos relevantes de la Historia.

9. EVALUACIÓN

9.1. Criterios Generales de Evaluación de 1º y 2º de ESO

1º ciclo ESO Criterios de evaluación Estándares de aprendizaje evaluables

Bloque 1.

Expresión plástica

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La t mpera, los l pices de grafito y de color. El *collage*.

1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la l nea y el plano analizando de manera oral y escrita im genes y producciones gr fico pl sticas propias y ajenas.

2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observaci n de elementos org nicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones art sticas, emple ndolos como inspiraci n en creaciones gr fico-pl sticas.

2.2. Experimenta con el punto, la l nea y el plano con el concepto de ritmo, aplic ndolos de forma libre y espont nea.

2.3. Experimenta con el valor expresivo de la l nea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del l piz de gr fico o de color (tumbado o vertical) y la presi n ejercida en la aplicaci n, en composiciones a mano alzada, estructuradas geom tricamente o m s libres y espont neas.

3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones b sicas (calma, violencia, libertad, opresi n, alegr a, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gr ficos en cada caso (claroscuro, l neas, puntos, texturas, colores...)

4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gr ficamente, el esquema compositivo b sico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporci n y ritmo

4.2. Realiza composiciones b sicas con diferentes t cnicas seg n las propuestas establecidas por escrito

4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gr fico-pl sticos en aplicaciones al dise o textil, ornamental, arquitect nico o decorativo.

4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcion ndolos en relaci n con sus caracter sticas formales y en relaci n con su entorno.

5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la s ntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando t cnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

6.2. Representa con claroscuro la sensaci n espacial de composiciones volum tricas sencillas.

6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes t cnicas gr ficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

7.1. Transcribe texturas t ctiles a textural visuales mediante las t cnicas de *frottage*, utiliz ndolas en composiciones abstractas o figurativas.

8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito

ajustándose a los objetivos finales.

8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico - plásticas.

11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

2. Reconocer las leyes visuales de la *Gestalt* que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

3. Identificar significante y significado en un signo visual.

4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.

6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
 8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
 9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
 10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
 11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
 12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
 13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
 14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
 15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.
 16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
- 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
 - 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la *Gestalt*.
 - 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la *Gestalt*.
 - 3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.
 - 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
 - 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
 - 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
 - 5.1. Distingue símbolos de iconos.
 - 5.2. Diseña símbolos e iconos.
 - 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
 - 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
 - 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, *story board*, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.

3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.

4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.

10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra

y cartabón.

11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
 12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
 13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
 14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
 15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
 16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
 17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
 18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
 19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
 20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
 21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
 22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
 23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
 24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
 25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
 26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
 27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
 28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
 29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.
- 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
 - 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un

plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.

6.1. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.

11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).

13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

9.2. Criterios Generales de Evaluación de 4º de ESO

Bloque 1. Expresión plástica

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.

4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los

materiales y las técnicas con precisión.

2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.

2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.

3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.

5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.

2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.

3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

Criterios de evaluación Estándares de aprendizaje evaluables Bloque 4.

Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.

2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad

rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.

1.2. Realiza un *storyboard* a modo de guion para la secuencia de una película.

2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.

2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

9.4. Criterios Comunes de Evaluación

9.5. Instrumentos De Evaluación

- **Prueba inicial de curso**, con un cuestionario sobre aspectos básicos de la asignatura y un dibujo de carácter artístico y creativo en el que se pueda constatar el grado de destreza en las representaciones gráficas y procedimientos. No computa su puntuación para la nota de la evaluación. Además, una prueba práctica que permita conocer las habilidades desarrolladas hasta el comienzo del nuevo curso.

- **Sondeo verbal**. Servirá como evaluación inicial de la unidad didáctica, evaluadora de la situación de aprendizaje. No son puntuables y sólo son una guía del proceso. Serán muy breves de duración.

- **Pruebas o exámenes globales** de una o varias unidades didácticas que se realizarán cuando se considere que el trabajo del aula no ha sido suficiente para obtener una evaluación eficiente y la consiguiente calificación. Preferentemente se efectuarán en aquellas unidades de contenidos más conceptuales y técnicos, y estarán conformadas por la resolución de trazados y ejercicios prácticos. En determinadas unidades habrá pruebas con respuestas múltiples, pero se primará siempre las de utilización del lenguaje plástico y visual para su resolución. No hay prueba global de

toda la materia, salvo recuperación y prueba extraordinaria de septiembre.

- **Ficha de seguimiento del alumno** en el cuaderno de la profesora. Seguimiento de cada alumno/a

y anotación en el cuaderno diario de las actividades realizadas durante el desarrollo de cada unidad, valorando la atención en clase, la comprensión de los conceptos y la corrección en la realización de las actividades.

- **Observación de la actitud** y comportamiento en el aula y en las actividades fuera de ella; incluyendo el orden y la limpieza en la realización del trabajo.

- **Trabajos y actividades** realizados: valorando contenidos, procedimientos y actitud en el proceso de su realización. Tendrán un peso específico e importante en la nota de cada trimestre y en la nota final de la asignatura. En cada actividad habrá una calificación referida a conceptos y otra a procedimientos (aplicación de la técnica y esfuerzo creativo).

9.6. Actitudes evaluables acordadas por el Departamento de Dibujo

1. El alumnado deberá traer a clase el material de trabajo necesario que se pedirá con anterioridad al comienzo de un nuevo ejercicio. Puede restar hasta 2 puntos de la nota en la evaluación.

2. El alumnado deberá realizar y entregar todos los trabajos que se propongan en clase.

3. El alumnado deberá realizar los trabajos en clase, no en casa, con el fin de poder reconducir posibles errores y de evaluar el esfuerzo del alumnado. Solamente en casos específicos se comunicará al alumnado la finalización en casa. En ese caso se especificará en el reverso del trabajo por la profesora: "Finalizar en casa" ó "Avanzar en casa".

4. El alumnado deberá atender a las explicaciones del profesor y coger apuntes cuando sea necesario, lo que implica una actitud activa en su propio aprendizaje.

5. El alumnado deberá entregar los trabajos y realizar los controles teóricos en su fecha. De no ser así se descontará de la nota 1 punto por cada día de retraso.

6. Todos los trabajos prácticos y controles teóricos deberán estar identificados por el nombre, los apellidos y el curso del alumnado. De no ser así se entenderán como no presentados "NP".

7. El alumnado tratará de ser lo más autónomo posible en su aprendizaje, es decir que deberá esforzarse en encontrar soluciones y desarrollar capacidades. Se trata de aprender a aprender, desarrollar un espíritu de esfuerzo frente a la frustración, intentando las actividades propuestas, cosa que por otro lado le proporcionará motivación y autoestima.

8. El alumnado deberá mantener el silencio en clase o en su defecto, como mucho, hablar a un volumen tan bajo que permita el normal desarrollo de la clase y del trabajo de los compañeros. De no ser así se le irá restando de 0,5 en 0,5 de los 2 puntos de la actitud en cada trabajo, cada vez que sea necesario llamarle la atención.

9. El alumnado se dirigirá a los compañeros y a la profesora con un volumen de voz bajo, no a voces. De esa manera las profesoras no tendrán que superar el volumen de 30 voces para pedir silencio o para explicarle a un alumno algo puntual de su trabajo.

10. El alumnado deberá preguntar sus dudas y tendrá en cuenta que el aprendizaje se realiza en grupo y por tanto, debe respetar los turnos de pregunta de los demás compañeros sin preguntar todos a la vez. El alumnado también deberá comprender que la profesora es una y

no puede esclarecer los conceptos, técnicas, etc o reconducir los errores de los trabajos de 5 ó 6 alumnos a la vez cuando se trata de trabajos o dudas individuales.

11. El alumnado deberá mostrar una actitud participativa y disposición ante el trabajo y esfuerzo.

12. El alumnado deberá estar sentado en su lugar asignado y dispuesto a comenzar la clase.

13. El alumnado respetará el trabajo del resto de los compañeros y de la profesora, aceptando otras ideas ajenas a la propia.

Establecemos dos situaciones tipo para lograr que el alumnado consiga los objetivos mínimos para nuestra materia:

Durante el curso

Las profesoras guiarán al alumnado durante el curso para que recuperen los conocimientos evaluados negativamente, con ejercicios de refuerzo y diferentes pruebas de recuperación. Después de cada evaluación se establecerán unas fechas de entrega de aquellas actividades no entregadas o no superadas de cada unidad didáctica o agrupando unidades por contenidos relacionados.

En caso de no recuperar mediante las actividades, las pruebas escritas y los ejercicios que se propongan, el alumnado que llegue al final del curso sin recuperar, deberá examinarse en la convocatoria extraordinaria de septiembre.

En septiembre

Salvo caso excepcional, el alumno con evaluación negativa en junio se examina en septiembre de toda la materia con una prueba práctica, dicha prueba consistirá en una relación de ejercicios y cuestiones sobre los contenidos mínimos exigibles recogidos en las fichas resumen de las unidades didácticas.

9.9. Evaluación del proceso de enseñanza

Cada mes, una reunión de Departamento se dedica al seguimiento y a la reconsideración de la Programación didáctica, realizando los ajustes oportunos a la misma. También se realizan consultas sobre la Programación a los profesores de los departamentos más afines para la coordinación de los contenidos comunes o relacionados. En enero se efectúa un estudio de las calificaciones globales de todos los cursos de ESO, comparando los resultados entre grupos y su evolución partiendo de la prueba inicial. Se realizan los ajustes necesarios para mejorar los procesos y para que los ritmos de enseñanza sean similares.

10. ATENCIÓN A LOS ALUMNOS PENDIENTES

10.1. Recuperación del alumnado con materias pendientes

Los alumnos/as de 1º de ESO que pasen de curso con la Educación Plástica y Visual suspenso, tendrán que seguir las siguientes instrucciones:

Al cursar la materia en 2º curso, el profesor/a que le imparta la materia, guiará el proceso de recuperación del alumnado, haciendo seguimiento sobre los avances de la materia pendiente. La alumna/o tendrá que recuperar por cuatrimestre (enero y mayo) y dispondrá de los ejercicios y pruebas necesarias que deberá realizar. La profesora/or supervisará el proceso durante el curso para evaluar la posible mejora y así determinar si el alumnado recupera o no la asignatura del curso anterior.

Los alumnos/as de 2º de ESO que pasen de curso con la Educación Plástica y Visual suspensa, tendrán que seguir las siguientes instrucciones:

Como en tercero no existe continuidad de la materia, la jefa del departamento será la profesora que haga el seguimiento del alumnado, dotándole por trimestre de una serie de ejercicios y trabajos, realizando las pruebas escritas necesarias y revisando el progreso realizado.

El alumnado de 4º de ESO que curse la optativa de EPV, y la tenga pendiente de 1º, 2º o ambas, aprobando cuarto, automáticamente aprobarían la materia de los niveles anteriores. No obstante, al igual que para resto el alumnado, se le aportarán ejercicios y trabajos para recuperar por trimestre.

Para el alumnado de cuarto que no curse la optativa de EPV, asimismo, se le aportarán ejercicios y trabajos para recuperar por trimestre. La jefa del departamento será la profesora que haga el seguimiento del alumnado, revisando el progreso realizado.

Todo el alumnado sin continuidad, tendrá que, además de recuperar por trimestre (enero abril y junio) realizando una carpeta de trabajos personalizados (70%), realizar un examen (20%). La actitud trabajadora, el esfuerzo y la motivación demostrados en las entrevistas con el profesor que haga el seguimiento será calificado también (10%).

En el curso actual 2016/2017 nos encontramos con la situación, que no existe ningún alumno con la asignatura pendiente.

10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Respecto a la atención a la diversidad, vamos a seguir las indicaciones recogidas en las Instrucciones de 22 de junio de 2015, de la Dirección General de Participación y Equidad, por las que se establece el protocolo de detección, identificación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y organización de la respuesta educativa". Teniendo esto en cuenta, se le dará especial importancia al desarrollo de las medidas de atención a la diversidad a nivel de aula recogidas en el apartado 7.1.2.2 del protocolo mencionado.

Así, en nuestra materia, hemos de contemplar las medidas de refuerzo que cada profesor/a del Departamento pueda desarrollar en su aula, dentro del horario ordinario de la asignatura. En el desarrollo de las actividades nos encontramos inevitablemente con diversidad en el aula, tanto en lo que se refiere a capacidades como a intereses, por lo que la programación prevé distintos recursos metodológicos y niveles de profundización. Esto se concretará, entre otras medidas, con una adecuada selección de materiales y recursos, y con actividades, en el aula y fuera de ella, con distinto grado de dificultad.

La unidad didáctica es el marco de concreción de esas actividades. Para atender a la diversidad se han programado actividades iniciales, que nos permitirán identificar los conocimientos previos que posee cada alumno y el grupo en general, para poder introducir alguna modificación curricular no significativa, para atender a las diferencias individuales. Las

actividades de enseñanza-aprendizaje de las unidades tendrán diferentes grados de complejidad, incluyendo actividades de refuerzo para alumnos más lentos y de ampliación para alumnos destacados. Las actividades de recuperación, por último, intentaran el regreso del alumno al funcionamiento conjunto del grupo. Las actividades prácticas, las visitas al exterior y los trabajos con ayuda del ordenador e Internet, prensa y libros, publicidad, etc., ayudaran a

incorporar a alumnos desmotivados a las actividades de la materia, por lo que se les debe dar la importancia suficiente.

- **Adaptaciones curriculares significativas.** Son adaptaciones curriculares individualizadas que tienen ya un grado alto de alejamiento del currículo ordinario. Se rigen por los principios de normalización y mayor inclusión escolar posible. Los destinatarios son alumnos que presentan alguna limitación de naturaleza física, psíquica, sensorial o social. Estas adaptaciones estarán precedidas de una evaluación psicopedagógica de las necesidades especiales del alumno y de una propuesta curricular específica.

Para el caso de alumnos tengan adaptaciones curriculares significativas en otras áreas, en la nuestra y de acuerdo con su propuesta curricular, se podrá llevar a cabo una adaptación curricular poco significativa centrada en elementos instrumentales. Esta propuesta estará basada en aspectos metodológicos: medidas en cuanto a su ubicación en el aula procurando su inclusión en grupos heterogéneos de trabajo, favoreciendo con ello aprendizajes cooperativos; adecuación del tiempo de realización de actividades; realización de actividades específicas con contenidos que le sean motivadores y atractivos; atención y seguimiento continuado de su evolución, reconociendo sus progresos; uso puntual de recursos informáticos; tratando de incluir en las actividades aspectos relacionados con la formación en valores.

En los casos en que el desfase curricular sea muy acusado llegando a niveles de primaria, se preparará material específico de acuerdo con las necesidades que sean detectadas.

- **Programas de adaptación curricular.** Cuando en alguno de los grupos encontremos alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo realizaremos las adaptaciones curriculares correspondientes. Estas quedarán recogidas en un documento que servirán para el seguimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje del alumno/a y para su evaluación durante ese curso

académico. A petición de jefatura de estudios, tutor o departamento de orientación se les entregará una copia.

Cuando encontremos alumnos/as con necesidades educativas especiales realizaremos, con el asesoramiento del departamento de orientación, adaptaciones curriculares significativas. La coordinación de las mismas recaerá en el profesor de pedagogía terapéutica con quien colaborará estrechamente el departamento para concretar el currículum y preparar las actividades de enseñanza-aprendizaje.

Siguiendo los principios y criterios establecidos en el proyecto educativo del centro, desde el departamento concretaremos las medidas de atención a la diversidad de la siguiente forma:

Como **estrategias generales** tendremos en cuenta los siguientes criterios:

- Intentaremos seguir una atención personalizada, partiendo de la evaluación inicial y de la información sobre los alumnos recogida en el proceso de evaluación continua.
- Tan pronto como se detecten dificultades de aprendizaje pondremos en marcha medidas

que permitan superarlas, partiendo de las de menor significatividad (colocación del alumno en el aula, alumnos tutores, seguimiento continuado al alumno,...) a mayor significatividad (adaptaciones en los distintos elementos del currículum,...)

- En las unidades didácticas recogeremos actividades de refuerzo y/o ampliación para el alumnado que lo precise.

- Seguiremos en el desarrollo de las clases una metodología variada que pueda adaptarse a las características distintas del alumnado y pueda ser un instrumento para superar distintas dificultades

- Utilizaremos distintos medios y recursos que permitan distintas metodologías, entre ellos los recursos TICS.

11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Se proponen diversas actividades extraescolares:

2º de ESO

- Visita a Sevilla para ver el Museo de Bellas Artes, actividad a realizar en la tercera evaluación, junto con otro departamento aún sin confirmar.

3º de ESO

- Visita al Museo Picasso de Málaga, actividad a realizar en la tercera evaluación.

12. ACTIVIDADES DE LECTURA, ESCRITURA Y EXPRESIÓN ORAL:

Plan De Fomento De La Lectura

Nuestro instituto y nuestro Departamento participan en este programa institucional abordado de forma transversal en todas las materias. Tiene como medidas proponer la lectura en el aula y la revisión y renovación del fondo de la biblioteca.

El currículo establece que desde nuestras asignaturas se haga referencia a la lectura y valoración de los referentes artísticos, puntualizando el saber valorar, respetar y disfrutar el patrimonio histórico cultural. En todos los niveles usamos como referente el patrimonio artístico y cultural en general, prestando especial atención a las manifestaciones artísticas plásticas y visuales andaluzas.

Desde el departamento de Dibujo proponemos como vía de actuación para el presente año, la lectura de artículos de periódicos relacionados con el arte, con eventos artísticos, exposiciones, monográficos de artistas etc.. Se propondrán lecturas en clase y su discusión. Se realizará una pequeña biblioteca de aula con estos artículos de periódicos.

Por otro lado, se propone la lectura de cómics y cómics-books tales como "Persépolis" de Marjane Satrapi.

Como actividades de escritura, se solicitará al alumnado el desarrollo de memorias explicativas que deberán adjuntarse a los trabajos plásticos. Asimismo, se realizarán tareas de exposición de resultados donde el alumnado deba explicar al resto el trabajo realizado, su interés, motivación,

etc.

Todos estos aspectos se serán recogidos en una nota que formará parte de la nota total de cada trabajo. Se le atribuirá un 5% de la parte conceptual del trabajo.

Se valorará la fluidez en la expresión oral y escrita, la ortografía, el vocabulario utilizado, el vocabulario específico, la organización de los apartados y las conclusiones.

Asimismo, en coordinación con el departamento de lengua en el nivel de 2º ESO, se abordará la lectura de textos y poemas para su posterior análisis e ilustración gráfica.

En LIPO se practicará la lectura a nivel de 1º de ESO, de acuerdo con el departamento de lengua, una hora a la semana. Los libros que leerán los alumnos serán los recomendados por dicho departamento para cada trimestre.

13. MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS

El recurso material de mayor relevancia para la práctica de nuestra materia es el propio aula, siendo indispensable que esta reúna unas características concretas: espacio, agua, luz natural. El centro cuenta con una que actualmente es usada por la profesora.

Al no asignarse cuantía económica concreta a los departamentos, de cara a su más concreta programación de las materias que se imparten, no podemos asegurar la realización de proyectos artísticos de la magnitud deseada. A las dificultades económicas se une la imposibilidad legal de pedir materiales al alumnado por lo que el pronóstico no es del todo alentador.

Contamos con un proyector que es primordial poder proyectar imágenes y videos.

En departamento cuenta con libros de texto para uso concreto y en situaciones específicas. Estos libros que ya estaban elegidos por otro/as integrantes de este departamento, serán de utilidad sobre todo para la atención a la diversidad, por contar con actividades fuertemente estructuradas y básicas. En general, nos guiaremos por esta programación de departamento y por nuestras respectivas programaciones de aula.

14. PROCEDIMIENTO PARA REALIZAR EL SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN

La profesora realizará las programaciones de aula de todas los niveles que imparta y anotará las modificaciones que, en función de sus observaciones, crea deban realizarse de los contenidos; los criterios de evaluación; las actividades realizadas y no previstas; el tiempo empleado en cada unidad y en general todas las dificultades que haya encontrado para seguir la programación prevista.

Asimismo, al final de cada trimestre se revisarán esas anotaciones, y se decidirá al respecto.

Al comienzo de cada trimestre, se revisará la distribución temporal de unidades, y se hará una valoración de las calificaciones obtenidas por los alumnos por si de ello deviene la necesidad de introducir modificaciones en la programación. Cualquier modificación que se decida constará en el acta de la reunión del departamento y en la memoria de final de curso.

Al comienzo del siguiente curso, durante el tiempo disponible de septiembre y octubre, se revisará toda la programación, se incorporarán las modificaciones previamente aprobadas y, las que en ese

periodo se decidan.

15. CONCLUSIÓN

La planificación de la enseñanza tiene un carácter de proyecto público, por la relevancia social del proyecto cultural y educativo, donde intervienen medios y recursos que tratan de desarrollarse de forma sistemática, porque, en una sociedad democrática, un currículo escolar es básicamente una propuesta cultural sometida a valoración, a crítica y a mejora.

Planificar la enseñanza es, sobre todo, reflexionar, debatir y tomar decisiones fundamentales sobre lo que las "escuelas" enseñan, de lo que podrían enseñar o de lo que no enseñan; reflexionar, en suma, sobre el contenido cultural y social y no exclusivamente académico del currículo.

16. BIBLIOWEB

- www.aula21.net
- www.cnice.mecd.es/recursos
- www.contraclave.org

- www.correodelmaestro.com/antteriores/2003/agosto/nosotros87.htm
- www.cs.berkeley.edu/%7Eflab/unfold/unfolding.html
- www.cs.sunysb.edu/cse125/index.html
- www.cs.utk.edu/%7Eplank/pics/origami/origami.html
- www.dogfeathers.com/java/hyperslice.html
- www.educacionplastica.net/phzz.html
- www.cnice.mecd.es/recursos
- www.contraclave.org
- www.correodelmaestro.com/antteriores/2003/agosto/nosotros87.htm
- www.cs.berkeley.edu/%7Eflab/unfold/unfolding.html
- www.cs.sunysb.edu/cse125/index.html
- www.cs.utk.edu/%7Eplank/pics/origami/origami.html
- www.dogfeathers.com/java/hyperslice.html
- www.educacionplastica.net/phzz.html
- www.educarex.es

17. BIBLIOGRAFÍA

El listado siguiente, los títulos con asterisco integran la bibliografía del aula, los demás forman parte de la bibliografía del departamento.

- Baños, Miguel: Creatividad y publicidad. Ed. Madrid. 2001.*
- Berger, J.: Mirar. Alianza Editorial.
- Berger, J. y Morch, J.: Modos de ver. Ed. Mestizo. Murcia.1990.
- Bosch, Eulalia: El museo del visitante. Ed. Actar. Barcelona
- Bosch, Eulalia: El placer de mirar. Ed. Actuar. Barcelona.
- Bozal, Valeriano: Los primeros años. Ed. La balsa de Medusa. Madrid.
- Capella, J. y Larrea, Q.: Nuevo diseño español. Ed. Gustavo Gili. Barcelona. 1980.
- Colección material didáctico. La publicidad. Junta de Andalucía. 2000.*
- Collins, O.: Técnica de los artistas modernos. Ed. Blume. Madrid. 1984.
- Coma, J.: Del gato Fritz: historia de los cómics. Ed. Gustavo Gili. Barcelona. 1979.
- Coma, J.: Los cómics: un arte del siglo XX. Ed. Punto Omega. Madrid. 1977.
- Conde, A.: Educación Plástica y Visual ESO. Ed. Teide, Barcelona. 1996.*
- Dawson, J.: Guía completa del grabado e impresión. Ed. Blume. Madrid. 1982.*

- Díaz, E.: Educación Plástica y Visual ESO. McGraw-Hill. Madrid. 1996.*
- Doerner, Max: Los materiales de la pintura. Ed. Reverte. 1957.
- Dondis, Donis: La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.
- Font, Doménech: El poder de la imagen. Salvat Temas Claves. Barcelona. 1981.
- García Blanco, A.: Didáctica del Museo. El descubrimiento de los objetos. Madrid.1988.
- Gasca, L.y Gubern, R.: El discurso del cómic. Ed. Cátedra. Barcelona, 1972.*
- Ghika, M.: Estética de las proporciones en la naturaleza y en el arte. Ed. Poseidón. Buenos Aires.
- Gialbaut, Serge: De cómo Nueva York robó la idea de Arte Contemporáneo. Ed. Mondadori.
- Gubern, R.: El lenguaje de los cómics. Ed. Península. Barcelona. 1972.
- Gubern, R.: Cien años de cine. Barcelona.1983.
- Hayes, C.: Guía completa de la pintura y dibujo. Ed. Blume. 1981.*
- Kandinski, V.: punto y línea sobre plano. Ed. Labor. Barcelona. 1991.
- Kandinski, V.: La gramática de la creación. Ed. Paidós. Barcelona. 1996.
- Klein, Naomi. No logo .Ed. Salvat. Barcelona.
- Lotman, Y. M.: Estética y semiótica del cine. Ed. Gustavo Gili. Barcelona. 1979.
- Madreduelo, Javier: El espacio raptado. Ed. Mondadori.*
- Manual de photoshop y Freehand, última versión.*

- Maltese, Corrado: Las técnicas artísticas. Ed. Cátedra. Madrid. 1980.
- Marchán-Fiz, Simón: Del arte objetual al arte del concepto. Ed. Akal. Madrid.
- Moles, Abraham: La comunicación y los mas-media. Ed. Mensajero. Bilbao.1975.
- Moliné, M.: La publicidad. Ed. Salvat. Barcelona. 1980.
- Munari, Bruno: Diseño y comunicación visual. Ed. Gustavo Gili. Barcelona. 1978.*
- Munari, Bruno: Diseño y comunicación visual. Ed. Gustavo Gili. Barcelona. 1978.*
- Murray, R.: Manual de técnicas. Ed. Gustavo Gili. Barcelona. 1980.
- Paccioli, Luca y Da Vinci, Leonardo: La divina proporción. Ed. Losada, 1946.
- Parramón, J.M.: Así se dibujan letras, rótulos y logotipos. Ed. Parramón. 1981.
- Richardson, P.: Grandes ideas para pequeños edificios. Ed. Gustavo Gili, Barcelona. 2001.*
- Rodríguez de Abajo: Geometría y croquización. Ed. Donostiarra.*
- Rodríguez, I. y otros: Educación Plástica y Visual ESO. Ed. SM. Madrid. 1995.*
- Rodríguez de Abajo: Sistema diédrico. Ed. Donostiarra.*
- Rodríguez de Abajo: Sistema Axonométrico. Ed. Donostiarra.*
- Rodríguez de Abajo: Perspectiva caballera. Ed. Donostiarra.
- Rodríguez, I. y otros: Educación Plástica y Visual ESO. Ed. SM. Madrid. 1995.*
- Villafañé, Justo: Introducción a la teoría de la imagen. Ed. Pirámide. Madrid. 1984.

MANUEL RODRÍGUEZ MENDOZA

