

IES EL CORONIL

PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (2020-2021)



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 CLAVES: CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVES

4. OBJETIVOS DE ÁREA

5. EXPLORACIÓN INICIAL

6. CONTENIDOS

7. UNIDADES DIDÁCTICAS POR CICLOS

8. METODOLOGÍA

- 8.1 Principios Metodológicos De Etapa**

9. EVALUACIÓN

- 9.1 Criterios de Evaluación de 1º**
- 9.2 Criterios de Evaluación de 2º**
- 9.3 Criterios de Evaluación de 3º**
- 9.4 Criterios de Evaluación de 4º**
- 9.5 Instrumentos De Evaluación.**
- 9.6 Actitudes evaluables acordadas por el Departamento de Dibujo**
- 9.7 Evaluación del proceso de enseñanza.**

10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

11. ACTIVIDADES PANDEMIA

12. ACTIVIDADES PROGRAMA FORMA JOVEN

13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

14. ACTIVIDADES DE LECTURA, ESCRITURA Y EXPRESIÓN ORAL

15. MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS

16. PROCEDIMIENTO PARA REALIZAR SU SEGUIMIENTO

17. CONCLUSIÓN

18. BIBLIOWEB

19. 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.

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.

Unos 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.

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, tercero y cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

La programación didáctica, se establece como una de las tareas encomendadas al 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 claves 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).

La programación didáctica, se establece como una de las tareas encomendadas al 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 claves 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 claves de la materia.

1.2. Marco legislativo

LEYES ORGÁNICAS: LOE Y LOMCE. La Ley Orgánica (LOE) 2/2006, de 3 de mayo. Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria
- INSTRUCCIÓN 9/2020, DE 15 DE JUNIO, DE LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN - JUNTA DE ANDALUCÍA

1.3. Aportación de nuestra materia: Educación Plástica Visual y Audiovisual

***"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 cotidianidad 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.

***"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 Visual y Audiovisual, 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.

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, 3.º y 4.º en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3.º y 4.º como optativas.

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 (1º, 2º y 3º de la ESO) 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 (4º de la ESO) 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.

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 Visual y Audiovisual, 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.

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.

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 .

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.

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

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.

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 reformando 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 Maria Ana de la Calle, situado a 50 metros del Instituto.

Todos los años unos 40 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 horas de dibujo en 1º, 2º, 3º y 4º de la 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. El departamento cuenta con pizarra digital.

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

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 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:

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

2. 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.

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

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

5. 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.

6. 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.

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

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

9. 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.

10. 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.

6. CONTENIDOS

Contenidos De La Materia De Educación Plástica Visual y Audiovisual

Contenidos y criterios de evaluación

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Primer Ciclo ESO (1º,2º y 3º de la ESO)

1º de la 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 de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta.

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.

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.

Criterios de evaluación

Identificar significativo 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 significativo-significado: símbolos e iconos.

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

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 Tales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

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.

2º de la ESO

Bloque 1. Expresión Plástica.

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 de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta.

Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.

Criterios de evaluación

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 t mpera, los l pices de grafito y de color. El collage.

Bloque 2. Comunicaci n Audiovisual.

Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretaci n y comentarios de im genes. La obra art stica.

Relaci n de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones art sticas en Andaluc a.

Valoraci n cr tica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y s mbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotograf a. Or genes de la fotograf a. Elementos b sicos para la realizaci n fotogr fica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: c mic. Historia del c mic. Elementos formales y expresivos del c mic. Im genes en movimiento: El cine y la televisi n. Or genes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematogr fica. Utilizaci n de la fotograf a y el cine para producir mensajes visuales.

Criterios de evaluaci n

Analizar y realizar c mics aplicando los recursos de manera apropiada.

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

Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera cr tica, ubic ndolas en su contexto hist rico

y sociocultural, reflexionando sobre la relaci n del lenguaje cinematogr fico con el mensaje de la obra.

Bloque 3. Dibujo T cnico.

Pol gonos regulares: construcci n a partir de la divisi n de la circunferencia y construcci n a partir del lado.

Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones:  valos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicaci n de dise os con formas geom tricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalus  y el mosaico romano.

Criterios de evaluación

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.

3º de la ESO

Bloque 1. Expresión Plástica.

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. La obra tridimensional. Reutilización y

reciclado de materiales y objetos de desecho.

Criterios de evaluación

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 témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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.

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

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.

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

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. SEGUNDO CICLO (4º de la 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 CICLOS **PRIMER CICLO (1º, 2º Y 3º DE LA ESO)**

1º de la ESO

PRIMER TRIMESTRE

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.

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 CLAVES

. 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

- 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.

- 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.

- 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.

SEGUNDO TRIMESTRE

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 CLAVES

. 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

- 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.
-
- 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.
-
- 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.

TERCER TRIMESTRE

3 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 CLAVES

. 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

- 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.
- 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.
- 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.

4 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 CLAVES

. 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

- 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.

- 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.

- 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.

2º de la ESO

PRIMER TRIMESTRE

1 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 CLAVES

- . 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

- 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.
-
- 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.
-
- 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.

SEGUNDO TRIMESTRE

2 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 CLAVES

. 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

- 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.

- 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.

- 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.

TERCER TRIMESTRE

3 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 CLAVES

- . 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

- 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.

- 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.

- 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.

4 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 CLAVES

- . 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

- 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.
- 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.
- 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.

3º de la ESO

PRIMER TRIMESTRE

1 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 CLAVES

- . 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

- 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.
-
- 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.
-
- 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.

2 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 CLAVES

. 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

- 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.
-
- 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.
-
- 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.

SEGUNDO TRIMESTRE

3 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 CLAVES

. 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

- 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.

- 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.
-
- 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.

TERCER TRIMESTRE

4 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 CLAVES

- . 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

- 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.
-
- 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 gammas cromáticas y armonías.
 - Investigación sobre los efectos psicológicos derivados de la combinación de diferentes colores.
 - 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:

5 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 CLAVES

. 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

- 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.

- 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.

- 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.

SEGUNDO CICLO (4º DE LA ESO)

PRIMER TRIMESTRE

1 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 CLAVES

. 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

- 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.
-
- 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.

- 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.

2 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 CLAVES

- . 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

- 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.
-
- 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.
- 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.

SEGUNDO TRIMESTRE

3 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 CLAVES

- . 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

- 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.

- 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.

- 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.

TERCER TRIMESTRE

4 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 CLAVES

- . 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

- 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.

- 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.

- 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.

5 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 CLAVES

- . 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

- 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.

- 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.

- 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.

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 asociados 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 ayudarlo 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 1º ESO

Bloque 1. Expresión plástica

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.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

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.

Bloque 3. Dibujo técnico

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.

9.2. Criterios Generales de Evaluación 2º ESO

Bloque 1. Expresión plástica

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 témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

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

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.

Bloque 3. Dibujo técnico

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.

9.3. Criterios Generales de Evaluación 3º ESO

Bloque 1. Expresión plástica

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 témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

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

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.

9.4. Criterios Generales de Evaluación 4º ESO

Bloque 1. Expresión plástica

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

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

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 de 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

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.

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 del profesor. Seguimiento de cada alumno 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.

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 el profesor: " 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.

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.

9. El alumnado se dirigirá a los compañeros y a la profesora con un volumen de voz bajo, no a voces.

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 el profesor es uno.

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, 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

El profesor guiará al alumnado durante el curso para que recupere 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 la parte que tenga suspensa en Junio, 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.

9.7. 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.

10. ATENCIÓN A LOS ALUMNOS PENDIENTES

10.1. Recuperación del alumnado con materias pendientes

Los alumn@s de 1º,2º,3º Y 4º de la ESO que pasen de curso con la Educación Plástica Visual y Audiovisual,suspensa, tendrán que seguir las siguientes instrucciones: al cursar la materia en el siguiente curso, el profesor que le imparta la materia, guiará el proceso de recuperación del alumnado, haciendo seguimiento sobre los avances de la materia pendiente. El alumn@ tendrá que recuperar por evaluaciones y dispondrá de los ejercicios y pruebas necesarias que deberá realizar. El profesor 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, se denomina " **PLAN ESPECIFICO PERSONALIZADO**"

En el curso actual 2020/2021 nos encontramos con la situación, que existen 7 alumn@s con la asignatura pendiente.

• ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Respecto a la atención a la diversidad, vamos a seguir las indicaciones recogidas en las INSTRUCCIONES de 8 de marzo de 2017, de la Dirección General de Participación y Equidad, por las que se actualiza el protocolo de detección, identificación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y organización de la respuesta educativa.

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 alumn@s con necesidades educativas especiales. 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. 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.

Tenemos que destacar también la participación desde el departamento de forma muy activa en el PROGRAMA DE COEDUCACIÓN, nos parece algo muy importante, todos los cursos se realizan distintas actividades relacionadas con dicho tema.

11. ACTIVIDADES PANDEMIA.

Desde el departamento se establecen una serie de actividades que el alumnado puede

trabajar en clase pero tiene que entregar a través de Classroom, esta media se toma en previsión de un posible confinamiento del centro, dada la situación de inestabilidad en la que vivimos, todos los alumnos tienen que tener la posibilidad de trabajar desde casa, para evitar la situación de caos que se vivió en el anterior confinamiento con algunos alumnos.

12. ACTIVIDADES PROGRAMA FORMA JOVEN.

Desde el departamento de Plástica se plantearán distintas actividades de forma coordinada con el departamento de orientación, que refuercen los conceptos que el departamento de orientación trabaja con el alumnado. Desde el departamento de Plástica entendemos que nuestra asignatura no tiene muchos problemas para trabajar conceptos ajenos directamente con nuestros contenidos y apostamos por la coordinación y el trabajo conjunto con otros departamentos.

13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Este curso el departamento de Plástica no realizará ninguna actividad extraescolar.

El actual estado de inestabilidad nos impide durante este curso plantearnos desde el departamento dicho tipo de actividades, esperemos en el siguiente curso volver a la normalidad.

14. 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.

15. MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS

El recurso material de mayor relevancia para la práctica de nuestra materia es el aula, siendo indispensable que esta reúna unas características concretas: espacio, agua, luz natural. El centro cuenta con una que actualmente es usada por el profesor, aunque por la razón de la pandemia la mayoría de las clases se dan en las aulas propias de cada grupo, de esta forma se evita el desplazamiento de los alumn@s.

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.

16. PROCEDIMIENTO PARA REALIZAR EL SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN

El profesor 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.

17. 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.

18. BIBLIOWEB

- www.aula21.net
- www.cnice.mecd.es/recursos
- www.contraclave.org

- www.correodelmaestro.com/antiores/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/antiores/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

19. 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