

# **EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL**

**2º ESO**

**Programación  
Curso 2016/17**

# ÍNDICE

1. Introducción
2. Objetivos generales de la Educación plástica y visual
3. Contribución de la Educación plástica y visual a la adquisición de las competencias generales
4. Criterios de Evaluación
5. Contenidos y competencias que se trabajan
  - U. D. Nº 1: Comunicación y lenguaje visual. La imagen.
  - U. D. Nº 2: Elementos configurativos de los lenguajes visuales.
  - U. D. Nº 3: Elementos conceptuales del lenguaje visual. La composición.
  - U. D. Nº 4: Percepción y trazado geométrico de formas planas.
  - U. D. Nº 5: Entorno audiovisual y multimedia.
  - U. D. Nº 6: Sistemas convencionales proyectivos.
  - U. D. Nº 7: Procedimientos y técnicas visuales.
6. Orientaciones didácticas y para la evaluación.
  - 6.1. Pautas metodológicas.
  - 6.2. Orientaciones para la evaluación.
7. Medios didácticos y material de apoyo.
  - 7.1. Materiales.
  - 7.2. Recursos didácticos.
8. Evaluación
9. Temporalización
10. Actividades extraescolares y complementarias
11. Bibliografía

# 1. INTRODUCCIÓN

La Educación plástica y visual 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 la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y táctil.

En el marco de la Educación Secundaria Obligatoria, la educación Plástica y Visual, en la sociedad actual –donde la información visual es muy elevada–, debe servir para superar la dependencia y pasividad perceptivas, formar un pensamiento ágil y productivo, lógico e imaginativo y, de este modo, facilitar una percepción y expresión mucho más personales, a partir de una más adecuada valoración y examen de la información visual. Es decir, en un mundo de imágenes y hechos plásticos, es preciso desarrollar las capacidades del alumnado relativas a la **expresión, análisis, crítica, apreciación y creación de imágenes**.

Al mismo tiempo, esta materia pretende potenciar el desarrollo de **la imaginación, la creatividad, la comprensión espacial y la inteligencia emocional**, favoreciendo de este modo una educación en valores en beneficio de la sociedad.

En esta etapa del proceso educativo, los alumnos/as, por su nivel de desarrollo evolutivo, disponen de la suficiente capacidad para realizar análisis de tipo más personal y específicos, además de conseguir alcanzar un mayor grado de profundización y especialización en los diversos campos del saber.

Los alumnos y alumnas establecen, con su entorno inmediato, una relación de recepción y emisión de mensajes. Con el fin de conseguir un mayor acercamiento y un acceso más profundo a la realidad, así como una capacidad de distanciamiento crítico respecto a ella, se ha de tomar el universo cotidiano de imágenes y formas como centro de interés y de atracción. Por ello, el punto de partida de la educación Plástica y Visual es la **realidad inmediata y cercana** del alumnado:

- Las imágenes que proporciona la naturaleza.
- La actividad y creación humanas a través de la pintura, la publicidad, la arquitectura, el diseño gráfico e industrial, obras artesanales, la escultura, etc.
- Las imágenes visuales transmitidas por los diferentes medios existentes: Cine, TV, Internet, video y fotografía.

En esta fase de la Educación Secundaria Obligatoria, comienza el desarrollo del pensamiento lógico-formal de nuestros alumnos y alumnas. Es el momento de dar importancia a los contenidos conceptuales para que formen la base de una educación de lo “visual”, de sus códigos de significados y de la propia sintaxis de este lenguaje, sin olvidar, que al ser un área procedimental, el aprendizaje y desarrollo de estos conceptos se conseguirá a través de adecuados procedimientos. Se pretende que los alumnos y alumnas descubran las posibilidades expresivas de las formas de la realidad y su interpretación, asimilen todo este entorno inmediato con una actitud reflexiva y crítica, y así estimular su capacidad comprensiva y creativa.

El acceso al mundo de las imágenes, sus posibilidades de manipulación a través de medios informáticos cada día mas globalizados, la facilidad en la creación de nuevas formas, la popularización de nuevos instrumentos para la creación artística, como son el ordenador, la fotografía digital, la cámara de vídeo, etc., hace que la educación plástica y visual sea una materia viva y en continua evolución.

Tal y como sucede con cualquier lenguaje, en el lenguaje plástico también se establecen dos niveles interrelacionados de comunicación: “**saber ver para comprender**” y “**saber hacer para expresarse**”, con la finalidad de comunicarse, producir y crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo para transformarla y transformarse. Se puede, también, considerar un tercer nivel que tiene en cuenta los sentimientos y disfrute de las creaciones artísticas propias o ajenas.

El nivel de comunicación “**saber ver**” implica dos procesos principales:

- La percepción visual inmediata.
- La comprensión conceptual o interiorización de lo percibido.

El nivel de comunicación “**saber hacer**” implica también otros dos procesos:

- El proceso de representación.
- El proceso de expresión.

Estos últimos, necesitan la instrumentación, la lectura, el análisis, la interpretación y la elaboración de imágenes.

## **2. OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.**

Las capacidades que la Educación Plástica y Visual se propone establecer, en los alumno/as, se desarrollan en el sentido de un cultivo analítico y exploratorio, y una comprensión, cada vez más completa, de las formas e imágenes del entorno para conseguir llegar a elaborar criterios personales que permitan un tipo de pensamiento creativo.

La Educación Plástica y Visual, en la etapa de ESO, tiene como objetivo contribuir a desarrollar en los alumnos y alumnas, a través del proceso de enseñanza-aprendizaje, las capacidades que a continuación se describen:

- Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica la comunicación a través de las imágenes y las formas de su entorno visual y cultural, siendo sensible a sus cualidades evocadoras, plásticas, estéticas y funcionales.
- Apreciar los valores culturales y estéticos de las obras de arte como parte integrante del patrimonio cultural, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora y familiarizarse con la contemplación y el estudio de obras de arte con actitud receptiva hacia las ideas y mensajes que transmiten.
- Interpretar y comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula personal y expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación. La interpretación correcta de la comunicación publicitaria ante un consumo responsable.
- Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias, sentimientos e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
- Apreciar y utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones y conocer el uso que hacen de ellas los artistas plásticos y visuales, de tal forma que genere la sustitución del rechazo a ciertas obras de arte por el deseo de su comprensión.

- Representar cuerpos y espacios simples mediante el dominio y uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle, de manera que sean eficaces para la comunicación.
- Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada una de las fases del trabajo creativo, el estado de su consecución.
- Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad, responsabilidad, solidaridad, interés y tolerancia, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación, respetando y valorando las ideas del grupo, aportando su conocimiento para el progreso del mismo y rechazando actitudes de desprecio hacia los demás.

### **3. CONTRIBUCIÓN DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS GENERALES.**

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir las siguientes **competencias**:

- *Competencia artística y cultural*, puesto que se amplía el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y los recursos propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar, percibir, analizar y reflexionar y desde el conocimiento del lenguaje visual, apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. La experimentación e investigación con diversas técnicas plásticas y visuales facilita la adquisición de esta competencia, sobre todo, si se es capaz de expresarse a través de la imagen.
- *Autonomía e iniciativa personal*, dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto, por lo que sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo ello, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.
- *Competencia social y ciudadana*, en tanto la creación artística suponga un trabajo en equipo y una integración social, se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.
- *Competencia para aprender a aprender*, en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa se contribuye a su desarrollo, puesto que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.
- *Competencia en tratamiento de la información*, a través de la incorporación de los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia, lo cual posibilita la adquisición de esta competencia.
- *Competencia digital*, mediante el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de esta competencia.

- *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico*, mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior.
- *Competencia matemática*, que se adquiere al aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.
- *Competencia de comunicación*, teniendo en cuenta que toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación. De este modo, se facilita la adquisición de esta competencia.

## 4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Los criterios de evaluación establecen los tipos y el grado de aprendizaje que se espera que el alumnado haya alcanzado respecto a las capacidades que expresan los objetivos generales de esta materia.

Estos criterios son por lo tanto un instrumento para la evaluación formativa, porque ofrecen al profesorado indicadores de la evolución en los sucesivos niveles de aprendizaje de sus alumnos, con la consiguiente posibilidad de aplicar mecanismos correctores sobre las insuficiencias advertidas.

Al mismo tiempo, constituyen una pauta orientadora de evaluación de tipo general, así como una referencia básica en la concreción de las programaciones didácticas.

Con todo eso, estos criterios de evaluación buscan ser un referente fundamental de todo el proceso interactivo de enseñanza y aprendizaje. A través de estas herramientas valoraremos la utilidad de todos los elementos que inciden en el mencionado proceso.

Los criterios de evaluación para este nivel son:

1. Identificar los elementos constitutivos esenciales (configurativos estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y textura) de objetos y/o aspectos que conforman nuestro imaginario artístico y cultural.  
*Con este criterio se comprueba si el alumno o la alumna es capaz de identificar las cualidades que determinan su valor físico, funcional o estético y de describir por medio de recursos plásticos las proporciones y las relaciones de forma, color, ritmo, textura, presentes en la realidad para interpretarla objetiva o subjetivamente.*
2. Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a elementos visuales (luz, sombra, textura) y de relación.  
*Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponer diferentes opciones teniendo en cuenta las consecuencias y evaluar cual es la mejor solución.*
3. Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.

*Mediante este criterio se pretende saber si el alumnado es capaz de utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual mostrando una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.*

4. Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.

*Este criterio permite conocer si el alumnado manifiesta actitudes de respeto, tolerancia, flexibilidad e interés favoreciendo, de esta manera, la competencia social.*

5. Realizar creaciones plásticas, siendo consciente del propósito del trabajo, habiendo realizado una planificación del mismo y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.

*Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de comprender y comunicar para que le sirve el trabajo y que se propone conseguir con el, estableciendo una secuencia adecuada en su elaboración y variar los planes en función de las necesidades surgidas.*

6. Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.

*Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de utilizar estrategias compositivas adecuadas, realizar un buen uso de las técnicas y diferenciar el origen y variaciones de los elementos visuales (luz, sombra y textura) para realizar sus propias creaciones.*

7. Reconocer alguna de las características más importantes de las tendencias artísticas, fundamentalmente las relacionadas con el arte contemporáneo.

*Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de valorar las formas e imágenes que propone el campo del arte, sobre todo, el contemporáneo, en relación estrecha con los contenidos de la materia y el nivel de interés mostrado en el estudio, análisis e interpretación de las mismas.*

## **5. CONTENIDOS Y COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN.**

En la educación secundaria obligatoria, la Educación plástica y visual se constituye en una materia con estructura propia y se distingue como una poderosa y eficiente herramienta en el marco artístico-cultural. De este modo se responde a las características del alumnado en esta fase del proceso de aprendizaje, desarrollando su capacidad de expresión artística.

Los contenidos se presentan conjuntamente en conceptos, procedimientos y actitudes, valores y normas, y se han aproximado lo máximo posible al contexto y a la realidad cotidiana de los alumnos. No obstante, por el hecho de ser una materia procedimental, el desarrollo y el aprendizaje de los conceptos se llevará a cabo por medio de los procedimientos (instrumentación y técnicas) y de los aspectos actitudinales.

En este período de la educación secundaria obligatoria, comienza el desarrollo del pensamiento lógico-formal de nuestros alumnos y alumnas. El currículo es continuo a lo largo de la etapa, de tal forma que en cada curso se revisarán contenidos del curso anterior, y se establecerá al mismo tiempo una escala gradual de complejidad. En el segundo nivel, continuará el proceso de sensibilización hacia el contenido plástico y el acercamiento al significado de los mensajes visuales, desarrollando todo el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, artísticos y

técnicos, y que puede concretarse en propuestas diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, o de transformación de imágenes. Su puesta en práctica, se realizará, tanto con medios gráfico-plásticos tradicionales y actuales, como a través de tecnologías digitales, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación.

Se tratará de que la alumna y el alumno comiencen a diferenciar y reconocer los elementos básicos del código visual y adquiera ciertas habilidades en el uso de los distintos medios expresivos o destrezas del lenguaje plástico. Los contenidos de la materia permitirán conectar al alumno con la cultura de la imagen, el arte, los medios de comunicación y las tecnologías audiovisuales.

Finalmente, el desarrollo de los contenidos de la materia, en sus dos líneas del *saber ver para comprender* y del *saber hacer para expresarse*, no tiene como objetivo final la formación de artistas, ni una formación académica muy especializada, que será el objetivo de estudios posteriores, pero sí que contribuirá al desarrollo de aquellas capacidades de las alumnas y los alumnos que les permitan una formación profesional de base dentro del campo de la expresión plástica, y en todo su abanico de posibilidades: publicidad, cómic, televisión, cine, fotografía, diseño, dibujo, pintura, escultura y arquitectura.

## 5.1. RELACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS:

En las siete unidades didácticas que se plantean en el libro, se recogen los ejes que conforman la Educación Plástica y Visual.

La **unidad didáctica 1**, con el título “Comunicación y lenguaje visual. La imagen”, y la **unidad didáctica 5**, con el título “Entorno audiovisual y multimedia”, desarrollan conceptos, procedimientos y actitudes relacionados con el análisis y la percepción de las imágenes plásticas: la capacidad de ver y observar, la educación visual como fuente de conocimiento y discernimiento del entorno natural, artificial y artístico en el que vivimos, y los diferentes lenguajes visuales empleados, con especial hincapié en la identificación del lenguaje visual en la prensa, la publicidad, la televisión e Internet.

Mediante estas unidades didácticas deseamos ayudar a los alumnos a producir mensajes visuales, a conocer, comprender y utilizar correctamente el entorno audiovisual y multimedia, a desarrollar actitudes críticas ante las necesidades creadas por la publicidad y a rechazar todo tipo de discriminación.

La **unidad didáctica 2**, con el título “Elementos configurativos de los lenguajes visuales”, la **unidad didáctica 3**, con el título “Elementos conceptuales del lenguaje visual. La composición”, la **unidad didáctica 4**, con el título “Percepción y trazado geométrico de formas planas” y la **unidad didáctica 6**, con el título “Sistemas convencionales proyectivos”, son las que desarrollan los contenidos de todo tipo relacionados con la sintaxis visual o elementos formales del lenguaje plástico: puntos, líneas, texturas, colores, formas planas, relaciones geométricas, volumen, perspectiva, luz, sombra...

Con el estudio y la comprensión de los contenidos y la adecuada utilización de los procedimientos correspondientes a estas unidades, se contribuye a adquirir competencias en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, a desenvolverse a través del lenguaje simbólico y a profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad.



La **unidad didáctica 7**, con el título “Procedimientos y técnicas visuales”, desarrolla en sus contenidos los procedimientos y técnicas de expresión que, por sus características, resultan más apropiadas, para que los alumnos sean capaces de utilizar críticamente estos medios como instrumentos de expresión visual. También se analizan y explican los procedimientos de realización de diferentes tipos de obras, incluyendo apuntes, esbozos, bocetos y esquemas.

Para concluir, una breve reflexión: vivimos en un mundo que está en permanente cambio, no sólo en el ámbito de la tecnología y de la ciencia, sino también en el campo de la cultura y el pensamiento, es decir, de los valores morales y estéticos. La educación plástica y visual no puede ser ajena a esta realidad y debe fomentar y potenciar la capacidad de los alumnos para afrontarla.

Queremos transmitir la satisfacción por el trabajo bien hecho y, sobre todo, el respeto por el trabajo de los demás. Los alumnos deben ser los protagonistas de su propia formación y han de sentirse orgullosos y satisfechos de su labor.

### **Reflexión acerca de la propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje correspondientes a cada una de las Unidades Didácticas**

Los materiales que a continuación se presentan para trabajar en el aula en forma de actividades de enseñanza-aprendizaje han sido seleccionados y preparados como una continuación y complemento del libro de teoría de los mismos autores y la misma editorial, con el objetivo de que constituyan un todo, en el sentido de abarcar, entre ambos, dos cuestiones fundamentales:

- ❖ El **desarrollo** de la totalidad de los **contenidos** propuestos, que posibilitará la adquisición de las **competencias** previstas en el Diseño Curricular Base (DCB) del área de Educación Plástica y Visual correspondiente al alumnado de la edad para el que están elaborados estos materiales.
- ❖ La **formación integral** de los alumnos, tratando aspectos y realidades que tienen relación con su formación cultural y con su entorno cotidiano, introduciendo las nuevas tecnologías de la información (Internet, multimedia, televisión, cine...) y desarrollando actitudes críticas ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, así como el fomento del trabajo en equipo, el respeto a los demás y el rechazo de cualquier tipo de discriminación.

Cada unidad didáctica consta de una serie de actividades –diferentes y organizadas en diversos grados de dificultad para atender a la diversidad– que desarrollan los conceptos globales establecidos y hacen posible la adquisición de las competencias y de las capacidades, destrezas y actitudes del área. Estos conceptos, que se encuentran definidos en los objetivos generales del área de Plástica, tienen en cuenta, además, las diferentes capacidades iniciales y la diversificación de intereses de los alumnos.

A través de las actividades de aula que se proponen en este libro -extensas, completas y variadas- tratamos de estimular la imaginación y la creatividad, el estudio y la experimentación (dentro de su nivel) de procedimientos relacionados con las nuevas tecnologías de la imagen, y la realización de apuntes y esbozos correspondientes al proceso de creación y elaboración.

Las actividades se presentan sobre láminas, en formato A4, perforadas y taladradas, de manera que se facilitan su ejecución, el orden, la presentación y su posterior archivo, fomentando convenientemente actitudes y hábitos adecuados.

Un aspecto importante que se debe conseguir es que cada alumno participe en las tareas disfrutándolas, sabiéndose respetado al desarrollar sus posibilidades de observación, análisis y

expresivas y, a la vez, siendo crítico con su aprendizaje y apreciando y valorando el trabajo bien hecho.

Aunque, a veces, el espacio sea reducido, conviene hacer borradores sobre la propia lámina, o bien, utilizando otros soportes. En la medida de lo posible, se experimentará con las nuevas tecnologías: Internet, programas informáticos apropiados, etc.

# UNIDAD DIDÁCTICA 1. COMUNICACIÓN Y LENGUAJE VISUAL. LA IMAGEN

## OBJETIVOS

*Adquirir conceptos básicos acerca de los lenguajes visuales así como sobre la importancia de la educación visual en la formación y educación de las personas, mediante un lenguaje más rápido que las palabras que se basa en formas, símbolos y colores.*

*Entender y asumir los diferentes objetivos con que operan los lenguajes visuales de nuestra cultura en sus vertientes de comunicación, información y expresión, mediante imágenes y formas plásticas.*

*Adquirir conceptos básicos sobre la imagen como medio de comunicación.*

*Comprender y expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas democráticas.*

*Aprender a descubrir y diferenciar elementos del mundo del lenguaje visual, como el contraste entre la forma y el fondo sobre el que se sitúa, o los contrastes que surgen entre la imagen y la realidad, los cuales llevan a confundir ciertas figuras de imposible realización o cualidades equivocadas o ficticias.*

*Fomentar y desarrollar actitudes críticas ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.*

## CONTENIDOS CONCEPTUALES

### 1.1. La percepción visual

Proceso perceptivo

Teoría de la Gestalt sobre la percepción visual

### 1.2. El lenguaje y la comunicación visual.

La comunicación visual

El proceso de comunicación visual

Mensajes visuales

Los lenguajes visuales

El lenguaje y la comunicación visual: tipos de finalidad

### 1.3. La imagen como medio de comunicación

Concepto de imagen

Imagen representativa y la imagen simbólica

Significados de una imagen

Proceso de síntesis de una imagen

## CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Exploración e identificación de significados de símbolos e imágenes en diferentes contextos de la vida cotidiana.

Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos. Aplicación en producciones propias.

Análisis de las informaciones visuales y plásticas presentes en la realidad próxima.

Percepción y representación de ambientes e imágenes.

Diferenciación, mediante ejemplos, de los conceptos de forma y fondo, y su importancia en el lenguaje visual.

Análisis de imágenes ambiguas y formas y figuras imposibles.

Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas y representar ambientes del entorno.

Elaboración y creación de señales y mensajes visuales con intencionalidad variada.

## CONTENIDOS ACTITUDINALES

Sentir interés por conocer la organización interna de un mensaje visual y valoración del esfuerzo que requiere su elaboración.

Valoración de los lenguajes visuales para aumentar las posibilidades de comunicación.

Interés por la observación sistemática y reflexiva en torno a la imagen.

Apreciar la imaginación en el proceso creativo.

Desarrollar la imaginación creativa como parte de la educación personal.

Actitud crítica ante el aumento de algunas necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.

<b>Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje</b>	
Actividad 1. Percepción y representación del entorno	Actividad 5. Diseño de una señal de tráfico
Actividad 2. Percepción visual. Juegos ópticos	Actividad 8. Lectura y finalidad de los mensajes visuales
Actividad 3. Percepción visual. Juegos ópticos y figuras ambiguas	Actividad 9. Lectura y análisis de mensajes visuales
Actividad 4. Diseño de un mensaje visual	Actividad 10. Lectura y análisis de imágenes

## COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

### **Competencia artística y cultural.**

El alumnado aprende a leer e interpretar el entorno inmediato y los diversos mensajes visuales del entorno (Internet, prensa, televisión, etc.) mediante el conocimiento de los lenguajes y códigos visuales, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga en la percepción visual, juegos ópticos y figuras ambiguas, y se es capaz de realizar análisis de figuras y de expresarse a través de la imagen.

### **Competencia social y ciudadana.**

El trabajo en equipo que se desarrolla en las actividades y la promoción de actitudes de respeto, tolerancia y cooperación, contribuirán a la adquisición de habilidades sociales. Los conocimientos y actividades propuestas inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas. La representación de la realidad y el análisis de diversos juegos ópticos y figuras ambiguas, proporcionan experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

### **Competencia en autonomía e iniciativa personal**

El alumno debe buscar estrategias que le permitan resolver los problemas planteados en las actividades propuestas enfrentándose a ellos de forma autónoma y procurando aportar soluciones positivas y creativas que permitan alcanzar los objetivos previstos.

Para ello se propone la realización de diferentes experiencias tanto perceptivas como de análisis y diseño personales, teniendo en cuenta los conceptos específicos que se estudian en esta unidad didáctica, que posibilitan y fomentan la autonomía e iniciativa personal en la toma de decisiones .

### **Competencia en comunicación lingüística**

A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora.

### **Competencia en tratamiento de la información y competencia digital**

El conocimiento, exploración e identificación de significados de símbolos, mensajes visuales e imágenes en diferentes contextos de la vida cotidiana, en entornos audiovisuales y multimedia, la exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial, el desarrollo de actitudes críticas ante productos publicitarios que utilicen recursos expresivos y mensajes que inciten a la discriminación sexual, social o racial y propiciar actividades de reflexión sobre los valores que se transmiten (sexismo, racismo, militarismo, etc) a través de algunos de estos productos como los televisión, videojuegos, Internet o telefonía móvil favorecen y posibilitan la adquisición de esta capacidad.

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELEMENTOS CONFIGURATIVOS DE LOS LENGUAJES VISUALES

### OBJETIVOS

*Aportar a las alumnas y alumnos los conceptos generales de los elementos que conforman el alfabeto visual, como son el punto, la línea, las texturas, los colores, el tono y la luz, el plano, la escala y la dimensión.*

*Describir gráficamente objetos y aspectos del entorno inmediato identificando elementos configuradores y expresivos mediante recursos de geometría plana, técnicas de pintura, composición, etc.*

*Apreciar el valor y protagonismo que los colores y sus diferentes técnicas tienen en la obra plástica pictórica. Identificar y destacar las cualidades de estos objetos y aspectos del entorno en atención a su forma, composición, dimensiones, materiales, etc.*

*Captar y apreciar configuraciones puntuales o lineales en la obra gráfica de diseñadores y artistas históricos y contemporáneos y detectar y distinguir secuencias rítmicas en la naturaleza y en los objetos e imágenes del entorno, mediante la asociación de elementos puntuales o lineales.*

*Comprender los principios básicos del comportamiento y valor expresivo de los diferentes colores en el diseño y en la obra plástica, apreciando sus valores comunicativos y expresivos.*

*Observar la variedad de texturas visuales que presentan las diversas superficies y objetos del entorno próximo, así como las que se aprecian en las imágenes de los medios de comunicación social y en diferentes obras artístico-plásticas.*

*Valorar las cualidades artísticas (táctiles y expresivas) de las texturas. Elaborar con técnicas de la expresión plástica texturas materiales o geométricas aplicando ideas propias y creativas.*

*Comprender, apreciar, distinguir y aplicar la psicología, funciones, simbología y significados de los diferentes colores en el diseño y en la obra plástica, apreciando sus valores comunicativos y expresivos.*

### CONTENIDOS CONCEPTUALES

#### 2.1 Elementos del lenguaje visual

#### 2.2 El Punto

Características del punto

Expresividad del punto.

Intencionalidad del punto

El punto como elemento definidor de formas planas y tridimensionales

El puntillismo

#### 2.3 La línea elemento configurador de forma

Características de la línea

Valor instrumental de línea

Línea como abstracción de la forma

#### 2.4 Contorno o figura

#### 2.5 La dirección

Direcciones visuales de líneas y contornos

#### 2.6 Las texturas

Clases de texturas

#### 2.7 El Color

Psicología del color

Funciones del color

Simbología del color

Significados atribuidos al color en la cultura occidental

## 2.8 El tono. La luz

Escalas cromáticas y acromáticas  
La dimensión o representación del volumen

## 2.9 La dimensión

Funciones de la dimensión en la expresión plástica

## 2.10 Escala

## 2.11 El Plano

Aspectos visuales de la planitud  
Expresividad del plano  
Estructuración del espacio mediante planos

# CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Utilización libre del punto y la línea como signos gráficos en composiciones visuales.

Representación, mediante agrupaciones de puntos diferentes, de imágenes y sensaciones visuales.

Desarrollo, mediante técnicas puntillistas, de imágenes creativas o entornos naturales.

Utilización de la línea como instrumento definidor de perfiles y siluetas de objetos y formas naturales y artificiales.

Clasificación de diferentes texturas según criterios de semejanza, contraste e igualdad.

Obtención de texturas visuales mediante técnicas gráficas sencillas: lápices, rotuladores, plumillas, etc.

Realización de composiciones gráficas mediante puntos, líneas rectas y curvas, utilizando técnicas de lápiz, plumilla, ceras y pasteles.

Utilización adecuada de los colores. Observación del color en las formas naturales y artificiales del entorno.

Experimentación y exploración de los elementos que estructuran las formas e imágenes (punto, línea, color, textura y otros).

Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.

Diferenciación de distintos estilos y tendencias artísticas valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

Creación colectiva de producciones plásticas. Esto implica la valoración y el respeto por las ideas y aportaciones que realicen los demás componentes del grupo.

# CONTENIDOS ACTITUDINALES

Sentir curiosidad por descubrir configuraciones puntuales y ritmos lineales en el entorno y en las imágenes en general.

Sentir curiosidad y sensibilidad perceptiva ante aspectos texturales de las formas.

Superar los conceptos estáticos y estereotipos representativos.

Ser sensible ante las cualidades del color. Sentir disposición a descubrir valores expresivos en los diferentes colores.

Superar los estereotipos cromáticos por medio del uso libre del color.

Valorar el color como elemento expresivo y emotivo a través de la obra plástica histórica y actual.

Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.

Aceptación y respeto hacia los trabajos de los demás.

<b>Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje</b>	
Actividad 1. Expresividad del punto Actividad 2. Composición puntillista de un paisaje urbano o rural Actividad 3. Composiciones lineales. Grafismos Actividad 4. Ritmos y composiciones lineales	Actividad 5. Texturas naturales. Grafismos visuales Actividad 6. Texturas artísticas Actividad 7. Simbología del color Actividad 8. Teoría del color. Planos de color

## **COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN**

### **Competencia artística y cultural.**

El estudio de los elementos configurativos de los lenguajes visuales (punto, recta, textura, color, etc.) facilita y posibilita a los alumnos el aprendizaje de una adecuada lectura, valoración e interpretación de obras de arte, así como a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Se logra, además, ampliar el conocimiento que posee sobre los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. De este modo, se consigue la competencia artística y cultural. La experimentación e investigación con diferentes técnicas plásticas y visuales facilita, también, la adquisición de esta competencia, sobre todo, en la elaboración y creación de las diversas y variadas composiciones propuestas en las actividades de esta unidad didáctica.

### **Competencia social y ciudadana**

El trabajo en equipo, la promoción de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad contribuyen a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

### **Competencia en autonomía e iniciativa personal**

Teniendo en cuenta que todo proceso de creación supone convertir una idea en una obra, las actividades propuestas sitúan al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo ello, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Para ello se propone la realización de diferentes experiencias compositivas con técnicas de colores para diferenciar las diferentes cualidades de los colores: el tono, la luminosidad u oscuridad y la saturación y la representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.

### **Competencia para aprender a aprender**

Esta competencia se adquiere en la medida en que se favorezca 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. En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo de forma autónoma, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad.



## **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico**

Uno de los valores educativos de la materia de educación plástica y visual es la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, tales como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior. De hecho, la experimentación y exploración de los elementos que estructuran las formas e imágenes (punto, línea, color, textura, etc.), participan de estos valores y colaboran en la adquisición de esta competencia.

El conocimiento de los elementos conceptuales de los lenguajes visuales (punto, recta, color, textura, etc.), hace que esta unidad contribuya de forma importante a la consecución de las habilidades necesarias para interactuar con el mundo físico, posibilitando la comprensión, valoración, análisis y reflexión de obras artísticas, de forma que el alumno se pueda desenvolver de forma óptima en la realización de composiciones diversas.

## **Competencia de comunicación lingüística**

En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos, habilidades y actitudes para expresar ideas, sentimientos y emociones.

A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora.

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. ELEMENTOS CONCEPTUALES DEL LENGUAJE VISUAL. LA COMPOSICIÓN

### OBJETIVOS

*Estudio, conocimiento y aplicación de los diferentes aspectos y valores visuales que forman parte de una composición o imagen como el encuadre, centro de interés, simetría, ritmo visual, etc.*

*Trabajo y desarrollo de la imaginación creativa mediante el diseño y realización de diferentes composiciones, imitando a la naturaleza o de creación propia, mediante los diferentes elementos y técnicas gráficas.*

*Estudio de aspectos de geometría oculta en la composición artística mediante disposiciones en diagonal, círculo, rectángulos áureos, así como su dimensión estática o dinámica, mediante líneas de fuerza o tensiones.*

*Distinguir ritmos estáticos y dinámicos en obras y manifestaciones plásticas.*

*Conocer y aplicar las leyes de la composición en trabajos individuales o colectivos.*

*Realizar esquemas compositivos de obras conocidas de nuestro patrimonio artístico.*

*Realizar estudios y análisis de obras de arte, arquitectura, pintura, escultura y otros.*

*Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos, etc.*

### CONTENIDOS CONCEPTUALES

#### 3.1. Elementos conceptuales del lenguaje visual

#### 3.2. Equilibrio y tensión visual

Equilibrio  
Tensión visual  
Preferencias visuales

#### 3.3. Peso

Peso visual  
Equilibrios de composición.

#### 3.4. Líneas visuales o direcciones visuales

Análisis de obras de arte

#### 3.5. Proporción

La sección áurea.  
Proporción, canon y módulo.  
Desproporción y creatividad

#### 3.6. Simetría

Tipos de simetría

#### 3.7. Ritmo

Ritmo uniforme. Ritmos alternos. Ritmos crecientes y decrecientes  
Composiciones rítmicas planas  
Ritmo temporal en las imágenes fijas  
Ritmos en arte, arquitectura y decoración

#### 3.8. Movimiento

Movimiento real y virtual.  
El movimiento y las corrientes artísticas: El futurismo y el arte cinético

#### 3.9. La composición

Leyes de la composición  
Esquemas compositivos  
Importancia del color en la composición

### 3.10. Análisis de la obra de arte

#### Análisis de una pintura

## CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Observación y análisis de los elementos sintácticos del lenguaje visual.  
Realización de composiciones con diferentes técnicas, atendiendo a los conceptos de equilibrio, ritmo, proporción, simetría, etc.  
Creación colectiva de producciones plásticas. Esto implica la valoración y el respeto por las ideas y aportaciones que realicen los demás componentes del grupo.  
Analizar los ritmos y proporciones en imágenes de la naturaleza y en la producción artística de la historia humana.  
Lectura y análisis de imágenes que forman parte de nuestro patrimonio cultural mediante la realización de esquemas gráficos sencillos.  
Esquematación de la estructura compositiva de diferentes imágenes, cuadros, esculturas.  
Estudiar el movimiento y las líneas de fuerza de ciertas obras, mediante calcos o esquemas.  
Realizar, individual y colectivamente, composiciones teniendo en cuenta las leyes compositivas.  
Analizar obras de arte, fundamentalmente obras pictóricas contemporáneas que forman parte de nuestro patrimonio artístico.

## CONTENIDOS ACTITUDINALES

Reconocer y valorar las posibilidades de uso de materiales "humildes" o inservibles.  
Valorar el color como elemento expresivo y emotivo a través de la obra plástica histórica y actual.  
Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.  
Aceptación y respeto hacia los trabajos de los demás.  
Desarrollar la capacidad de ordenar formas en cualquier imagen o campo visual.  
Reconocer y valorar el orden interno existente en cualquier lenguaje plástico o visual.  
Predisponer positivamente hacia nuevas formas de composición y diseño gráfico, superando estereotipos y posturas estáticas.  
Desarrollar la curiosidad e interés hacia la investigación y la innovación artística.  
Enriquecimiento del bagaje cultural personal y cultivo de valores estéticos universales.  
Valorar el orden y la limpieza en la realización de trabajos plásticos así como la exactitud en los trazados geométricos.  
Tolerancia y respeto ante las manifestaciones culturales no coincidentes con gustos, criterios u opciones personales.

<b>Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje</b>	
Actividad 1. Recorrido y peso visual en una composición	Actividad 5. Fuerzas lineales en la obra plástica
Actividad 2. Equilibrio y desequilibrio visual en las composiciones	Actividad 6. Secuencia y movimiento
Actividad 3. Aplicaciones de la proporción áurea	Actividad 7. Simetrías. Aplicaciones
Actividad 4. Esquemas compositivos en imágenes plásticas	Actividad 8. Ritmos compositivos.
	Actividad 9. Proporciones de la figura humana
	Actividad 10. Análisis de una escultura

## COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

## **Competencia artística y cultural.**

El estudio, conocimiento y aplicación de los diferentes aspectos y valores visuales que forman parte de una composición o imagen como el encuadre, centro de interés, simetría, ritmo visual, etc., facilita y posibilita a los alumnos el aprendizaje de una adecuada lectura, valoración e interpretación de obras de arte, así como a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. De este modo, se consigue la competencia artística y cultural. A su vez, el análisis de aspectos de geometría oculta en la composición artística mediante disposiciones en diagonal, círculo, rectángulos áureos, así como su dimensión estática o dinámica, mediante líneas de fuerza o tensiones facilita, también, la adquisición de esta competencia, sobre todo, con el trabajo y desarrollo de la imaginación creativa mediante el diseño y realización de diferentes composiciones propuestas en las actividades de esta unidad didáctica.

## **Competencia en autonomía e iniciativa personal**

Teniendo en cuenta que todo proceso de creación supone convertir una idea en una obra, las actividades propuestas sitúan al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo ello, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Para ello se propone la realización de diferentes experiencias compositivas con técnicas de colores para diferenciar las diferentes cualidades de los colores: el tono, la luminosidad u oscuridad y la saturación y la representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.

## **Competencia de comunicación lingüística**

En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos, habilidades y actitudes para expresar ideas, sentimientos y emociones.

A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora.

## **Competencia en tratamiento de la información**

El conocimiento, exploración e identificación de significados de símbolos, imágenes, obras de arte, esculturas, etc., según su contexto expresivo y referencial, el desarrollo de actitudes críticas ante obras que utilicen recursos expresivos que inciten a cualquier tipo de discriminación, y propiciar actividades de reflexión sobre los valores que se transmiten, favorecen y posibilitan la adquisición de esta capacidad.

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. PERCEPCIÓN Y TRAZADO GEOMÉTRICO DE FORMAS PLANAS

### OBJETIVOS

*Trabajar la definición y visualización gráfica de formas mediante el contorno lineal y las siluetas, distinguiendo la forma y el fondo utilizando diferentes recursos gráficos como el dibujo de huecos o vacíos, las siluetas en blanco y negro, el perfil del horizonte, etc.*

*Observar y describir gráficamente las formas y objetos del entorno natural y artificial, urbano o doméstico, así como el artístico, resaltando sus peculiaridades e interpretando sus características mediante la relación coherente y expresiva de las partes que las componen.*

*Observar y clasificar formas planas en función de su origen a partir de las básicas del entorno natural y urbano: triangulares, cuadradas y circulares.*

*Diseñar formas bidimensionales en función de una idea u objetivo utilizando diversos materiales.*

*Analizar, representar y diseñar conjuntos o elementos formales básicos, en particular en el ámbito de los objetos y útiles del entorno inmediato.*

*Descubrir y diferenciar elementos estructurales de formas e imágenes, como la dirección o los trazados geométricos básicos.*

*Conocimiento y aplicación de ciertos trazados geométricos en diseños ornamentales y técnicos.*

*Aprender las técnicas de trazado de diferentes construcciones geométricas (triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y curvas técnicas) y sus aplicaciones en el diseño.*

*Identificar módulos y agrupaciones modulares en la naturaleza y en objetos e imágenes del entorno, estudiando y analizando las secuencias generadoras de las mismas.*

*Diseñar y reproducir modelos propios y originales a partir de módulos sencillos con formas geométricas.*

*Estudiar la importancia del diseño basado en estructuras y redes modulares en áreas como la decoración, mobiliario, arquitectura, fabricación mecánica y objetos utilitarios.*

### CONTENIDOS CONCEPTUALES

- 4.1. Formas planas
  - Introducción
  - Formas básicas
- 4.2. Percepción de formas geométricas
  - Formas geométricas en la Naturaleza
  - Formas geométricas en el Arte
  - Formas geométricas en el Diseño
- 4.3. Proporcionalidad. Escalas
  - Proporcionalidad
  - Escalas
- 4.4. Construcción geométrica de triángulos
- 4.5. Construcción geométrica de cuadriláteros
- 4.6. Construcción geométrica de polígonos regulares
- 4.7. Construcción geométrica de curvas técnicas
  - Óvalo
  - Ovoide
  - Espiral
- 4.8. Composiciones modulares
  - Composiciones modulares naturales y artificiales
  - El módulo
  - Redes modulares
  - Diseño de composiciones modulares

## CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Analizar gráficamente formas geométricas del entorno y valoración de su organización interna.  
Representación objetiva y subjetiva de las formas. Las formas en el plano. Formas poligonales y artísticas.  
Empleo de figuras geométricas para la configuración de formas compuestas. Realización de composiciones utilizando elementos modulares.  
Construcción de figuras proporcionales de diferentes formas y tamaños.  
Análisis y construcción de formas ornamentales y funcionales en los que intervengan polígonos regulares y curvas técnicas y diseñar motivos decorativos o formas utilitarias mediante trazados geométricas.  
Diseñar a partir de formas geométricas planas núcleos o módulos de tipo decorativo (ornamental o de tipo funcional, engarzando diferentes redes o ritmos).  
Diseñar y organizar espacialmente formas estableciendo relaciones flexibles y ritmos dinámicos mediante repeticiones, simetrías, etc.

## CONTENIDOS ACTITUDINALES

Curiosidad por descubrir cualidades expresivas en las formas geométricas.  
Observación de formas artificiales del entorno, relacionadas con el diseño gráfico e industrial.  
Reconocimiento de lo gratificante en el desarrollo de un gusto personal ante las formas.  
Valoración de la precisión, rigor y limpieza en la realización de representaciones.  
Valoración de la proporción como componente básico que estructura el campo visual.  
Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.  
Fomentar la capacidad analítica para permitir la valoración de la forma definida, como elemento configurador de la realidad.  
Resaltar la capacidad ordenadora y definidora del trazado lineal.  
Interés por detectar expresiones rítmicas modulares en la naturaleza y en las estructuras del entorno.  
Valorar la importancia de las formas geométricas en el diseño de redes y estructuras modulares.  
Despertar el interés por el diseño y la creatividad mediante el análisis, la investigación y la experimentación con formas variadas.  
Disposición a descubrir propiedades estéticas y cualidades expresivas en manifestaciones plásticas y visuales del entorno.

<b>Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje</b>	
Actividad 1. Dibujos realizados a diferentes escalas	Actividad 5. Análisis y diseño de formas
Actividad 2. Triángulos y cuadriláteros	Actividad 6. Módulos y redes modulares
Actividad 3. Polígonos regulares y estrellados	Actividad 7. Módulos y redes modulares
Actividad 4. Curvas técnicas y rosetones	Actividad 8. Composiciones tridimensionales

## COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

### **Competencia artística y cultural.**

Con los conocimientos que se trabajan en esta unidad didáctica (construcciones geométricas, análisis y percepción de formas, módulos y redes modulares, etc.) el alumnado aprende a comprender y valorar obras de arte y de diseño, y, también, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, por ejemplo, en motivos decorativos y ornamentales, en los múltiples ejemplos de aplicación de los trazados geométricos, los polígonos regulares, las curvas técnicas, los rosetones de las catedrales, etc. Todo lo cual, posibilita la adquisición de esta competencia. En esta unidad se consigue, además, ampliar el conocimiento que los alumnos poseen sobre diseño, proporciones, módulos y la función y posibilidades que ofrecen todos ellos en la creación artística.

## **Competencia social y ciudadana**

El trabajo en equipo, la promoción de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad contribuyen a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

## **Competencia en autonomía e iniciativa personal**

Teniendo en cuenta que todo proceso de creación supone convertir una idea en un obra, las actividades propuestas sitúan al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo ello, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Para ello, se propone la realización de diferentes experiencias compositivas teniendo en cuenta los conceptos específicos de esta unidad didáctica, la construcción de figuras de diferentes formas y tamaños en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias obras.

## **Competencia para aprender a aprender**

Esta competencia se adquiere posibilitando y fomentando la reflexión de los procesos creativos mediante, en el caso concreto de esta unidad didáctica, la observación de formas geométricas del entorno y valoración de su organización interna, la representación objetiva y subjetiva de las formas, el empleo de figuras geométricas para la configuración de formas compuestas y en la realización de composiciones utilizando elementos modulares. En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad, que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo de forma autónoma, que tome conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

## **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico**

La utilización de procedimientos relacionados con el método científico en las actividades propuestas en esta unidad didáctica, tales como la observación de formas geométricas del entorno y la valoración de su organización interna, el descubrimiento y empleo de la geometría (trazados, polígonos, etc.) para la configuración de formas compuestas, así como el diseño y posterior análisis de formas y redes modulares, participan de los valores del método científico y colaboran en la adquisición de esta competencia.

## **Competencia de comunicación lingüística**

En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos, habilidades y actitudes para expresar ideas, sentimientos y emociones.

A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora.

## **Competencia digital**

En algunas actividades propuestas en esta unidad didáctica se recomienda y aconseja el uso de recursos tecnológicos específicos, hecho éste, que además de suponer una herramienta potente para la producción de creaciones plásticas y visuales colabora y participa en la adquisición y mejora de la competencia digital.

## **Competencia matemática**

El tema de la representación gráfica y composición de formas geométricas planas está muy relacionado con el desarrollo de la competencia matemática, pues no en vano se trabaja con sistemas de representación (coordenadas y ángulos) y con escalas y proporciones. Además, se utilizan diferentes unidades de medida (milímetros, metros, etc.), se estudian los trazados y construcciones geométricas de polígonos regulares y curvas técnicas, así como, el desarrollo de composiciones y redes modulares que también desarrollan la competencia matemática.



# UNIDAD DIDÁCTICA 5. ENTORNO AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

## OBJETIVOS

*Adquirir conceptos fundamentales acerca de los lenguajes visuales así como sobre la importancia de la educación visual en la formación y educación de las personas, mediante un lenguaje más rápido que las palabras que se basa en formas, símbolos y colores.*

*Entender y asumir los diferentes objetivos con que operan los lenguajes visuales de nuestra cultura en sus vertientes de comunicación, información y expresión, mediante imágenes y formas plásticas.*

*Adquirir conocimientos fundamentales para identificar el lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.*

*Aprender a utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual y desarrollar actitudes críticas frente a los medios de comunicación.*

*Fomentar y desarrollar actitudes críticas ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.*

*Seleccionar las técnicas y procedimientos sencillos más adecuados en realizaciones gráfico-plásticas de acuerdo a finalidades expresivas*

## CONTENIDOS CONCEPTUALES

- 5.1 Lenguaje visual y plástico y publicidad
  - Definición de publicidad
  - Objetivos de la publicidad
  - Medios publicitarios más importantes
  - Procedimientos para crear connotación
  - Recursos expresivos de la imagen en la publicidad
  - Lectura de textos visuales publicitarios
  - Proceso de realización de un anuncio publicitario
  - Publicidad en televisión: los anuncios o spots
- 5.2 Lenguaje visual y plástico y prensa
  - La ilustración
  - El cómic
  - La infografía
- 5.3 Lenguaje visual y plástico y televisión
  - Características del lenguaje televisivo
- 5.4 La fotografía
  - Características de la fotografía
  - Elementos fundamentales de la fotografía
  - Clasificación de las fotografías
  - Ámbito de aplicación de la fotografía
  - Ventajas de la fotografía
  - Proceso de composición de una fotografía
- 5.5 El cine
  - Principales tipos de planos empleados en el cine
  - Punto de vista de la cámara
  - Movimientos de la cámara
- 5.6 El vídeo
  - Ámbitos de creación, elaboración y uso de vídeos
  - Elementos expresivos del vídeo
- 5.7 Multimedia
  - Internet

## CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Estudio y experimentación a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine, para producir mensajes visuales.

Experimentación y utilización de recursos informáticos y nuevas tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación. Realización de apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación

Creación colectiva de producciones plásticas. Esto implica la valoración y el respeto por las ideas y aportaciones que realicen los demás componentes del grupo.

Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos. Aplicación en producciones propias.

Identificación de diversos mensajes visuales en la prensa, publicidad y televisión.

Reflexión sobre los valores que se transmiten (sexismo, racismo, militarismo, etc) a través de algunos de estos productos como los televisión, videojuegos, Internet o telefonía móvil.

Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas y representar ambientes del entorno.

## CONTENIDOS ACTITUDINALES

Reconocimiento y valoración del papel de la imagen en nuestro tiempo.

Interés por la observación sistemática y reflexiva en torno a la imagen.

Sentir interés por conocer la organización interna de un mensaje visual.

Actitud crítica ante productos publicitarios que utilicen recursos expresivos y mensajes que inciten a la discriminación sexual, social o racial.

<b>Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje</b>	
Actividad 1. Ejemplos de anuncios publicitarios	Actividad 6. Selección y realización de tipos de fotografías
Actividad 2. Lectura de anuncios publicitarios	Actividad 7. Selección y análisis de fotografías
Actividad 3. Realización de un anuncio publicitario	Actividad 8. Planos y puntos de vista de la cámara en el cine
Actividad 4. Análisis y diseño de ilustraciones	
Actividad 5. Análisis y diseño de cómics	

## COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

### **Competencia artística y cultural.**

El alumnado aprende a leer, interpretar, crear, analizar, etc., diversos mensajes visuales del entorno inmediato, (anuncios publicitarios, ilustraciones, cómics, fotografías, videos, cine, etc.) mediante el conocimiento de los lenguajes y códigos visuales, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas en sus múltiples campos (arte, publicidad, fotografía, video, cine, etc.). De este modo, se trabaja en esta unidad didáctica la competencia artística y cultural

### **Competencia social y ciudadana.**

El trabajo en equipo que se desarrolla en las actividades y la promoción de actitudes de respeto, tolerancia y cooperación, contribuyen a la adquisición de habilidades sociales.

La creación colectiva de producciones plásticas comporta e implica la valoración y el respeto por las ideas y aportaciones que realicen los demás componentes del grupo.

Los conocimientos que se estudian en esta unidad didáctica y las actividades propuestas, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporcionan a los alumnos una serie de experiencias que están íntimamente relacionadas con las posibles y variadas respuestas ante un determinado estímulo y, además, a que se acepten también la diversidad de las mismas, esto es, la aceptación de las diferencias.

### **Competencia en autonomía e iniciativa personal**

El alumno debe buscar estrategias que le permitan resolver los problemas planteados en las actividades propuestas enfrentándose a ellos de forma autónoma y procurando aportar soluciones positivas y creativas que permitan alcanzar los objetivos previstos.

Para ello, se propone la realización de diferentes experiencias de análisis y comprensión de anuncios publicitarios, ilustraciones, cómics, fotografías, etc., la representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación, la realización de apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación, teniendo en cuenta los conceptos específicos que se estudian en esta unidad didáctica, que posibilitan y fomentan la autonomía e iniciativa personal en la toma de decisiones.

### **Competencia para aprender a aprender**

Para adquirir esta competencia, en esta unidad didáctica, se posibilita y fomenta el análisis y experimentación a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la prensa, publicidad, fotografía, vídeo y cine. En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo a aprender, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad, de que tome conciencia de sus capacidades y recursos, así como que acepte los propios errores como instrumento de mejora.

En este sentido, es importante desarrollar actitudes y valores tales como el reconocimiento y valoración del papel de la imagen en nuestro tiempo, fomentar e impulsar el interés por la observación sistemática y reflexiva en torno a la imagen, así como sentir interés por conocer la organización interna de un mensaje visual, para continuar aprendiendo a aprender.

### **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico**

La utilización de procedimientos relacionados con el método científico en las actividades propuestas en esta unidad didáctica, tales como el diseño anuncios publicitarios e ilustraciones, la realización de collages, carteles, bocetos, fotografías, etc., colaboran en la adquisición de esta competencia. La introducción de valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural son, también, elementos esenciales que se trabajan en esta unidad para alcanzar la competencia que nos ocupa.

### **Competencia en comunicación lingüística**

A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora.

En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos, habilidades y actitudes para expresar ideas, sentimientos y emociones. La comprensión y el de diseño anuncios publicitarios, carteles, collages, e ilustraciones que requieren el uso adecuado y correcto del lenguaje escrito, posibilitan la adquisición de esta competencia.

## **Competencia en tratamiento de la información y competencia digital**

El conocimiento, exploración e identificación de significados de símbolos, mensajes visuales e imágenes en diferentes contextos de la vida cotidiana, en prensa, publicidad y televisión, la exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial, el desarrollo de actitudes críticas ante productos publicitarios que utilicen recursos expresivos y mensajes que inciten a la discriminación sexual, social o racial y propiciar actividades de reflexión sobre los valores que se transmiten (sexismo, racismo, militarismo, etc.) a través de algunos de estos productos como los televisión, videojuegos, Internet o telefonía móvil favorecen y posibilitan la adquisición de esta capacidad. Los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia y al uso de recursos tecnológicos específicos para las creaciones plásticas y visuales que se trabajan en esta unidad didáctica expresan el papel que hemos otorgado a la adquisición de estas competencias.

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. SISTEMAS CONVENCIONALES PROYECTIVOS

### OBJETIVOS

*Saber realizar esquemas o apuntes "a mano alzada" en perspectiva central u oblicua a partir de la observación directa de formas o aspectos parciales sencillos, de diseño urbano o industrial, desde diferentes puntos de vista.*

*Aprender los recursos gráficos básicos para dibujar delineadamente en perspectiva frontal y oblicua conjuntos sencillos de formas geométricas.*

*Entender y aprender, tanto en el dibujo, como en la pintura, así como en los medios de comunicación, a comprender y a utilizar la perspectiva, dado que nos facilita los efectos visuales necesarios para poder plasmar formas tridimensionales u objetos reales en soportes bidimensionales.*

*Distincuir y entender la problemática que supone la representación de la tridimensionalidad en soportes planos, valorando las ventajas e inconvenientes de las diferentes formas de representación real en tres dimensiones, mediante maquetas, modelos, etc.*

*Reconocer el sistema diédrico de representación como el recurso descriptivo más adecuado en el diseño industrial y arquitectónico, sabiendo utilizarlo en la visualización y representación de objetos sencillos.*

*Conocer los fundamentos del Sistema Europeo de representación de cuerpos, norma UNE.1032, con la denominación de cada una de las proyecciones y su situación en el plano.*

*Percibir y entender la diferencia entre la representación a base de proyecciones diédricas y la necesidad de describir gráficamente mediante perspectivas determinados objetos para su mejor comprensión.*

*Representar mediante formas geométricas simples la "sensación" de volumen en soportes planos utilizando las diferentes clases de perspectiva.*

*Conocer y elegir el sistema de perspectiva más adecuado para una representación concreta.*

*Realizar con soltura los trazados de formas geométricas más habituales en la descripción de objetos, como polígonos y círculos, arcos, etc. en los sistemas de perspectiva caballera e isométrica.*

### CONTENIDOS CONCEPTUALES

- 6.1 Geometría Descriptiva
  - Descripción objetiva de la forma
  - Definición
- 6.2 Sistemas de Proyección
  - Definición de proyección
  - Sistemas de proyección
- 6.3 Sistemas de Representación
- 6.4 Sistema Diédrico
  - Definición
  - Representación de cuerpos geométricos en el Sistema Diédrico
- 6.5 Perspectiva Isométrica
  - Representación de cuerpos conocidas sus vistas
- 6.6 Perspectiva Caballera
  - Definición
  - Ángulos que forman los ejes y coeficiente de reducción
  - Perspectiva Caballera de formas planas
  - Proceso para la representación de un objeto en Perspectiva caballera
- 6.7 Perspectiva Cónica
  - Introducción
  - Clasificación de la perspectiva cónica
  - Elementos fundamentales que intervienen en la perspectiva cónica
  - Perspectiva Central o Frontal
  - Perspectiva Oblicua. Puntos de fuga

## CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Aprendizaje de trazados en perspectiva cónica, tras la experiencia perceptiva en cuadros y fotografías, realizando esquemas previos de los elementos que la definen (líneas de fuga, líneas de horizonte...).

Utilización de los sistemas convencionales proyectivos, con fines descriptivos y expresivos. Concepción espacial. Formas tridimensionales básicas.

Del plano a la realidad. La representación geométrica del volumen.

Construcción de formas tridimensionales en función de una idea u objetivo, con diversidad de materiales.

Visualización de diferentes formas y objetos para definir sus elementos.

Realización de perspectivas de figuras planas geométricas (polígonos y círculos). Realización de perspectivas de figuras volumétricas de diferentes formas.

Realización de ejercicios de paso de proyecciones diédricas a volumen.

Desarrollo de sólidos en perspectiva.

Ejercicios diversos sobre tramas y cuadrículas orientadas.

Construcción de volúmenes, obtención de formas derivadas y realización de secciones

## CONTENIDOS ACTITUDINALES

Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.

Valoración de la capacidad perceptiva de la profundidad espacial y superación de conceptos estáticos y estereotipos en la percepción del volumen.

Apreciación de los trazados en perspectiva como solución formal de la representación tridimensional en soportes planos.

Valoración del orden y limpieza del aula y cuidado de materiales.

Valoración de la capacidad de visión espacial para visualizar formas tridimensionales.

Desarrollo de la visión y comprensión de formas en 3D.

Predisposición para captar y definir efectos de profundidad espacial en obras gráfico-plásticas.

Conocimiento de la obra gráfica de artistas que trabajan el volumen en pintura y escultura.

Recursos expresivos basados en las perspectivas y los juegos ópticos.

<b>Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje</b>	
Actividad 1. Representación de sólidos. Sistema diédrico	Actividad 6. Perspectiva cónica frontal
Actividad 2. Representación de sólidos. Sistema diédrico	Actividad 7. Perspectiva cónica oblicua
Actividad 3. Perspectiva isométrica	Actividad 8. Perspectiva cónica de un edificio
Actividad 4. Análisis y representación de figuras	Actividad 9. Desarrollo de sólidos
Actividad 5. Perspectiva caballera	

## COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

### Competencia artística y cultural.

Esta competencia se trabaja cuando el alumnado aprende a comprender y valorar obras de arte, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, por ejemplo, en la percepción y representación del espacio. En esta unidad la competencia artística y cultural se adquiere, también, por medio del conocimiento y estudio de los sistemas de representación de objetos tridimensionales en superficies bidimensionales y de las actividades que las desarrollan.

### Competencia en autonomía e iniciativa personal

El alumno debe buscar estrategias que le permitan resolver los problemas planteados en las actividades propuestas enfrentándose a ellos de forma autónoma y procurando aportar soluciones positivas y creativas que permitan alcanzar los objetivos previstos.

### **Competencia para aprender a aprender**

En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo de forma autónoma, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad.

### **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico**

La utilización de procedimientos relacionados con el método científico en las actividades propuestas en esta unidad didáctica, tales como la representación de objetos tridimensionales en los sistemas de representación más empleados son fundamentales para la adquisición de las destrezas para desarrollar esta competencia básica. Se trata de que el alumno alcance las destrezas necesarias para representar objetos y sistemas técnicos en proyección diédrica, así como la obtención de dibujos en perspectiva que les permita desarrollar los procesos técnicos.

### **Competencia de comunicación lingüística**

A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora.

### **Competencia digital**

En algunas actividades propuestas en esta unidad didáctica se recomienda y aconseja el uso de recursos tecnológicos específicos, hecho éste, que además de suponer una herramienta potente para la producción de creaciones plásticas y visuales colabora y participa en la adquisición y mejora de la competencia digital.

### **Competencia matemática**

El tema de la representación gráfica, está muy relacionado con el desarrollo de la competencia matemática, pues no en vano se trabaja con sistemas de representación (coordenadas y ángulos) y con escalas y proporciones. Además, se utilizan diferentes unidades de medida (milímetros, metros, etc.), se trabajan y aplican trazados y construcciones geométricas de poliedros, prismas y pirámides regulares, que, también, desarrollan la competencia matemática.

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS VISUALES

### OBJETIVOS

*Conocer los diversos materiales, técnicas y procedimientos adecuados para la realización de imágenes gráfico-plásticas, mediante los cuales se interpreten realidades o ideaciones desde un punto de vista objetivo o subjetivo.*

*Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales, y seleccionar las técnicas y procedimientos sencillos más adecuados en realizaciones gráfico-plásticas de acuerdo a finalidades expresivas.*

*Experimentar los diferentes resultados que se pueden obtener en función de las técnicas y los soportes empleados.*

*Expresarse con actitud creativa en la realización de composiciones con materiales de deshecho o naturales, teniendo en cuenta sus cualidades físicas, formales y de significado.*

*Adquirir hábitos de trabajo organizado de forma individual o en grupo.*

*Conocimiento y valoración de corrientes y movimientos artísticos del siglo XX, como el cubismo y el arte abstracto, con planteamientos nuevos, en los que prima la imaginación y la experimentación.*

*Realización de apuntes, bocetos, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas), facilitando la autorreflexión, auto evaluación y evaluación.*

*Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.*

*Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores destacables*

### CONTENIDOS CONCEPTUALES

7.1. Clasificación de los procedimientos y técnicas

7.2. Procedimientos de dibujo

Procedimiento de realización.

Proporción, encajado y boceto de un dibujo.

Apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación.

7.3. Técnicas de dibujo

Lápices de grafito

Carboncillo

Lápices de color

Rotuladores

7.4. Técnicas de pintura

Pasteles y Ceras

Témperas

Acuarelas

Óleos

7.5. Técnicas de grabado

Procedimiento de realización

7.6. El collage

Procedimiento para realizar un collage

7.7. Tendencias artísticas modernas, siglo XX.

### CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo



Realización de apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas), facilitando la autorreflexión, auto evaluación y evaluación.

Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos, etc).

Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores destacables

Observación y descripción de los recursos expresivos utilizados en obras de diferentes autores, teniendo en cuenta los elementos y las relaciones entre ellos que tengan mayor protagonismo en la obra.

Experimentación y utilización de técnicas para la creación artística en función de las intenciones expresivas y descriptivas.

Creación colectiva de producciones plásticas. Esto implica la valoración y el respeto por las ideas y aportaciones que realicen los demás componentes del grupo.

Estudio y experimentación a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine, para producir mensajes visuales.

Experimentación y utilización de recursos informáticos y nuevas tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

Manipulación de materiales recortables y manejables para conseguir composiciones en soportes planos o prototipos sencillos.

Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.

Realización de composiciones libres o collage con texturas, revistas, fotocopias, fotos, cartulinas y otros materiales similares. Realización de apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación.

## CONTENIDOS ACTITUDINALES

Valoración de las cualidades expresivas de cada uno.

Actitud investigadora con respecto a los materiales, técnicas y soportes.

Tener una actitud crítica para valorar las cualidades estéticas.

Valorar la importancia de la planificación del proceso en la realización de composiciones diversas.

Reconocer y valorar las cualidades expresivas y emotivas de los materiales de deshecho.

Valorar el orden y limpieza del aula y la necesidad de conservación, buen uso y cuidado de los materiales.

Valorar, tolerar y respetar los trabajos y obras ajenas. Apremiar y respetar las diferentes opciones y gustos, como manifestación de la diversidad.

Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.

Responsabilidad en el desarrollo de la obra o de la actividad propia (individual o colectiva).

<b>Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje</b>	
Actividad 1. Encajado y dibujo de manos	Actividad 8. Aguadas y aplicaciones con acuarela
Actividad 2. Encajado y bocetado de un rostro	Actividad 9. Diseños decorativos
Actividad 3. Sombreado con carboncillo	Actividad 10. Preparación de un Collage en equipo
Actividad 4. Composición con lápices de colores	Actividad 11. Boceto y diseño de un cartel
Actividad 5. Composición con témperas	Actividad 12. Diseño de figurines de moda
Actividad 6. Composición con recortes de cartulinas de colores	Actividad 13. Análisis e interpretación de la obra de un artista
Actividad 7. Composición con ceras o pasteles de color	

## **COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN**

### **Competencia artística y cultural.**

Esta competencia se trabaja cuando el alumnado realiza las tareas de observación, comprensión, valoración y descripción de los recursos expresivos utilizados en obras de diferentes autores, teniendo en cuenta los elementos y las relaciones entre ellos que tengan mayor protagonismo en la obra.

En esta unidad didáctica, la competencia artística y cultural se adquiere, también, por medio del conocimiento, estudio, experimentación y utilización de técnicas y recursos para la creación artística en función de las intenciones expresivas y descriptivas en las actividades que la desarrollan.

### **Competencia social y ciudadana**

El trabajo en equipo, la promoción de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad contribuyen a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas y técnicas propias del lenguaje plástico y visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

### **Competencia en autonomía e iniciativa personal**

El alumno debe buscar estrategias que le permitan resolver los problemas planteados en las actividades propuestas enfrentándose a ellos de forma autónoma y procurando aportar soluciones positivas y creativas que permitan alcanzar los objetivos previstos.

Para ello, se propone la realización de diferentes experiencias compositivas, teniendo en cuenta los conceptos específicos (procedimientos y técnicas) que se estudian en esta unidad didáctica, las cuales posibilitan y fomentan la autonomía e iniciativa personal en la toma de decisiones.

### **Competencia para aprender a aprender**

Para adquirir la competencia de aprender a aprender, en esta unidad didáctica, se estudia y reflexiona sobre aspectos y contenidos conceptuales relativos a los procesos creativos (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas). En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo a aprender, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad, de tomar conciencia de sus capacidades y recursos, así como que acepte los propios errores como instrumento de mejora.

### **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico**

La utilización de procedimientos relacionados con el método científico en las actividades propuestas en esta unidad didáctica, tales como el diseño de composiciones con cartulinas, la realización de composiciones con diferentes técnicas, la realización de collages, carteles, bocetos, figurines de moda, etc., colaboran en la adquisición de esta competencia. La introducción de valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural son, también, elementos esenciales que se trabajan en esta unidad para alcanzar la competencia que nos ocupa.

### **Competencia de comunicación lingüística**

A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora. La comprensión y el de diseño carteles,

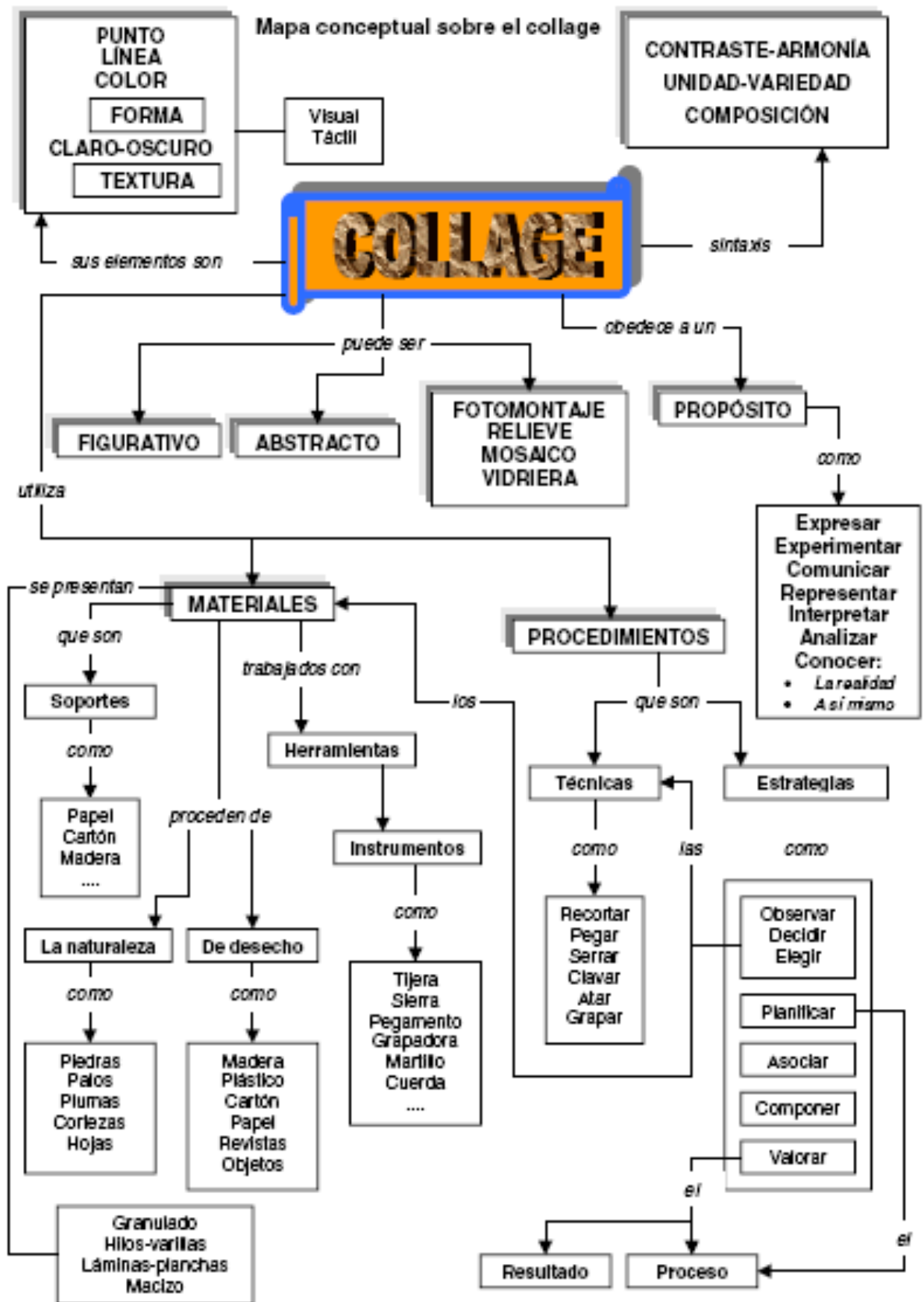
collages, bocetos, figurines y otras composiciones sencillas, que requieren el uso adecuado y correcto del lenguaje escrito, posibilitan la adquisición de esta competencia.

## Competencia en tratamiento de la información y competencia digital

Los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia y al uso de recursos tecnológicos específicos para las creaciones plásticas y visuales que se trabajan en esta unidad didáctica expresan el papel que hemos otorgado a la adquisición de estas competencias.

<b>COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN EN LAS UNIDADES DIDÁCTICAS</b>	
<b>Unidades didácticas</b>	<b>Competencias en cada una de las unidades didácticas</b>
<b>U.D. 1</b>	<input type="checkbox"/> Competencia artística y cultural <input type="checkbox"/> Competencia social y ciudadana <input type="checkbox"/> Competencia en autonomía e iniciativa personal <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia en tratamiento de la información y competencia digital
<b>U.D. 2</b>	<input type="checkbox"/> Competencia artística y cultural <input type="checkbox"/> Competencia social y ciudadana <input type="checkbox"/> Competencia en autonomía e iniciativa personal <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística
<b>U.D. 3</b>	<input type="checkbox"/> Competencia artística y cultural <input type="checkbox"/> Competencia en autonomía e iniciativa personal <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia en tratamiento de la información
<b>U.D. 4</b>	<input type="checkbox"/> Competencia artística y cultural <input type="checkbox"/> Competencia social y ciudadana <input type="checkbox"/> Competencia en autonomía e iniciativa personal <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia matemática
<b>U.D. 5</b>	<input type="checkbox"/> Competencia artística y cultural <input type="checkbox"/> Competencia social y ciudadana <input type="checkbox"/> Competencia en autonomía e iniciativa personal <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia en tratamiento de la información y competencia digital
<b>U.D. 6</b>	<input type="checkbox"/> Competencia artística y cultural <input type="checkbox"/> Competencia en autonomía e iniciativa personal <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia matemática
<b>U.D. 7</b>	<input type="checkbox"/> Competencia artística y cultural

	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> <b>Competencia social y ciudadana</b></li><li><input type="checkbox"/> <b>Competencia en autonomía e iniciativa personal</b></li><li><input type="checkbox"/> <b>Competencia para aprender a aprender</b></li><li><input type="checkbox"/> <b>Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico</b></li><li><input type="checkbox"/> <b>Competencia en comunicación lingüística</b></li><li><input type="checkbox"/> <b>Competencia en tratamiento de la información y competencia digital</b></li></ul>
--	---



## 6. ORIENTACIONES DIDÁCTICAS Y PARA LA EVALUACIÓN.

### 6.1. PAUTAS METODOLÓGICAS.

El proceso metodológico a seguir ha de tener en cuenta las peculiaridades y circunstancias de cada aula, grupo de alumnos y alumnas, su desarrollo intelectual y emocional. Por lo tanto, el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación secundaria obligatoria debe desarrollarse en un clima de apoyo y confianza que favorezca la motivación y el esfuerzo personal, se adaptará a las características de cada alumno y alumna, favorecerá sus capacidades para aprender por sí mismos y para trabajar en equipo, y les iniciará en el conocimiento de la realidad de acuerdo con los principios del método científico.

En consecuencia, para conseguir unos resultados satisfactorios, proponemos se tengan en cuenta los siguientes principios:

- Hemos de considerar que el Área de Plástica y Visual es un área primordialmente **conceptual**, y no sólo procedimental, ya que a través de ella se deben adquirir unos conceptos claros y definidos, tanto creativos como expresivos. La plástica se plantea como una actividad racional que utiliza la manualidad para expresarse.
- Se debe tener en cuenta la heterogeneidad del alumnado y actuar en consecuencia, por lo que los enfoques metodológicos se adaptarán a las necesidades de cada individuo. En este sentido, se procurará, en la medida de lo posible, ayudar a avanzar tanto al alumnado que destaca como al que tiene dificultades.
- Los conceptos han de tratarse de forma secuenciada, bien definidos y acotados, de modo que eviten la ambigüedad; por otra parte, deben fomentar la capacidad de abstracción. El desarrollo de la capacidad manual lo conseguirá el propio alumno mediante las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas para cada Unidad Didáctica.
- La Educación Plástica y Visual en la ESO no constituye una iniciación a los estudios artísticos. Su punto de partida debe encontrarse en el **mundo cotidiano de imágenes y hechos plásticos** en el que se mueven los alumno/as; este mundo está lleno de productos propios de:
  - ❖ Arquitectura.
  - ❖ Diseño Gráfico.
  - ❖ Diseño Industrial.
  - ❖ Moda.
  - ❖ Imágenes visuales transmitidas por diferentes medios: televisión, cine, vídeo, internet, fotografía...
- Lo que se aprende, se construye sobre lo que se conoce de la realidad, completándose con la información que se va adquiriendo, por lo que se debe procurar relacionar las actividades y los temas propuestos con el entorno e intereses del alumno/a. De este modo se facilita su autoexpresión, la interpretación de hechos reales y, también, se favorece el pensamiento divergente.
- Los alumno/as, mediante la experimentación, el trabajo en grupo, la búsqueda y selección de información, y la puesta en común de los trabajos realizados, tienen la posibilidad de aprehender la realidad, favoreciéndose la comunicación entre ellos/as.
- Las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas tienen un referente de seguridad que le permite al alumno/a superar las dificultades de su tarea. Para ello, se presenta un número elevado, secuenciado, progresivo y variado de actividades, con lo que, también, se puede trabajar bien la diversidad del alumnado.

- El proceso de enseñanza-aprendizaje debe materializarse en la creación de mensajes visuales por medio de técnicas y procedimientos adecuados, tanto de forma individual como colectiva, sobre todo, si tenemos en cuenta las posibilidades que ofrecen hoy las tecnologías de la información y la comunicación.

Los principios metodológicos en los que basaremos nuestra actividad docente son:

- **Motivación:** Insertar al alumno/a en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es quizás, la tarea más difícil de la labor docente, por lo que, el profesor/a, deberá elaborar estrategias que sustenten la metodología global propuesta.
- **Investigación:** Entendida tanto como principio didáctico que imbuya toda la creatividad y marque la forma de trabajar, como estrategia didáctica. Se plantea una investigación, no en el sentido científico de la palabra, sino en el experimental, es decir, que el alumno/a descubra a través de la experiencia y la observación.
- **Creatividad:** El desarrollo de la creatividad es prioritario en el lenguaje plástico y visual, puesto que toda la actividad expresiva lo es en cuanto supone una creación por parte del individuo. Se trata, no sólo de desarrollar destrezas o lograr técnicas que permitan realizar determinados trabajos o tareas, sino, y sobre todo, de fomentar el uso, de un modo creativo y particular, de diversos procedimientos aplicados a un mismo fin.

Se potenciará la creatividad a través de sus principales indicadores:

***Fluidez**, indica la capacidad de solucionar problemas dando más de una respuesta a una misma situación, o de producir un gran número de ideas en un tiempo determinado.*

- ***Ductilidad**, para ser capaces de adaptarse a las circunstancias y situaciones concretas, y de reformar o variar, si así lo requieren las circunstancias, el proyecto o idea.*
- ***Originalidad**, en el sentido de intentar crear un trabajo diferente, para que cada trabajo sea expresión del propio individuo y, por tanto, perfectamente reconocible e identificable; también se interpreta como la capacidad de obtener soluciones o respuestas poco comunes o para realizar asociaciones inhabituales.*
- ***Flexibilidad y redefinición**, para poder enfocar los problemas desde distintos puntos de vista y poder pasar de unas soluciones visuales y plásticas a otras.*
- ***Elaboración**, que implica la habilidad y persistencia necesarios para llevar a cabo una creación, venciendo no sólo los problemas de índole material, sino también los personales y sociales, así como la producción de múltiples soluciones para la organización y materialización de un proyecto o idea.*

De todos modos, conviene dejar claro, que **“el fin último del proceso educativo del Área de Plástica y Visual, no es crear artistas, sino permitir que los que potencialmente lo sean, puedan llegar a serlo, e introducir una serie de valores que ayuden al individuo a expresarse”**.

## **Papel del profesor/a**

El papel del profesor, en la impartición del Área de Educación Plástica y Visual, como coordinador central del proceso de trabajo, es muy importante y a la vez complicado, puesto que ha de enfrentarse a modos y situaciones muy variadas mediante los que los alumnos intentan experiencias artísticas. Por lo tanto, deberá procurar:

- **Motivar** a los alumnos para que sean capaces de observar, analizar, comprender y ver, críticamente, el mundo que les rodea. Con esta acción motivadora, se pretende captar



el interés del alumnado, resaltando la actualidad y cercanía de los temas y actividades tratados, la necesidad de su estudio, su aplicación formativa y orientadora, así como las posibilidades de aplicación.

- **Orientar y organizar** la búsqueda de información necesaria, libros, material informático, catálogos, vídeos, revistas, películas, etc.
- **Planificar y programar** las tareas académicas de desarrollo curricular, secuenciando el orden de las mismas, repartiendo tiempos, todo ello con las necesarias dosis de flexibilidad y adaptación a situaciones imprevistas.
- **Ser creativo** para poder dar la respuesta, más adecuada, a los problemas tanto teóricos, como prácticos que surjan.
- **Tratar** de que los alumnos:
  - ❖ Disfruten en la tarea de observación de realizaciones plásticas, tanto propias como ajenas.
  - ❖ Respeten las expresiones y creaciones de los demás.
- **Valorar** el proceso creativo como tal, y evitar el encasillamiento de las actividades plásticas en las categorías de Dibujo lineal y artístico.
- **Elegir el material** a utilizar (libro de texto y de actividades, materiales en papel o informáticos, soportes audiovisuales, programas de ordenador, etc) basándose en criterios académicos y de atención a la diversidad.

### **Tratamiento a la diversidad.**

Los intereses y capacidades de cada alumno/a son diferentes y deberán ser tenidos en cuenta a la hora de impartir el área, sobre todo, en lo referente a los ritmos de aprendizaje y de progresión.

En este sentido, conviene conocer el punto de partida de cada uno de los alumnos, para un posterior aprendizaje y planificar los niveles de dificultad que se van a encontrar los alumno/as, así como el número de actividades de enseñanza-aprendizaje que habrán de desarrollar.

### **Conocimientos previos.**

Mediante una charla en grupo y una encuesta por escrito, al comienzo de la primera sesión y después de explicar la programación general de la materia, realizaremos una prueba o análisis para conocer el nivel de conocimientos previos, mediante los cuales estaremos en condiciones de establecer todo el proceso y poder abordar los aprendizajes significativos adecuados.

A modo de sugerencia, señalamos, a continuación, una posible propuesta de conocimientos previos a analizar para el cuarto curso:

- Conocimiento y práctica de instrumentos elementales de dibujo.
- Conceptos básicos sobre la definición de formas geométricas.
- Conocimiento y manejo de soportes de mayor uso y aplicación.
- Nociones básicas sobre el color, gamas, mezclas de colores primarios y secundarios, expresividad.
- Aspectos básicos sobre la observación y percepción de manifestaciones artísticas y plásticas de nuestra cultura.

## 6.2. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN.

El proceso de evaluación del alumnado responde al esquema de la figura siguiente:

<b>PROCESO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO</b>			
	<b>Evaluación Inicial</b>	<b>Evaluación Formativa</b>	<b>Evaluación Sumativa</b>
<b>¿Qué se debe o desea evaluar?</b>	Los conocimientos previos que permitan adecuar el proceso educativo que haga posible los aprendizajes significativos.	Los avances, dificultades, trabas, que configuran el proceso de aprendizaje. También se puede evaluar el propio proceso. Se pretende posibilitar la modificación de estrategias de aprendizaje y adecuarlas a las necesidades detectadas.	Los tipos y grados de aprendizaje que estipulan los objetivos, esto es, constatar el nivel alcanzado en la adquisición de las capacidades formuladas en los objetivos.
<b>¿Cómo se ha de evaluar?</b>	Mediante procedimientos diversos: <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Discusión en grupo.</li> <li>❖ Entrevistas personales.</li> <li>❖ Tormenta de ideas.</li> <li>❖ Pruebas objetivas.</li> <li>❖ Historial de los alumnos.</li> <li>❖ Registro e interpretación de respuestas y comportamientos de los alumnos.</li> </ul>	Observación directa, realizada de un modo sistemático, de todo el proceso de aprendizaje. Preguntas orales, revisión de las actividades propuestas. Registro de todas las cuestiones observadas. Análisis, interpretación y consecuencias de tales observaciones.	Observación, registro e interpretación de las respuestas y comportamientos de los alumnos. Pruebas de evaluación, análisis de los trabajos realizados, cuestionarios de autoevaluación.
<b>¿Cuándo se realizará la evaluación?</b>	Al inicio de un nuevo período de aprendizaje.	A lo largo del proceso de aprendizaje, después de un bloque de actividades, planteándose otras actividades de refuerzo, de recuperación, etc.	Al final de un período de aprendizaje.

Conviene evaluar la capacidad de los alumno/as para establecer un proceso de trabajo, que les permita realizar tareas de análisis y síntesis de los lenguajes visuales o plásticos. También se valorará el conocimiento abstracto y su aplicación como apoyo en la realización de actividades de aprendizaje.

Otro aspecto importante a evaluar es la capacidad de los alumno/as para resolver, de forma diferente, autónoma y personal, las situaciones o actividades planteadas, así como la correcta ejecución de los trabajos, tanto en el plano conceptual como material, utilizando, correctamente, los instrumentos, técnicas y métodos necesarios.

El interés, esfuerzo y dedicación de los alumno/as en la realización de las actividades será, así mismo, valorado.

## Procedimientos e instrumentos para la evaluación.

Una evaluación continuada y formativa exige el uso de múltiples instrumentos a lo largo del proceso educativo para permitir la recogida fiable de información y su posterior uso evaluador.

En el siguiente recuadro se ejemplifica un posible procedimiento de evaluación, así como los instrumentos evaluadores utilizados:

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN		
Instrumento evaluador	Elementos evaluados	Valor de cada apartado
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Conocimientos previos</li> <li>❖ Asistencia y puntualidad</li> <li>❖ Participación y actitud</li> <li>❖ Aportación de ideas y soluciones</li> <li>❖ Aprovechamiento en general</li> <li>❖ Otras</li> </ul>	10%
REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Cumplimiento de las plazos de entrega o puntualidad en la entrega</li> <li>❖ Corrección en la presentación del trabajo</li> <li>❖ Originalidad y creatividad en las soluciones</li> <li>❖ Organización y planificación del trabajo</li> <li>❖ Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas</li> <li>❖ Búsqueda y organización de la información</li> <li>❖ Comunicación oral o escrita sobre su trabajo</li> <li>❖ Corrección en la ejecución o solución de las actividades</li> </ul>	50%
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS O DE AUTOEVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Corrección en la presentación del trabajo</li> <li>❖ Originalidad y creatividad en las soluciones</li> <li>❖ Aportación de ideas y soluciones</li> <li>❖ Organización y planificación del trabajo</li> <li>❖ Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas</li> </ul>	10%
PRUEBAS OBJETIVAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Adquisición de conceptos</li> <li>❖ Comprensión</li> <li>❖ Razonamiento</li> <li>❖ Corrección en la ejecución y en la presentación del trabajo</li> <li>❖ Originalidad y creatividad</li> <li>❖ Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas</li> </ul>	30%

Para evaluar **actividades de enseñanza-aprendizaje**, se pueden utilizar una serie de criterios similares a los de la tabla siguiente:

EVALUACION DE ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		
Búsqueda y organización de la información	No sabe cómo buscar más información que la que le ofrece el profesor	0
	Recoge información, pero no sabe ordenarla ni estructurarla	1
	Estructura la información recogida y sabe aplicarla al trabajo concreto que realiza	2
	Comprende la información y abstrae los conceptos necesarios para su aplicación en diferentes trabajos	3
Originalidad y creatividad desarrollada	Se limita a copiar figuras, objetos o imita a otros alumnos	1
	Aporta soluciones muy similares a modelos establecidos	2
	Combina las soluciones de modelos externos con aportaciones propias	4
	Aporta soluciones personales, inventa formas, composiciones y técnicas	5
Destreza en el uso de materiales, técnicas e instrumentos	Desconoce la mayoría de las técnicas y manifiesta poca o nula habilidad en el manejo de instrumentos	1
	Conoce ciertos recursos técnicos pero tiene poca habilidad para ejecutarlos	2
	Tiene habilidades y conoce las técnicas	4
	Dispone de un elevado número de recursos propios y utiliza los más adecuados en cada caso	5
Corrección en la presentación de los trabajos	Apenas cuida el material y no se interesa por el aspecto de los trabajos realizados	0
	Cuida los materiales y soportes, pero descuida el aspecto final	1
	Trabajos limpios, precisos y ordenados. Se preocupa de los materiales y soportes	3

	Utiliza adecuadamente los materiales y soportes que utiliza. Consigue un acabado personal y apropiado al propósito del trabajo solicitado	4
Comunicación oral o escrita sobre su trabajo	No es capaz de explicar nada sobre su trabajo 0	0
	Explica aspectos globales de su trabajo, pero no sabe analizarlo	1
	Analiza algunos elementos de su trabajo, sin establecer relaciones con el significado	2
	Expresa verbalmente los elementos utilizados, su sintaxis y la relación con los significados que se producen	3
Cumplimiento de las plazos de entrega o puntualidad en la entrega	No entrega prácticamente nunca los trabajos en las fechas previstas 0	0
	Normalmente se retrasa en la entrega	1
	Cumple los plazos de entrega con alguna salvedad	2
	Es riguroso y puntual en la entrega de los trabajos	3
Corrección en la ejecución o solución de las actividades	La solución aportada es incorrecta	0
	El trabajo ejecutado contiene algunos errores	1
	La solución es adecuada en términos generales	4
	La ejecución de la actividad es adecuada y personal	5

## 7. MEDIOS DIDÁCTICOS Y MATERIAL DE APOYO.

### 7.1. MATERIALES.

El material con el que se ejecuta un trabajo artístico no posee ninguna cualidad artística en su forma natural. Sólo a través de la expresión en el arte, la forma adquiere significado y el material se convierte en un valor artístico.

Los alumno/as deben conocer muchas cuestiones sobre los materiales, y parte de esta labor, puede realizarse a través de la *experimentación*. Siempre aparecen materiales nuevos o nuevas formas de usar los materiales conocidos.

El profesor debe procurar que el alumno *investigue* sobre nuevos materiales o formas nuevas de uso de los existentes, haciéndoles ver que no es preciso que sean caros para que puedan ser utilizados.

Material recomendado para que disponga el alumno/a:

- Regla y juego de escuadras.
- Compás.
- Transportador de ángulos.
- Portaminas y minas de grafito duras (3H) y blandas (HB). Carboncillo y difumino.
- Estilógrafos.
- Ceras y barras de pastel.
- Lápices de colores y rotuladores gruesos y finos.
- Pinceles, botes de témpera.
- Tijeras, cuchilla, pegamento, goma de borrar.

### 7.2. RECURSOS DIDÁCTICOS.

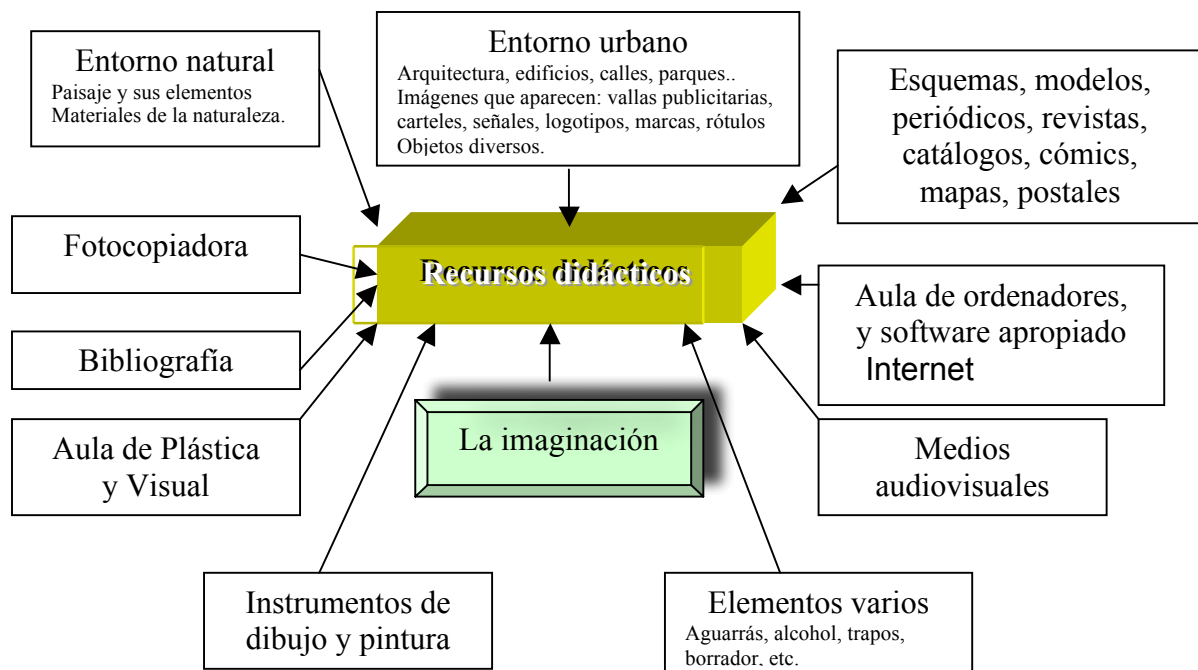
En la selección de recursos didácticos hay que tener en cuenta una serie de factores, entre los que destacamos los siguientes:

- Adecuación al objetivo que se desea alcanzar; el empleo del recurso debe estar inserto en una determinada experiencia de aprendizaje, cuyos objetivos estarán determinados.
- Adecuación al nivel de maduración de los alumnos.

- Accesibilidad al profesor y a los alumnos: por ejemplo, un itinerario por los alrededores del Instituto, es más accesible que una salida a lugares alejados.
- Calidad: que pueda verse y oírse con claridad, que tengan márgenes controlados de error, etc.
- Costo: que su coste esté en proporción con su rendimiento para el aprendizaje de los alumno/as.
- Posibilidad que ofrece para que el alumno/a sea artífice de su propio aprendizaje; son mejores los recursos que favorecen la participación activa de los alumnos.

La personal e intransferible experiencia del contacto directo con la realidad circundante, árboles, piedras, rocas, mar, animales, edificios.., es un estímulo para la sensibilización ante los colores, texturas, formas e imágenes que nos rodean, enriquece notablemente las posibilidades de observación y análisis del entorno visible, proporciona materiales variados y puede servir para el desarrollo de las capacidades de representación e interpretación gráfica y plástica.

A continuación, representamos esquemáticamente, los principales *recursos didácticos* que pueden ser utilizados para desarrollar los contenidos del área de *Plástica y Visual* y, que sería recomendable, se encontraran en el Centro o en el entorno de los alumnos:



Recursos didácticos del profesor/a:

- Libros, mapas, catálogos.
- Esquemas, modelos.
- Fotografías, transparencias, diapositivas.
- Vídeos (comprados o elaborados).
- Ordenador y programas informáticos
- Internet
- Su imaginación.

Otros recursos didácticos:

- Visitas a determinados talleres-aulas.
- Visitas a empresas, museos.
- Recorridos por cascos históricos.

## **8. Evaluación:**

Los alumnos/as tendrán que entregar todas las láminas hechas en clase al final del trimestre, siendo éste, requisito imprescindible para aprobar.

Además se tendrá en cuenta no sólo la presentación, el cuidado del material y el cumplimiento de los objetivos de cada unidad, sino también el comportamiento y la actitud de trabajo en clase.

## **9. Temporalización:**

1er Trimestre: Unidades 1 y 2 (4 semanas cada tema)

2º Trimestre: Unidades 3, 4, y 5 (4 semanas cada tema)

3er Trimestre: Unidades 6 y 7. (4 semanas cada tema)

## **10. Actividades complementarias y extraescolares:**

1er Trimestre:

- Día contra la violencia de género 25 Noviembre
- Día de la constitución 6 Diciembre
- Concurso de tarjetas navideñas

2º Trimestre:

- Día de la paz 30 enero
- Día de Andalucía 28 febrero
- Concurso de tarjetas para San Valentín
- Día del padre 19 marzo

3º Trimestre:

- Día de la madre 2 de mayo
- Actividad mayo (cruces, feria...)

## **11. BIBLIOGRAFÍA.**

CAMPUZANO, A: Tecnologías audiovisuales y educación. Madrid: Akal, 1992.

ANTÚNEZ, S.: Del proyecto educativo a la programación de aula. Barcelona: Graó, 1992.

LOUGHLIN, C. E., y SUINA, J. F.: El ambiente de aprendizaje: diseño y organización. Madrid: M.E.C./ Morata. 1987.

LAZOTTI, L.: Comunicación visual y escuela. G.G., 1983.

BALADA, M. JUANOLA, R.: La educación visual en la escuela. Paidós Ibérica, 1984.

GUILFORD, J.: Creatividad y educación. Paidós Ibérica, 1984.

BEAUDOT, A.: La creatividad. Madrid: Narcea. 1980.

HUBERT, J.: Claves para la creatividad. México: Diana. 1979

ARNHEIM, R.: Arte y percepción visual. Alianza, Madrid, 1984.

DONIS, D.: La sintaxis de la imagen. G.G., 1976.

DORFLES, G.: El diseño industrial y su estética. Ed. Labor, Barcelona.

MUNARI, B.: Diseño y comunicación visual. G.Gili, Barcelona.

KANDINSKY: De lo espiritual en el arte. De. Labor, Barcelona.

FUENTES O., y GONZÁLEZ H.: Diseño 1 y 2. Ed. Didascalía, Madrid.

LE CORBUSIER: El modulor. Poseidón, Buenos Aires.

LEOZ, R.: Redes y ritmos espaciales. Blume, Barcelona.

WONG, W.: Fundamentos del diseño Bi-y-tridimensional. G.Gili, Barcelona.

KAHN, L.: Forma y diseño. Nueva Visión.