

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

ESO

4º Curso

**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

U. D. 1: Lenguaje visual. La imagen.

U. D. 2: Elementos configurativos de los lenguajes visuales. La composición.

U. D. 3: Representación de formas. Módulos y redes modulares.

U. D. 4: Espacio y volumen. Sistemas de representación.

U. D. 5: El diseño en la sociedad moderna.

U. D. 6: Medios de comunicación de masas.

U. D. 7: Procedimientos y técnicas visuales.

6. Orientaciones didácticas y para la evaluación.

6.1. Pautas metodológicas.

6.2. Orientaciones para la evaluación.

7. Competencias básicas.

8. Medios didácticos y material de apoyo.

8.1. Materiales.

8.2. Recursos didácticos.

9. 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 este curso hemos 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 procedimientos adecuados. 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 de comunicación: **saber comprender y saber ver** y el de **saber expresarse y saber hacer**, 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.

**EDUCACIÓN PLÁSTICA
Y VISUAL**

desarrolla

CAPACIDADES

a través de

PROCEDIMIENTOS

ACTITUDES

CONCEPTOS

en relación con

ENTORNO

IMÁGENES ARTE

del

*para la
producción del*

*del
para la
comprensión*

**Observación
Análisis
Valoración
Crítica**

**Dibujo
Diseño
Collage
Modelado
Construcción
Fotografía**

Códigos

Visual

producen

que son

como

Lenguajes

Mensajes

*que
tienen un*

Percepción

Expresión

Alfabeto

Propósito

*que
transmite un*

que son

de

de

**Estrategias
cognitivas**

*se organiza
mediante una*

Sintaxis

Significado

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. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponiendo diversas opciones y evaluar cual es la mejor solución.

Este criterio pretende conocer si el alumnado adquiere habilidades para ser autónomo, creativo y responsable en el trabajo.

2. Utilizar recursos informáticos y nuevas tecnologías en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográfica.

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de utilizar diversidad de herramientas de la cultura actual relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación para realizar sus propias creaciones.

3. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa, utilizando, a lo largo del proceso creativo del proyecto, bocetos, croquis, estudios de color y representaciones acotadas.

Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de elaborar y participar, activamente, en proyectos cooperativos aplicando estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual.

4. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de expresión gráfico-plástica (dibujo artístico, volumen, pintura, grabado...)

En este criterio se intenta comprobar si el alumnado conoce distintos tipos de soportes y técnicas bidimensionales (materias pigmentarias y gráficas) y tridimensionales (materiales de desecho y moldeables)

5. Utilizar la sintaxis propia de las formas visuales del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos.

Con este criterio se trata de comprobar si el alumnado es capaz de distinguir en un objeto simple bien diseñado sus valores funcionales unidos a los estéticos (proporción entre sus partes, color, textura, forma, etc.)

6. Elaborar obras multimedia y producciones videográficas utilizando las técnicas adecuadas al medio.

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de reconocer los procesos, las técnicas y los materiales utilizados en los lenguajes específicos fotográficos, cinematográficos y videográficos (encuadres, puntos de vista, trucajes...)

7. Describir objetivamente formas de geometrías sencillas, aplicando los distintos sistemas de representación y los criterios de normalización.

Con este criterio se evalúa si el alumnado es capaz de representar la realidad tal como la ve sobre un soporte bidimensional mediante representaciones que no requieren operaciones complicadas en su trazado. Se evaluará la corrección en el trazado geométrico de los elementos utilizados, su adecuada relación entre distancia y tamaño y su disposición en el espacio.

8. Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de los entornos visuales (obras de arte, diseño, multimedia...).

Este criterio pretende conocer si el alumnado es capaz de tener actitudes críticas y de aprecio y respeto hacia las manifestaciones plásticas y visuales de su entorno, superando inhibiciones y prejuicios.

9. experimentar con distintos valores de línea, color y textura con una finalidad expresiva.

10. Manejar los distintos materiales e instrumento adecuados a las diversas técnicas gráficas plásticas y visuales.

5. CONTENIDOS.

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, continúa 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. Se 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 grafico-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 grafico-plásticos tradicionales y actuales, como a través de tecnologías digitales, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación.

En este curso hemos 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 procedimientos adecuados. 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 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, ingeniería, escultura, decoración, jardinería y arquitectura.

El currículo posibilita que el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación grafico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, o de transformación de imágenes.

Posibilita también su puesta en práctica tanto con medios grafico-plásticos tradicionales y actuales, como a través de tecnologías digitales, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación.

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 “Lenguaje visual. La imagen”, y la **unidad didáctica 6**, con el título “Medios de comunicación de masas”, desarrollan conceptos, procedimientos y actitudes relacionados con el análisis y 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, así como los diferentes lenguajes visuales empleados, haciendo especial hincapié en la identificación del lenguaje visual en la prensa, publicidad, televisión e Internet.

Mediante estas unidades didácticas deseamos ayudar a los alumnos a interpretar críticamente y 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 composición”, la **unidad didáctica 3**, con el título “Representación de formas. Módulos y redes modulares”, la **unidad didáctica 4**, con el título “Espacio y volumen. Sistemas de representación” y la **unidad didáctica 5**, con el título “El diseño en la sociedad moderna”, 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, diseño, creatividad...

Con el estudio y la comprensión de los contenidos y la adecuada utilización de los procedimientos correspondientes a estas unidades, se contribuye a la adquisición de competencias en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, a desenvolverse a través del lenguaje simbólico, así como 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/as 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. EL 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.

Diseñar logotipos, marcas, señales, etc., en función de unos fines u objetivos determinados.

Analizar, comprender e interpretar de forma crítica imágenes de la televisión, prensa y/o revistas.

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. El lenguaje visual.

Lenguaje visual y comunicación

Finalidades del lenguaje visual

- Finalidad informativa
- Finalidad exhortativa
- Finalidad expresiva
- Finalidad estética

Tipos de lenguajes visuales

Interacción entre los lenguajes plástico, musical, verbal y gestual

1.2. La imagen

Concepto de imagen

Imagen y comunicación visual

- Imágenes fijas
- Imágenes en movimiento

Características de las imágenes

Iconicidad y abstracción

La imagen representativa y la imagen simbólica

Símbolos y signos en los lenguajes visuales

- Símbolos gráficos y señalética
- Campo de actuación de las señales y los símbolos
- Diseño de marcas

Análisis de imágenes

- Significante y significado de una imagen
- El reto de traducir lo "visible" en lo "decible"
- Proceso de análisis de una imagen
- Ejemplos de análisis de imágenes

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Exploración e identificación de significados de símbolos e imágenes en diferentes contextos de la vida cotidiana. Establecimiento de relaciones entre la imagen y su contenido.
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.
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.
Analizar obras de arte, fundamentalmente obras pictóricas contemporáneas que forman parte de nuestro patrimonio artístico

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.
Esfuerzo por reconocer, utilizar y respetar, adecuadamente los signos de comunicación visual presentes en el entorno

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje	
Actividad 1. Lectura y finalidad de los lenguajes visuales Actividad 2. Lectura y análisis de imágenes Actividad 3. Diseño de señales de tráfico y logotipos	Actividad 4. Lectura de una imagen Actividad 5. Lectura de una imagen Actividad 6. Mensajes en clave de humor

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELEMENTOS CONFIGURATIVOS DE LOS LENGUAJES VISUALES. LA COMPOSICIÓN

OBJETIVOS

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

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 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 lineales.

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.

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.

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.

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.

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.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

2.1 La línea, elemento configurador de formas

La línea. Conceptos

Valor expresivo de la línea en la expresión plástica

Composiciones lineales. Trazo y grafismo

2.2 La forma y el fondo

Clasificación de las formas

Contorno, silueta, figura y perfil, aspectos de una misma realidad

2.3 Figuras y direcciones visuales

Figuras básicas

Direcciones en el lenguaje visual

2.4 Las texturas

Texturas visuales y táctiles

Texturas naturales y artificiales

Texturas en el arte y en el diseño

2.5 El Color

El círculo cromático o rueda de colores

Cualidades del color

Simbolismo y psicología del color

2. 6 La composición

Elementos que intervienen en la composición

- Encajado
- Encuadre
- Centro de interés o atención
- Peso visual
- Equilibrio-desequilibrio

Criterios de composición

- Aire
- Regla de los tercios
- Simetría
- Ritmo
- Contraste

Análisis de la composición de obras de arte.

Esquemas compositivos

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

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

Realización de composiciones gráficas mediante 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.

Realización de composiciones con diferentes técnicas, atendiendo a los conceptos de equilibrio, ritmo, proporción, simetría, etc.

Experimentación y exploración de los elementos que estructuran las formas e imágenes (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.

Observación y análisis de los elementos sintácticos del lenguaje visual.

Lectura y análisis de imágenes que forman parte de nuestro patrimonio cultural mediante la realización de esquemas gráficos sencillos.

Esquematización de la estructura compositiva de diferentes imágenes, cuadros, esculturas.

Realizar, individual y colectivamente, composiciones teniendo en cuenta las leyes compositivas.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

Sentir curiosidad por descubrir configuraciones 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.

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.

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.

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.

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje	
Actividad 1. Composiciones con líneas Actividad 2. Fondo y forma. Sugerencia de formas Actividad 3. Definición de formas Actividad 4. Texturas mediante ritmos lineales Actividad 5. Composiciones de gamas frías y calientes	Actividad 6. Aplicaciones del color en la composición Actividad 7. Estudio de líneas de fuerza Actividad 8. Reducción a formas geométricas Actividad 9. Interpretación de una escultura Actividad 10. Síntesis de una escultura

UNIDAD DIDÁCTICA 3. REPRESENTACIÓN DE FORMAS. MÓDULOS Y REDES MODULARES

OBJETIVOS

Diseñar formar 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

3.1. Representación de la forma

Proporción

- Proporcionalidad entre segmentos
- Sección áurea o divina proporción
- Rectángulo áureo o rectángulo ideal

Escalas

- Definición de escala
- Tipos de escalas

Figuras semejantes

- Procedimiento de construcción de figuras semejantes
- Construcción de figuras semejantes mediante cuadrículas

El canon y la proporción de la figura humana

- El canon
- Diferentes cánones de la figura humana
- Proporción de las partes que forman la cabeza humana

La proporción de la figura en los animales

3.2. Construcciones geométricas planas

Formas geométricas: enlaces o uniones de líneas

- Consideraciones sobre enlaces y tangencias
- Procedimientos de construcción de diferentes enlaces y uniones

Polígonos estrellados

Curvas técnicas

- Óvalo
- Ovoide
- Espiral

3.3. Módulos y redes modulares

El módulo

Formas modulares bidimensionales y tridimensionales básicas

Redes modulares

- Redes modulares bidimensionales básicas
- Redes bidimensionales compuestas

Estructuras espaciales

Construcción de estructuras y redes modulares espaciales

3.4. Composiciones modulares

Diseño de una composición modular a partir de un cuadrado

Diseño de una composición modular a partir de un triángulo equilátero

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 geométricos.

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., utilizando además programas informáticos.

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.

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje	
Actividad 1. Proporcionalidad, tangencias y escalas	Actividad 6. Curvas técnicas
Actividad 2. Construcción de figuras semejantes	Actividad 7. Vidriera
Actividad 3. Representación de la cabeza humana	Actividad 8. Módulos y redes modulares
Actividad 4. Representación de la figura humana partiendo del canon	Actividad 9. Composiciones modulares
Actividad 5. Polígonos estrellados y composiciones geométricas	Actividad 10. Composiciones modulares

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESPACIO Y VOLUMEN. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

OBJETIVOS

Representar o visualizar un conjunto de objetos considerando su tamaño relativo, en función de su situación, y utilizando relaciones espaciales de superposición para sugerir gráficamente la ilusión tridimensional en el plano.

Conocer el principio básico de visibilidad entre figuras y fondos o figuras entre sí por superposición o contigüidad, atendiendo a su diferencia de valor tonal.

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 y los principios de Normalización.

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.

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

4.1 Espacio y volumen

Procedimientos y recursos para representar la realidad

4.2 Organización del espacio. Indicadores de profundidad

Cambio de tamaño

Superposición

Contraste

- De colores
- De definición de formas

Disposición o situación

4.3 Sistema diédrico. Normalización

Representación y alfabeto del punto

Representación y tipos de rectas

- Representación de la recta
- Tipos de rectas

Representación del plano

- Proyección de superficies geométricas planas

Vistas necesarias de un objeto

Sistema europeo de representación

Normalización

- Tipos de líneas
- Tipos de cortes
- Acotación

4.4 Perspectiva caballera y perspectiva isométrica

Perspectiva caballera

- Perspectiva caballera de formas planas
- Perspectiva caballera de formas tridimensionales

Perspectiva isométrica

- Perspectiva isométrica de formas planas
- Perspectiva isométrica de formas tridimensionales

4.5 Perspectiva Cónica

Perspectiva cónica frontal o central

- Perspectiva cónica frontal de una figura tridimensional

Perspectiva cónica oblicua o de dos puntos de fuga

- Puntos de fuga
- Perspectiva cónica oblicua de una figura tridimensional

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

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 volumétricas de diferentes formas.

Realización de ejercicios de paso de proyecciones diédricas a volumen.

Ejercicios diversos sobre tramas y cuadrículas orientadas.

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

Utilización de programas informáticos y de diseño.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

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 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.

Actitud investigadora respecto al empleo de recursos de iluminación y valoración de la calidad que aporta a cualquier expresión plástica el uso de instrumentos adecuados.

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje	
Actividad 1. Representación de puntos y rectas. Sistema diédrico	Actividad 7. Análisis y representación de figuras
Actividad 2. Representación de rectas y planos. Sistema diédrico	Actividad 8. Normalización. Cortes y acotación
Actividad 3. Representación de sólidos. Sistema diédrico	Actividad 9. Normalización. Cortes y acotación
Actividad 4. Representación de sólidos. Sistema diédrico	Actividad 10. Perspectiva cónica frontal
Actividad 5. Perspectivas caballera e isométrica	Actividad 11. Perspectiva cónica oblicua
	Actividad 12. Perspectiva cónica oblicua

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL DISEÑO EN LA SOCIEDAD MODERNA

OBJETIVOS

Percibir e interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno del alumnado, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Comprender las relaciones del lenguaje plástico con otros lenguajes, eligiendo las fórmulas más expresivas y adecuadas en función de sus necesidades de comunicación.

Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales.

Planificar individual o conjuntamente las fases del proceso de realización de una obra; analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretende.

Conocer los fundamentos del Diseño de objetos como actividad creadora e investigadora, valorando la función social y la actividad económica que desempeña el diseño y fabricación de objetos utilitarios, máquinas, estructuras y espacios habitables.

Estudiar los componentes teóricos que se plantean en cualquier familia de diseño, en particular los estéticos y funcionales, haciendo especial hincapié en los de ritmo, proporción, ergonomía y seriabilidad.

Saber reconocer los elementos característicos y definidores de las diferentes áreas y familias de diseño, adquiriendo conocimientos y criterios para describir y valorar objetiva y subjetivamente una realización o producto de Diseño material.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- 5.1 El diseño
 - El diseño, una actividad creativa e investigadora

- 5.2 Fundamentos del diseño
 - Algunas escuelas del diseño contemporáneo
 - Forma y función
 - Componentes del diseño relacionados con su función y apariencia

- 5.3 Tipos de diseño
 - Diseño gráfico
 - Diseño de moda
 - Diseño industrial
 - Diseño arquitectónico
 - Diseño urbanístico
 - Diseño de jardinería
 - Diseño de muebles
 - Diseño mixto y artesanal

- 5.4 Diseño y proceso de creación
 - Fases de un proyecto técnico

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Observación y análisis de los objetos de nuestro entorno en su vertiente de funcionalidad y utilidad.

Descomposición y croquización de diferentes objetos en formas geométricas, analizando las relaciones y proporciones de las diferentes partes.

Estudio del proceso general de un proyecto de Diseño de tipo industrial y arquitectónico.

Interpretación de formas reales analizando su configuración abstracta y material, suprimiendo los detalles innecesarios para su representación.

Identificación y clasificación de diferentes objetos, herramientas, etc. en función de la familia o rama del Diseño.

Realización de planos sencillos de diferentes diseños: cartel, reorganización del espacio habitable, electrodoméstico, etc.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

Apreciación y curiosidad crítica ante las nuevas tendencias del Diseño que afectan a la calidad de vida.

Curiosidad e interés por conocer las diversas formas de los objetos de nuestro entorno.

Desarrollo de la capacidad de análisis de formas que permita la valoración de la forma como configuración de la realidad.

Interés por conocer las diversas áreas del Diseño, su importancia y aplicaciones en nuestra sociedad.

Predisposición a la investigación de diferentes composiciones con formas geométricas para diseñar formas y objetos utilitarios.

Valoración del trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como el gusto por la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje	
Actividad 1. Diseño gráfico	Actividad 6. Análisis y diseño de personajes
Actividad 2. Diseño de una celosía	Actividad 7. Cartelismo. Diseño publicitario
Actividad 3. Diseño y decoración	Actividad 8. Diseño de composición cinética (Optical art)
Actividad 4. Diseño arquitectónico	Actividad 9. Diseño de frascos de perfume
Actividad 5. Análisis y diseño de figuras	

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MEDIOS DE COMUNICACIÓN DE MASAS

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 e informáticos como instrumentos de expresión visual y desarrollar actitudes críticas frente a los medios de comunicación, y buscar información en prensa, libros, revistas e Internet referida a los lenguajes plásticos.

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

6.1 La imagen digital

Concepto de imagen digital

- Señal analógica y señal digital

Tipos de imágenes digitales

- Imagen vectorial
- Imagen de mapa de bits

6.2 La imagen fija

La fotografía

- Fotografía digital
- Ventajas e inconvenientes de la fotografía digital

El cómic

- La viñeta
- La iconografía del cómic
- La expresión literaria en los cómics

6.3 La imagen en movimiento

El cine

- El plano y su encuadre
- Tipos de planos
- La angulación de los planos: el punto de vista de la cámara
- Los movimientos de la cámara
- La luz y el sonido
- El montaje

El vídeo y la televisión

- El vídeo
- La televisión

6.4 Las imágenes integradas

La ilustración

- Ilustraciones para revistas
- Ilustraciones para portadas de revistas
- Ilustraciones para libros
- Ilustraciones para portadas de libros

El cartel

La infografía

- ❑ La infografía en la prensa
- ❑ Imágenes infográficas y realidad virtual

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, y de los medios de comunicación de masas.

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

Sentir interés por conocer la organización interna de las imágenes.

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

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje	
Actividad 1. Análisis y realización de fotografías Actividad 2. Análisis y diseño de cómics Actividad 3. Planos y puntos de vista de la cámara en el cine	Actividad 4. Análisis y diseño de ilustraciones Actividad 5. Análisis y diseño de ilustraciones Actividad 6. Búsqueda y análisis de infografías

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. El dibujo. Procedimientos y técnicas de dibujo

Elementos gráficos del dibujo

La sintaxis de un dibujo y sus elementos

Modalidades de dibujo: boceto, bosquejo, croquis, apunte

Técnicas de dibujo

7.2. Técnicas de color y pintura

Lápices de colores

Pasteles

Ceras.

Témperas

Colores acrílicos

Acuarelas

Pinturas al óleo

7.3. Técnicas mixtas

Collage

Estarcido

Encausto

Frottage

- 7.4. Técnicas de grabado y estampación
 - Técnicas de impresión en relieve
 - Técnicas de huecogrado
 - Técnicas de planografía

- 7.5. Otras técnicas
 - Pirograbado
 - Cartulina rascable
 - Cartón piedra
 - Papiroflexia

- 7.6. Fotografía digital

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.

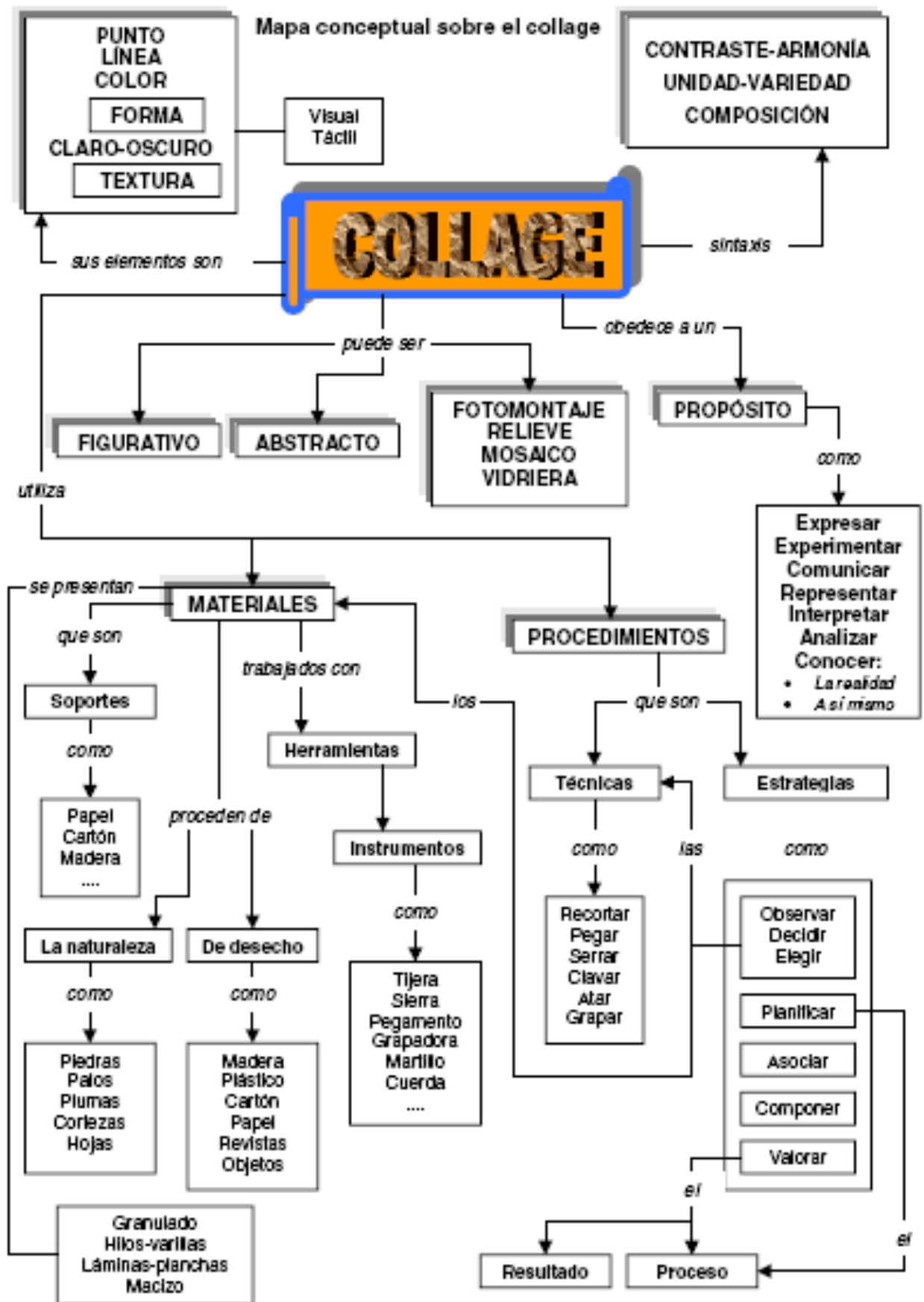
Valorar el orden y limpieza del aula y la necesidad de conservación, buen uso y cuidado de los materiales.

Valorar, tolerar y respetar los trabajos y obras ajenas. Apreciar 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).

Propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje	
Actividad 1. Proceso de dibujo. Encajado, formas lineales y claroscuro	Actividad 5. Proceso para el dibujo de personas
Actividad 2. Dibujo de formas. Técnicas: lápiz y tinta china	Actividad 5. Aplicación de diferentes técnicas de color
Actividad 3. Proceso para realizar el dibujo de un animal	Actividad 7. Motivos decorativos mediante estampación al linóleo
Actividad 4. Retrato mediante técnica de lápices de colores	Actividad 8. Motivos decorativos para realizar mediante estarcido



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 auto-expresión, 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 aprender 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:

PROCESO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO			
	Evaluación Inicial	Evaluación Formativa	Evaluación Sumativa
¿Qué se debe o desea evaluar?	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.
¿Cómo se ha de evaluar?	Mediante procedimientos diversos: ❖ Discusión en grupo. ❖ Entrevistas personales. ❖ Tormenta de ideas. ❖ Pruebas objetivas. ❖ Historial de los alumnos. ❖ Registro e interpretación de respuestas y comportamientos de los alumnos.	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.
¿Cuándo se realizará la evaluación?	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"> ❖ Conocimientos previos ❖ Asistencia y puntualidad ❖ Participación y actitud ❖ Aportación de ideas y soluciones ❖ Aprovechamiento en general ❖ Otras 	10%
REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cumplimiento de las plazos de entrega o puntualidad en la entrega ❖ Corrección en la presentación del trabajo ❖ Originalidad y creatividad en las soluciones ❖ Organización y planificación del trabajo ❖ Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas ❖ Búsqueda y organización de la información ❖ Comunicación oral o escrita sobre su trabajo ❖ Corrección en la ejecución o solución de las actividades 	50%
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS O DE AUTOEVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Corrección en la presentación del trabajo ❖ Originalidad y creatividad en las soluciones ❖ Aportación de ideas y soluciones ❖ Organización y planificación del trabajo ❖ Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas 	10%
PRUEBAS OBJETIVAS	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Adquisición de conceptos ❖ Comprensión ❖ Razonamiento ❖ Corrección en la ejecución y en la presentación del trabajo ❖ Originalidad y creatividad ❖ Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas 	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
	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
	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	La solución aportada es incorrecta	0
	El trabajo ejecutado contiene algunos errores	1
	La solución es adecuada en términos generales	4

7. COMPETENCIAS BÁSICAS:

- a) Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud
- b) Competencia para aprender a aprender
- c) Competencia matemática
- d) Competencia en comunicación lingüística
- e) Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital
- f) Competencia social y ciudadana
- g) Competencia en cultura humanística y artística
- h) Competencia para la autonomía e iniciativa personal

Razones por las que los nuevos currículos deben orientarse al desarrollo de las competencias en el alumnado. Entre otras destacar las siguientes:

- Una sociedad democrática necesita personas capaces de analizar críticamente la información y saber actuar.
- Las nuevas necesidades económicas indican que hay que preparar a las nuevas generaciones a posibles cambios de profesión a lo largo de su vida.
- El acceso a la Información es universal (Internet...), pero se tiene que saber encontrar, entender y comprender.

Cambios en el concepto de competencia derivados de la TIC y de las nuevas formas de organización del trabajo (*Training and learning for competence, EU 2002*)

FACTOR	VISIÓN ANTIGUA	VISIÓN ACTUAL
Responsabilidad	Buena conducta, disciplina	Iniciativa
Experteza	Fundamentada en la experiencia	Fundamentada en la Resolución de problemas
Interdependencia	Secuencial	Sistemática
Formación	Una vez y para siempre	Continua
Aprendizaje	Pasivo, recibir	Autoaprendizaje

Qué se entiende por competencia básica.

Según la LOE : “Se entiende por competencias básicas las combinación integrada de conocimientos, destrezas y habilidades, actitudes y valores adecuados al contexto, que precisa todo el alumnado que cursa la educación básica y que debe alcanzar para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa y la integración social “.

“la capacidad de actuar eficazmente en **situaciones diversas, complejas e imprevisibles**; se apoya en conocimientos, pero también en valores, habilidades, experiencia. (Eurydice 2002)

Se podría resumir diciendo que es “todo lo que las nuevas generaciones tienen que aprender y manejar para desenvolverse en la vida “.

¿Qué comporta?

- Integración de conocimientos en la resolución de problemas (complejidad).
- Funcionalidad del conocimiento (aplicación a situaciones socialmente relevantes, imprevisibles).
- Autonomía del alumnado para aprender y actuar eficazmente.

El programa Pisa en sus ejemplos y preguntas sobre lo que los alumnos tendrían que saber y aprender, en general pone preguntas con texto largo y no de respuesta corta o inmediata. (Esta generalizada la idea de que como nuestros alumnos no leen lo solucionamos con exámenes de preguntas cortas y respuesta inmediata). NO es correcto ¡TIENEN QUE LEER; EN INTERNET SE LEE TODO; SI NO LEEN NO SERÁN COMPETENTES!

Las orientaciones del nuevo curriculum por competencias hablan que un alumno o alumna ante una pregunta o problema en cualquier área de conocimiento tiene que plantearse:

1. Leer el texto y desear leer
2. Fijar conocimientos conceptuales abstractos
3. Aplicar estos conocimientos a la interpretación de una situación no trabajada en clase
4. Relacionar estos conocimientos con comportamientos y valores
5. Argumentar de manera fundamentada, teniendo en cuenta distintas variables
6. A escribir su argumentación de manera inteligible

*Es decir, está hablando de: Entender / interpretar / pensar / aplicar conocimientos científico s/ argumentar / saber comunicar.....**SON DIFERENTES ÁMBITOS DE CONOCIMIENTO.. UNA PERSONA PUEDE TENER CONOCIMIENTOS PERO NO SER COMPETENTE.***

¿Cómo trabajar en el aula de manera que se favorezca el desarrollo de competencias?

- No se puede separar la enseñanza de “competencias en contenidos disciplinares de las ”competencias en contenidos transversales”.
- Trabajar con contenidos que puedan desarrollarse con actividades. Esta fuertemente relacionado el planteamiento de la actividad en el aula con el diseño de los procesos didácticos.

Aspectos didácticos básicos en el desarrollo del aprendizaje por competencias:

1. Contextualización del aprendizaje.
2. Aprender con los demás.
3. Para aprender y para actuar es necesario saber comunicar.
4. Para aprender es necesario saber “corregirse” (autoevaluarse).

1. Contextualización del aprendizaje:

1.1. Contexto como medio para “abstraer ideas clave”

Partir de un problema, análisis de un tema o situación real (mejor si es socialmente relevante), para que sean capaces de plantearse preguntas (si no hay preguntas no se pueden resolver problemas). *Ejemplo: cartel sobre un tema relacionado con el cambio climático (hacerse un listado de preguntas); plantear alternativas al diseño del cartel...*

Abstraer saberes que favorezcan la transferencia (de un ejemplo concreto, un conocimiento que han de transferir).

Saberlos aplicar a nuevas situaciones. Se trata de abstraer saberes para aplicarlos a nuevas situaciones, nuevos problemas.

(Idea clave para el profesorado ha sido la de resolver problemas análogos, poner muchos ejemplos iguales. NO se transfiere de un problema-ejemplo a otros ejemplos iguales o parecidos; se adquiere conocimiento pero no competencia; es necesario pasar por la abstracción).

Al finalizar el día ¿Qué nueva pregunta te has hecho hoy en la escuela?

Diferenciar entre información y conocimiento

Es necesario distinguir entre “aprender” informaciones y aprender conocimientos que promuevan “ser competente”.

Ante un problema o citación si nos centramos solo en preguntas sobre “nombres y características“, estamos trabajando la información, pero no construimos conocimiento, no es un saber que comporte aprender a actuar.

1.2. Organización del trabajo para aprender con los demás

- Pensar sobre nuestras ideas. Aprendemos cuando manipulamos y pensamos sobre cuales son nuestras ideas y formas de hacer.
- Interaccionar con los demás comparando y revisando, si es necesario, nuestros puntos de vista iniciales.
- Podemos aprender de las explicaciones de otros compañeros; muchas veces el profesor no llega a todos, o alguien con sus palabras, nos puede aclarar dudas. Es necesaria la colaboración y ayuda entre compañeros de clase.
- Trabajo entre todos, en grupo, no significa división del trabajo. Sin trabajo individual no hay trabajo en grupo.

Para aprender y para actuar es necesario saber comunicar. La comunicación: eje de todo aprendizaje.

Sin trabajar el lenguaje no se aprende: Es una idea transversal: SI NO LEEN NO APRENDERÁN.

Por esa razón la **COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA ES UNA TRANSVERSAL A DESARROLLAR EN TODAS LAS MATERIAS DE LA EDUCACIÓN.**

Se aprende interactuando. Para ello es necesario:

- Expresar oralmente las ideas, argumentarlas en gran grupo y pequeño grupo.
- Escribir justificando las argumentaciones, organizándolas, conectándolas.
- Leer textos críticamente.

2. Para aprender es necesario saber autorregularse

“La finalidad más importante de todo proceso de enseñanza es promover que el alumnado sea lo más autónomo posible aprendiendo, es decir, siendo capaz de reconocer sus errores y encontrando caminos para superarlos“. (G.Nunziatti, 1990)

- Aprender supone saber detectar errores y saber responder a esos errores.
- Es un reto de todo profesor conseguir que ellos se autorregulen.
- Sólo corrige el que responde/supera el error, no sólo el que lo detecta.

Es necesario proponer preguntas y criterios de evaluación relevantes (tipo PISA) en el momento de evaluar que se ha aprendido. (Los alumnos captan “lo importante” en función de la “evaluación calificadoradora”).

CONTRIBUCIÓN DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS DEL CURRÍCULO DE LA ENSEÑANZA SECUNDARIA

Entre las competencias básicas hay **algunas que tienen carácter más transversal**, tales como la competencia de aprender a aprender, **comunicación lingüística**, tratamiento de la información y competencia digital, competencia social y ciudadana y autonomía e iniciativa personal. Otras están más directamente relacionadas con áreas o materias concretas del currículo, como la Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud, la matemática y **la cultura humanística y artística en el área de Plástica y Visual**.

No obstante, todas las competencias básicas se consideran igualmente importantes, ya que cada una de ellas puede contribuir a tener éxito en la vida dentro de una sociedad del conocimiento y a su vez forman un entramado en el que determinados aspectos esenciales en un ámbito apoyan la competencia en otro.

La materia de Educación plástica y visual asume los mismos fines que las competencias básicas, integra los diferentes aprendizajes, los pone en relación con los distintos tipos de contenidos y los utiliza de manera efectiva en los proyectos vitales que se emprendan. Por lo tanto, la Educación plástica y visual contribuye en mayor o menor medida al desarrollo de todas las competencias básicas.

En líneas generales se puede plantear que La Educación plástica y visual contribuye a adquirir la **competencia artística y cultural**. En esta etapa además se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

La Educación plástica y visual colabora en la **adquisición de autonomía e iniciativa personal** dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora estrechamente en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Esta materia constituye un buen vehículo para el **desarrollo de la competencia social y ciudadana**. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá 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.

A la **competencia para aprender a aprender** se contribuye 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.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la

competencia **en tratamiento de la información** y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, 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 la **competencia digital**.

La educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la 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. Asimismo introduce 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.

Por último, aprender a desenvolverse con comodidad a través del **lenguaje simbólico es objetivo del área**, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas, anteriormente, contribuyen a que el alumnado adquiera **competencia matemática**.

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.

UD1. EL LENGUAJE VISUAL. LA IMAGEN

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

En esta Unidad se trabajan la mayoría de las competencias básicas del currículo; pero podemos destacar con especial énfasis las siguientes:

d) Competencia en comunicación lingüística

“Comprender y saber comunicar son saberes prácticos que han de apoyarse en el conocimiento reflexivo sobre el funcionamiento del lenguaje y sus normas de uso, e implican la capacidad de tomar el lenguaje como objeto de observación y análisis. Expresar e interpretar diferentes tipos de discurso acordes a la situación comunicativa en diferentes contextos sociales y culturales, implica el conocimiento y aplicación efectiva de las reglas de funcionamiento del sistema de la lengua y de las estrategias necesarias para interactuar lingüísticamente de una manera adecuada.”

Esta competencia se desarrolla en esta unidad y en el resto de unidades de forma explícita a través de la capacidad lectora y comprensiva de textos debiendo trabajar en ella la comunicación y expresión oral y escrita a través de la lectura y la exposición de los diferentes contenidos: El Lenguaje visual, Tipos de lenguajes, Finalidades de los lenguajes visuales, La imagen como medio de comunicación, Características de las imágenes. Se hace especial hincapié a la distinción entre iconicidad y abstracción como referentes de la lectura de las imágenes o en la diferencia entre imágenes representativas e imágenes simbólicas. Finalmente se trabaja el campo o los campos de actuación de las señales y los símbolos, señalética (señales de tráfico, marcas, logotipos,...) códigos de información que forman parte de las formas de vida de las sociedades modernas.

En el texto se incluyen algunos ejemplos de análisis de imágenes en la Página 25. Asimismo en el libro de Actividades se presentan seis propuestas de trabajo que desarrollan explícitamente esta competencia de comunicación mediante lenguajes visuales, percepción del entorno, diseño de mensajes visuales, lectura y análisis de mensajes visuales...).

Es decir, se trabaja la imagen y los lenguajes visuales que son parte del conocimiento más inmediato que tenemos desde niños, la percepción mediante la vista de formas, colores, objetos, dimensiones, etc. El lenguaje visual tiene su sintaxis propia con sus propios códigos y símbolos (puntos, rectas, manchas, colores, proporciones, relaciones entre formas, tamaños, perspectivas).

e) Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital

Está asociada con la búsqueda, selección, registro y tratamiento o análisis de la información, utilizando técnicas y estrategias diversas para acceder a ella según la fuente a la que se acuda y el soporte que se utilice (oral, impreso, audiovisual, digital o multimedia). Requiere el dominio de lenguajes específicos básicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro) y de sus pautas de descodificación y transferencia, así como aplicar en distintas situaciones y contextos el conocimiento de los diferentes tipos de información, sus fuentes, sus posibilidades y su localización, así como los lenguajes y soportes más frecuentes en los que ésta suele expresarse.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia **en tratamiento de la información** y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora.

En esta Unidad se desarrollan de forma específica contenidos y actividades relacionados con el desarrollo de esta capacidad. En el apartado “El Lenguaje visual y la comunicación” se explica el proceso de comunicación visual y la distinción entre información y

opinión. Asimismo hay un apartado sobre “Finalidades del los lenguajes visuales (informativa, comunicativa, expresiva, estética, etc.). En otro apartado, se trata la interacción entre los lenguajes. En las actividades que se desarrollan en esta Unidad, hay varios ejemplos de tratamiento y análisis de información, como la lectura y finalidad de mensajes visuales, diseño de un mensaje visual, lectura de una serie de imágenes (carteles, anuncios, etc.) estudiando su significado, el medio utilizado, la técnica empleada, etc.

Se trata de que los alumnos adquieran criterios para entender y captar de forma crítica las diferentes informaciones que reciben a diario desde los medios de comunicación o desde su propio entorno.

f) Competencia social y ciudadana

Esta competencia hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones personales adoptadas.

La comprensión crítica de la realidad exige experiencia, conocimientos y conciencia de la existencia de distintas perspectivas al analizar esa realidad.

Significa también entender los rasgos de las sociedades actuales, su creciente pluralidad y su carácter evolutivo, además de demostrar comprensión de la aportación que las diferentes culturas han hecho a la evolución y progreso de la humanidad, y disponer de un sentimiento común de pertenencia a la sociedad en que se vive. En definitiva, mostrar un sentimiento de ciudadanía global compatible con la identidad local.

En esta Unidad se desarrollan aspectos concretos de esta competencia, en particular la comunicación social y los medios de comunicación. Los humanos al relacionarnos intercambiamos información de hechos y sucesos, además de opiniones, valores, conocimientos, ideas y emociones. El utilizar los diferentes lenguajes visuales, el transmitir noticias y pensamientos forma parte de la construcción de una ciudadanía informada enterada y culta prototipo del ciudadano europeo del s. XXI.

Asimismo en la medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.

En las actividades se desarrollan y tratan, mediante ejemplos concretos situaciones de la vida cotidiana que reflejan la sociedad actual: anuncios, fotografías, mensajes visuales, etc. para que se trabajen en clase de forma individual y colectiva, así como para que compartan información y debatan opiniones y desarrollen y creen un pensamiento crítico.

g) Competencia en cultura humanística y artística

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.

En esta Unidad se hace hincapié en el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Al tratarse de manera muy específica la teoría de la percepción visual y los códigos utilizados se utilizan muchos ejemplos relacionados con imágenes y mensajes visuales de la

época actual y del patrimonio artístico; el arte y las obras de arte entre otras funciones nos han transmitido información sobre hechos y acontecimientos históricos además de conocer la forma de vida, costumbres, vestimentas o gustos de otras épocas.

h) Competencia para la autonomía e iniciativa personal

En la medida en que la autonomía e iniciativa personal involucran a menudo a otras personas, esta competencia obliga a disponer de habilidades sociales para relacionarse, cooperar y trabajar en equipo: ponerse en el lugar del otro, valorar las ideas de los demás, dialogar y negociar, la asertividad para hacer saber adecuadamente a los demás las propias decisiones, y trabajar de forma cooperativa y flexible.

En el Texto de la Unidad así como en las actividades de la misma se plantean ejemplos en las que el alumno debe buscar estrategias que le permitan resolver los problemas planteados, enfrentándose a ellos de forma autónoma y procurando aportar soluciones positivas y creativas que contribuyan al buen desarrollo de la clase.

UD 2. ELEMENTOS CONFIGURATIVOS DE LOS LENGUAJES VISUALES. LA COMPOSICION

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Siguiendo un orden de preferencia en esta Unidad se trabajan las siguientes competencias y capacidades ligadas a las mismas:

d) Competencia en comunicación lingüística

Leer y escribir son acciones que suponen y refuerzan las habilidades que permiten buscar, recopilar y procesar información, y ser competente a la hora de comprender, componer y utilizar distintos tipos de textos con intenciones comunicativas o creativas diversas. La lectura facilita la interpretación y comprensión del código que permite hacer uso de la lengua escrita.

Comprender y saber comunicar son saberse prácticos que han de apoyarse en el conocimiento reflexivo sobre el funcionamiento del lenguaje y sus normas de uso, e implican la capacidad de tomar el lenguaje como objeto de observación y análisis.

Esta competencia se desarrolla en esta unidad y en el resto de unidades de forma explícita a través de la capacidad lectora y comprensiva de textos así como la comunicación y expresión oral y escrita, mediante la exposición en forma de texto de los diferentes contenidos.

En concreto se desarrollan los contenidos sobre los elementos de la sintaxis visual: el punto, la recta, el color, la textura, el tono, la dirección visual, la dimensión y el volumen, etc. Todos ellos forman lo que se conoce como la **alfabetidad visual**, elementos para saber leer, interpretar y crear mensajes visuales. El lenguaje visual es fuente de conocimiento, desde niños distinguimos formas y colores, tamaños y distancias; la alfabetidad visual es anterior a la escrita y fuente continua de información y por tanto base para construir “conocimiento”. La vista es el más rápido de los sentidos.

Es decir, se trata de otra forma de lenguaje con sus elementos que facilitan la lectura y comprensión de las imágenes. “El pensamiento en conceptos emergió del pensamiento en imágenes a través del lento desarrollo de los poderes de abstracción y simbolización”.

Las actividades relacionadas con esta unidad, hasta 10 ejercicios, desarrollan esta alfabetidad como es el caso de la 2.2.sobre sugerencias de formas y fondo, la 2.3. definición de texturas a partir de ejemplos de la naturaleza o la 2.8.reducir a formas geométricas las formas de un cuadro de Velázquez.

g) Competencia en cultura humanística y artística

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. Enmarcado en un planteamiento intercultural, tendrán prioridad las manifestaciones culturales y artísticas correspondientes a la cultura más cercana a nuestro alumnado, entendida como el resultado procedente de la cultura heredada y de las culturas integradas como propias.

Supone una actitud de aprecio de la creatividad implícita en la expresión de ideas, experiencias o sentimientos a través de diferentes medios artísticos, como la música, la literatura, las artes visuales y escénicas, o de las diferentes formas que adquieren las llamadas artes populares. Exige asimismo valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural, la importancia del diálogo intercultural y la realización de experiencias artísticas compartidas.

Esta Unidad pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. En ella se trabajan contenidos como: la línea como elemento configurador y definidor de formas, su valor expresivo, la forma y el fondo, los tipos de formas y su posible clasificación, las figuras básicas del lenguaje visual, las direcciones visuales en la obra plástica, las texturas, la importancia y significados de la experiencia visual del color, la composición en la obra plástica y los criterios de composición. Se aportan ejemplos de obras de pintura y escultura clásica y moderna como referentes de este lenguaje y como manifestaciones del patrimonio cultural y artístico, tanto el heredado como el que se está desarrollando en la sociedad actual.

Se estudian las preferencias visuales que usamos los espectadores así como los códigos tanto objetivos (la sección áurea, líneas de fuerza en la composición, peso visual, etc.) como subjetivos (psicología de los colores...) que utiliza el artista al realizar su obra.

En las actividades aparecen ejemplos y referencias que desarrollan esta capacidad como: la 2.7. líneas de fuerza en obras de Van Gogh o Munch, la 2.8. interpretación del cuadro de las Meninas, 2.9. y 2.10. interpretación y lectura de las escultura moderna.

Se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

En las diferentes actividades se desarrollan el empleo de técnicas adecuadas al la creación artística: 2.3. definición de formas con sombras, tinta o colores, la 2.5. y 2.6. interpretación y aplicación de gamas de colores en una composición, etc.

e) Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital

Consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicación.

En esta Unidad se desarrollan contenidos ligados directamente al desarrollo de esta competencia en particular cuando se analizan los conceptos de forma y fondo , las cualidades que caracterizan a las formas visuales (configuración, tamaño, posición, etc.); también al hacer la clasificación de formas según significado, apariencia, simbolismo etc. Hay referencias expresas al tratamiento de la información y a la competencia digital cuando se trata sobre las connotaciones del color y el color como símbolo, en particular la variable señalética, las referencias a la norma IRAM 10005 sobre códigos de colores en instalaciones, operaciones, etc.

Asimismo el estudio de la composición desde un punto de vista de componentes y criterios de composición está directamente relacionado con el tratamiento y enfoque que se debe dar a la información que nos aporta el mundo del arte o el Diseño Comercial, por ejemplo. Analizar una obra de arte supone estudiar muchas cosas, desde las normas estéticas de una época a los elementos de información histórica que nos aporta; la pintura en épocas ha servido de testigo o fotografía de costumbres, vestimenta o utensilios que se han usado en ella. El análisis de los criterios de composición nos sirven como referente para entender las claves para diseñar un anuncio publicitario o un cartel. En las actividades se desarrollan estos temas de tratamiento de información visual o codificación de los colores.

b) Competencia para aprender a aprender

Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.

Los contenidos y actividades de esta Unidad contribuyen a esta capacidad en la medida en que se favorecen la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa.

Se trabajan temas que implican la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. Es el caso concreto de las actividades planteadas en la que en todas hay que realizar un trabajo de reflexión y de decisión de cómo plantear la solución; supone hacerse preguntas, buscar respuestas a las mismas y corregir los posibles errores.

UD 3. REPRESENTACIÓN DE FORMAS, MÓDULOS Y REDES MODULARES

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Siguiendo un orden de preferencia, en esta Unidad se trabajan las siguientes competencias y capacidades ligadas a las mismas:

d) Competencia en comunicación lingüística

La lectura facilita la interpretación y comprensión del código que permite hacer uso de la lengua escrita y es, además, fuente de placer, de descubrimiento de otros entornos, idiomas y culturas, de fantasía y de saber, todo lo cual contribuye a su vez a conservar y mejorar la competencia comunicativa.

Esta competencia se desarrolla en esta unidad y en el resto de unidades de forma explícita a través de la capacidad lectora y comprensiva de textos así como la comunicación y expresión oral y escrita, mediante la exposición en forma de texto de los diferentes contenidos.

Determinados contenidos de esta Unidad permiten hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, como el lenguaje geométrico y matemático y con ello enriquecer la comunicación.

En esta Unidad se desarrollan tanto en la parte teórica, como en los ejercicios propuestos, contenidos de cierto nivel de abstracción como es el lenguaje matemático aplicado a la geometría (proporciones, construcciones geométricas, semejanza, etc.). Asimismo se explican una serie de construcciones de geometría plana como enlaces y tangencias de gran aplicación en el diseño de formas artísticas y técnicas. Requiere leer y entender esta codificación, sigue siendo un lenguaje con sus símbolos y convecciones, que se debe saber interpretar para luego utilizar correctamente estas construcciones.

c) Competencia matemática

Competencia para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral. Esta competencia implica el conocimiento y manejo de los elementos matemáticos básicos (distintos tipos de números, medidas, símbolos, elementos geométricos, etc.) en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana, y la puesta en práctica de procesos de razonamiento que llevan a la solución de los problemas o a la obtención de información.

Aprender a desenvolverse con soltura a través del **lenguaje simbólico es objetivo de esta unidad** así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

Los contenidos concretos que se desarrollan en esta Unidad están directamente conectados con el desarrollo de la competencia matemática; es el caso de los estudios de las relaciones geométricas de proporción, semejanza, escalas, etc. así como de las construcciones geométricas que se plantean, enlaces y tangencias en particular basados en principios de la ciencia matemática.

e) Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en **tratamiento de la información** y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. 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 la **competencia digital**.

En esta Unidad, en particular en los ejercicios prácticos 3.5., 3.6., 3.7., 3.8. dedicados a diseño de redes modulares y composiciones geométricas se piden soluciones realizadas con métodos tradicionales de dibujo (lápices, escuadras, compás..). También se pueden plantear como prácticas de Diseño Asistido por Ordenador ya que programas como AUTOCAD facilitan su trazado con una serie de órdenes, que lo que realmente aplican son esos principios de geometría plan estudiados de forma teórica.

La aparición en el mercado de este tipo de programas ha revolucionado el mundo del diseño sobre todo en sectores tan importantes como el de la construcción, ingeniería civil, mecánica y fabricación, etc.

g) Competencia en cultura humanística y artística

La competencia artística incorpora asimismo el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, así como de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio cultural. Además supone identificar las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad -la mentalidad y las posibilidades técnicas de la época en que se crean-, o con la persona o colectividad que las crea. Esto significa también tener conciencia de la evolución del pensamiento, de las corrientes estéticas, las modas y los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa que los factores estéticos han desempeñado y desempeñan en la vida cotidiana de la persona y de las sociedades.

En esta Unidad se desarrollan contenidos teóricos específicos en actividades de aplicación de los mismos, dentro el ámbito de esta competencia. Son en concreto los referentes al tema de la proporción o la importancia que ha tenido en las relaciones entre formas y dimensiones principios de diseño como la proporción Áurea. Se estudian en ejemplos de la cultura clásica como la arquitectura griega, o la influencia en la obra de pintores modernos como Seurat o Mondrian.

Asimismo se trabaja el tema del canon y la proporción humana (páginas 63 y 64). Los diferentes cánones en la escultura y su aplicación en obras de artistas universales como Leonardo Da Vinci. En otros contenidos se ven las construcciones de polígonos estrellados o curvas técnicas como el óvalo y la espiral y la influencia de las mismas en la obra pictórica de artistas como G. Klimt o Chirico.

Las construcciones de tipo modular, en redes planas o tridimensionales, son el fundamento de multitud de diseños estéticos, ornamentales o constructivos de la actual arquitectura o patrones de moda (desde azulejos u objetos utilitarios hasta moda y confección de ropa).

a) Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud

Forma parte de esta competencia la adecuada percepción del espacio físico en el que se desarrollan la vida y la actividad humana, tanto a gran escala como en el entorno inmediato, y la habilidad para interactuar con el espacio circundante: moverse en él y resolver problemas en los que intervengan los objetos y su posición.

En esta Unidad se trabaja esta competencia en los términos en que se plantea el párrafo anterior.

Los contenidos de esta unidad didáctica contribuyen a la adquisición de la 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. Asimismo introduce 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.

Las construcciones que se estudian así como los principios geométricos en que se fundamentan, son base para la correcta representación de los objetos tecnológicos; la geometría es fundamental para la adquisición de las destrezas que se deben desarrollar con esta competencia básica. Se trata de que el alumno alcance con trabajos a mano o con el ordenador, las destrezas necesarias para representar objetos y sistemas técnicos en proyección sobre planos y más adelante en tres dimensiones.

Se desarrollan asimismo valores legados con la sostenibilidad, el ahorro de materiales, la eficacia y el uso adecuado de las técnicas y de los materiales.

b) Competencia para aprender a aprender

Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.

Los contenidos y actividades de esta Unidad contribuyen a esta capacidad en la medida en que se favorecen la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa.

Se trabajan temas que implican la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. Es el caso concreto de las actividades planteadas en la que en todas hay que realizar un trabajo de reflexión y de decisión de cómo plantear la solución; supone hacerse preguntas, buscar respuestas a las mismas y corregir los posibles errores.

UD 4. ESPACIO Y VOLUMEN. SISTEMAS DE REPRESENTACION

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

d) Competencia en comunicación lingüística

Comprender y saber comunicar los saberes prácticos que han de apoyarse en el conocimiento reflexivo sobre el funcionamiento del lenguaje del dibujo y sus normas de uso; implica la capacidad de tomar el lenguaje como objeto de observación y análisis.

Esta competencia TRANSVERSAL se desarrolla en esta unidad y de forma explícita a través de la capacidad lectora y comprensiva de textos así como la comunicación y expresión oral y escrita, mediante la exposición en forma de texto de los diferentes contenidos.

En esta Unidad al igual que en la anterior se desarrollan tanto en la parte teórica, como en los ejercicios propuestos, contenidos de cierto nivel de abstracción como es el lenguaje de la representación geométrica de los cuerpos en el espacio, la geometría mediante proyecciones diédricas; asimismo se explican mediante una serie de construcciones la NORMALIZACION DEL DIBUJO TÉCNICO como son los tipos de líneas, los cortes y secciones y algunas normas básicas de acotación, todas de gran aplicación en el diseño de formas artísticas y técnicas. Finalmente se hace una introducción al mundo de la representación en perspectiva o dibujo de figuras en el espacio mediante el lenguaje convencional de la perspectiva caballera, isométrica y cónica.

Requiere leer las explicaciones detenidamente y entender e interpretar esta codificación; sigue siendo un lenguaje con sus símbolos y convecciones, que se debe saber interpretar para luego utilizar correctamente estas construcciones.

e) Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en **tratamiento de la información** y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. 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 la **competencia digital**.

En esta Unidad, en particular en los ejercicios prácticos dedicados a resolver problemas de representación en proyecciones diédricas, resolución de vistas normalizadas de figuras y objetos, así como los ejercicios de secciones y figuras en perspectiva (caballera, isométrica y cónica) se piden soluciones realizadas con métodos tradicionales de dibujo (lápices, escuadras, compás..). También se pueden plantear como practicas de Diseño Asistido por Ordenador ya que programas como AUTOCAD facilitan su trazado con una serie de órdenes, que lo que realmente aplican son esos principios de geometría estudiados de forma teórica.

La aparición en el mercado de este tipo de programas ha revolucionado el mundo del diseño sobre todo en sectores tan importantes como el de la construcción, ingeniería civil, mecánica y fabricación, etc.

g) Competencia en cultura humanística y artística

En esta Unidad el alumnado a través de los conceptos y actividades que se plantean aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de ellas

En esta Unidad se trabajan contenidos que trabajan conceptos relacionados con la representación de las imágenes en los diferentes sistemas de proyección. Desde las más antiguas civilizaciones se ha planteado el problema de la representación de formas volumétricas en soportes planos, buscando una representación lo más cercana posible a la realidad; son los estudios de perspectiva que ya plantearon artistas como Fray Angélico o los pintores renacentistas como Durero o Alberti. En el primer epígrafe se tratan los procedimientos y recursos que desde siempre se han utilizado en las llamadas Bellas Artes para dar “sensación de volumen” a unos trabajos realizados en soportes planos (dos dimensiones), a partir de maquetas, esculturas o finalmente trabajando y descubriendo las “llamadas leyes de la perspectiva”. Es la representación en “escorzo” de los pintores del renacimiento o las leyes de la perspectiva cónica estudiadas al detalle en los trabajos de Leonardo o Durero (ver el ejemplo del laúd).

A partir de la sistematización de las llamadas proyecciones o vistas diédricas desarrolladas por Monge en el siglo XVIII, el dibujo técnico ha alcanzado unos niveles de iconicidad y aproximación a la realidad, tan metódica que han sido las bases de lo que hoy conocemos como dibujo de “Vistas normalizadas”. Se sentaron las bases que rigen la proyección de cuerpos volumétricos en soportes planos a partir de la representación normalizada de las vistas ortogonales (perpendiculares) sobre un plano de las diferentes proyecciones; a partir de un punto de vista de frente alzado, en planta (vertical) o lateral (o vistas de perfil).

Son sistematizaciones de la tecnología más avanzada de la época que se pueden estudiar en los trabajos de los enciclopedistas franceses del XVIII, o en los trabajos técnicos de proyectos de ingeniería o arquitectura a partir de esa fecha.

Las actividades de esta Unidad desarrollan de forma directa estas capacidades. Ejemplos como los de las actividades 4.1., 4.2., 4.3., y 4.4. dedicados a representaciones diédricas de elementos del plano (puntos, rectas, etc.); las actividades 4.4., 4.6., 4.7. dedicadas a la proyección en perspectiva, la 4.9., 4.10., enfocadas a cortes y secciones y las actividades 4.11. y 4.12. dirigidas a representaciones en perspectiva cónicas.

c) Competencia matemática

Es una competencia que va ligada directamente a los contenidos y actividades que se trabajan en esta Unidad. La ciencia matemática utiliza unos recursos de alto contenido abstracto (formulas de elementos geométricos en el plano y en el espacio, los sistemas de coordenadas y las diferentes expresiones de los elementos geométricos en el espacio, rectas, planos, etc.) que en esta Unidad se desarrollan de forma gráfica y que tiene su materialización y visualización inmediata mediante grafismos y dibujos dentro de un sistema de referencia. Asimismo las figuras que se trabajan están relacionadas con los cuerpos geométricos como pirámide, cono, cilindro, esfera, paralelepípedos o poliedros (hexaedro, tetraedro, etc.), cuyas características (vértices, lados, altura, superficie, volumen) se tratan en diferentes cursos dentro de la geometría y matemáticas.

e) Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital

Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

En esta Unidad se tratan contenidos directamente ligados al empleo de programas informáticos, en particular el Dibujo asistido por Ordenador, que se aplica al dibujo de vistas normalizadas, cortes y secciones, vistas de piezas con medidas o cotas. Asimismo se pueden introducir nociones del dibujo en Autocad 3D o dar unas referencias a que hay programas que desarrollan la representación en perspectiva tanto isométrica, caballera como cónica.

b) Competencia para aprender a aprender

En esta Unidad se desarrollan contenidos y actividades en forma de plantearse preguntas, identificar y manejar la diversidad de respuestas posibles ante una misma situación o problema utilizando diversas estrategias y metodologías que permitan afrontar la toma de decisiones, racional y críticamente, con la información disponible, como es el caso de las soluciones a la figuras en perspectiva

UD 5. EL DISEÑO EN LA SOCIEDAD MODERNA

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

En esta Unidad prácticamente se trabajan y desarrollan todas las competencias básicas de las que habla el Nuevo Currículo. Destacamos las siguientes:

d) Competencia en comunicación lingüística

Leer y escribir son acciones que suponen y refuerzan las habilidades que permiten buscar, recopilar y procesar información, y ser competente a la hora de comprender, componer y utilizar distintos tipos de textos con intenciones comunicativas o creativas diversas. La lectura facilita la interpretación y comprensión del código que permite hacer uso de la lengua escrita y es, además, fuente de placer, de descubrimiento de otros entornos, idiomas y culturas, de fantasía y de saber, todo lo cual contribuye a su vez a conservar y mejorar la competencia comunicativa.

Esta competencia TRANSVERSAL se desarrolla en esta unidad de forma explícita a través de la capacidad lectora y comprensiva de textos, así como la capacidad de comunicación y expresión oral y escrita, mediante la exposición en forma de texto de los diferentes contenidos.

a) Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud

Se pone el énfasis en esta Unidad en el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y técnicos y en la utilización de las técnicas los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Los contenidos de esta unidad desarrollan el amplio campo del mundo del diseño como actividad creadora de formas, objeto y utensilios útiles, que van desde los objetos utilitarios en un hogar (menaje, muebles o electrodomésticos) a creaciones de diseño puro de forma con un afán estético o artístico puro.

La actividad del diseño abarca muchos campos desde el dibujo al conocimiento de materiales apropiados para un determinado objeto utilitario.

Se repasan las escuelas contemporáneas del diseño, con especial énfasis en el camino trazado por los diseñadores de la llamada escuela de la Bauhaus o el movimiento conocido como Art Deco que marcaron vías de trabajo que siguen vigentes en nuestros días, hasta el estudio de la escuela funcionalista que primó durante décadas del siglo XX en su afán de llegar a estudiar las formas puras liberadas de componente ornamentales.

Se desarrollan conceptos como “Forma” y “Función” que son las claves de cualquier diseño utilitario y se estudian las diferentes familias del diseño en la producción de formas y objetos, desde el diseño industrial al diseño de moda o urbanismo.

El diseño en sus diferentes vertientes desarrolla la habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, de tal modo que se posibilita la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y preservación de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos.

Así, forma parte de esta competencia desarrollada a través de los contenidos ligados con el Diseño, la adecuada percepción del espacio físico en el que se desarrollan la vida y la actividad humana, tanto a gran escala (urbanismo, arquitectura,..) como en el entorno

inmediato (objetos de uso cotidiano, herramientas...), y la habilidad para interactuar con el espacio circundante: moverse en él y resolver problemas en los que intervengan los objetos y su posición.

La competencia de interactuar con el espacio físico lleva implícito ser consciente de la influencia que tiene la presencia de las personas en el espacio, su asentamiento, su actividad, las modificaciones que introducen y los paisajes resultantes, así como de la importancia de que todos los seres humanos se beneficien del desarrollo y de que éste procure la conservación de los recursos y la diversidad natural, y se mantenga la solidaridad global e intergeneracional.

h) Competencia para la autonomía e iniciativa personal

Los procesos ligados al diseño y la redacción de proyectos, incorporan habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en ámbitos de la vida y del conocimiento muy diversos (salud, actividad productiva, consumo, ciencia, procesos tecnológicos, etc.) y para interpretar el mundo, lo que exige la aplicación de los conceptos y principios básicos que permiten el análisis de los fenómenos desde los diferentes campos de conocimiento científico involucrados.

Supone asimismo demostrar espíritu crítico en la observación de la realidad y en el análisis de los mensajes informativos y publicitarios, así como unos hábitos de consumo responsable en la vida cotidiana.

f) Competencia social y ciudadana

Las diferentes familias del diseño tratan temas de gran influencia social y de auténtica trascendencia como es el consumo responsable, la sostenibilidad, el reciclaje y reutilización de objetos, máquinas o prototipos. Se desarrollan específicamente en el epígrafe 1.1 sobre “El diseño como actividad creativa e investigadora”, en las diferentes familias de diseño (en particular el publicitario o el industrial); la conservación del entorno se trata en diseño urbanístico o arquitectónico

Esta competencia hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones personales adoptadas.

El conocimiento de las corrientes estéticas, las modas, los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa que los factores estéticos han desempeñado y desempeñan en la vida de las personas y las sociedades, colabora a alcanzar la *competencia social y ciudadana*

g) Competencia en cultura humanística y artística

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.

La competencia artística incorpora asimismo el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, así como de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio cultural. Además supone identificar las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad -la mentalidad y las posibilidades técnicas de la época en que se crean-, o con la persona o colectividad que las crea. Esto significa también tener conciencia de la evolución del pensamiento, de las corrientes estéticas, las modas y los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa.

Dentro de esta Unidad se hace un recorrido por las diferentes escuelas de Diseño contemporáneo, de los criterios que empleaban, de las innovaciones técnicas que introdujeron, (evolución de conceptos o principios, por ejemplo en el mobiliario) o nuevos patrones estéticos, como la influencia del funcionalismo (Bauhaus) o del Art Deco.

Asimismo se tratan conceptos que se manejan en Diseño como Forma y Función, los factores funcionales (ergonomía, seriabilidad,..) o estéticos (como proporción, armonía, colores,..).

Las diferentes familias de diseño nos llevan a conocer su evolución histórica y antecedentes, las características de cada una y los códigos de información utilizados. Se hace una especial referencia a los diferentes estilos arquitectónicos y a las diferentes tipos de diseño en moda actual, así como su evolución.

b) Competencia para aprender a aprender

Implica la curiosidad de plantearse preguntas, identificar y manejar la diversidad de respuestas posibles ante una misma situación o problema utilizando diversas estrategias y metodologías que permitan afrontar la toma de decisiones, racional y críticamente, con la información disponible.

Conlleva ser capaz de autoevaluarse y autorregularse, responsabilidad y compromiso personal, saber administrar el esfuerzo, aceptar los errores y aprender de y con los demás; incluye tanto el pensamiento estratégico, como la capacidad de cooperar, de autoevaluarse, y el manejo eficiente de un conjunto de recursos y técnicas de trabajo intelectual, todo lo cual se desarrolla a través de experiencias de aprendizaje conscientes y gratificantes, tanto individuales como colectivas.

Estas características que define esta competencia se desarrollan en esta Unidad en particular en los puntos en que se trata las fases de todo proyecto de diseño (epígrafe 5.4. Fases de un proyecto) y el cuadro sinóptico que relaciona los diferentes pasos de este proceso (Páginas 123 y 124 del texto).

Se desarrollan de forma práctica en las nueve actividades sobre diferentes campos del diseño, como es el caso del diseño de un papel de regalo o de un frasco de colonia, en los que hay que emplear estas estrategias definidas anteriormente (identificar la necesidad, definir requisitos, realizar cálculos y borradores, autoevaluarse, etc.).

e) Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital

La relación más directa con esta competencia se desarrolla en los puntos en que se estudia los Componentes Funcionales y Estéticos de cualquier familia de Diseño, el Diseño Gráfico y Publicitario y el diseño de carteles. La competencia digital se referencia en el punto sobre Diseño por Ordenador (Página 112) así como las continuas referencias que se hacen dentro de la Unidad al uso e importancia de las TIC en las diferentes familias de Diseño, y la evolución y cambio de esquema de trabajo que ha supuesto en todas ellas (desde mayor eficacia, a creaciones y simulaciones digitales de prototipos y modelos en 3D, renderización etc., de imágenes).

h) Competencia para la autonomía e iniciativa personal

El proceso de diseñar sitúa al alumnado ante una situación que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Asimismo, incorpora habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en ámbitos de la vida y del conocimiento muy diversos (salud, actividad productiva, consumo, ciencia, procesos tecnológicos, etc.) y para interpretar el mundo, lo que exige la aplicación de los conceptos y principios básicos que permiten el análisis de los fenómenos desde los diferentes campos de conocimiento científico involucrados.

Supone asimismo demostrar espíritu crítico en la observación de la realidad y en el análisis de los mensajes informativos y publicitarios, así como unos hábitos de consumo responsable en la vida cotidiana.

UD 6. MEDIOS DE COMUNICACIÓN DE MASAS

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

d) Competencia en comunicación lingüística

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.

Esta competencia TRANSVERSAL se desarrolla en esta unidad de forma explícita a través de la capacidad lectora y comprensiva de textos, así como la capacidad de comunicación y expresión oral y escrita, mediante la exposición en forma de texto de los diferentes contenidos. En concreto esta unidad trata de los nuevos lenguajes de nuestra civilización “la era digital”, y el poder de las imágenes. Hemos visto en otras unidades diferentes tipos de lenguajes visuales (en la Unidad 2 se trata el alfabeto visual), en ésta será todo lo relacionado con el lenguaje visual mediante imágenes digitales (tipo de imágenes, imágenes fijas, fotografías, comics, cine y lenguaje cinematográfico, video y televisión, ilustraciones para revistas, portadas, carteles...).

e) Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital

Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

La competencia digital incluye utilizar las tecnologías de la información y la comunicación extrayendo su máximo rendimiento a partir de la comprensión de la naturaleza y modo de operar de los sistemas tecnológicos, y del efecto que esos cambios tienen en el mundo personal y sociolaboral. Requiere el dominio de lenguajes específicos básicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro) y de sus pautas de decodificación y transferencia, así como aplicar en distintas situaciones y contextos el conocimiento de los diferentes tipos de información, sus fuentes, sus posibilidades y su localización, así como los lenguajes y soportes más frecuentes en los que ésta suele expresarse.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, 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 la competencia digital.

Esta unidad desarrolla de forma específica los contenidos ligados a esta competencia. Se tratan las imágenes digitales y sus clases (vectorial, mapa de bits). Seguidamente estudia la imagen fija y sus manifestaciones, fotografía y comic con sus características, elementos definidores y ejemplos de aplicación (páginas 129-132); el cine y elementos de este lenguaje (tipos de planos y encuadre, puntos de vista de la cámara y sus movimientos); otros lenguajes visuales como el vídeo y la televisión; finalmente las llamadas imágenes integradas como ilustraciones para libros y revistas y los carteles.

La competencia digital se trata con las referencias a los diferentes programas y aplicaciones informáticas relacionadas con los temas antes mencionados.

a) Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud

La cultura científica y tecnológica se difunde y se explica en una gran medida mediante el adecuado uso de textos e imágenes. No hay duda que el estudio y conocimiento de los

conceptos y procedimientos de esta Unidad contribuyen de manera directa en la adquisición de esta competencia. Las actividades que se plantean ponen ejemplos concretos para entender conceptos y características de este lenguaje de las imágenes y sus diferentes manifestaciones, composiciones fotográficas, viñetas de comics, planos cinematográficos, análisis de infografías, etc.

El uso de recursos tecnológicos específicos (programas informáticos tipo Corel Draw o Photoshop) no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital. Se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

g) Competencia en cultura humanística y artística

En esta Unidad se desarrolla esta competencia desde el punto de vista de dar importancia a la nueva dimensión y el predominio que en las manifestaciones de difusión de ideas, reclamos comerciales, lenguajes publicitarios y en gran parte de manifestaciones artísticas han adquirido las técnicas ligadas a crear y reproducir tanto imágenes fijas como en movimiento, de forma que han elevado al tratamiento de la imagen a fenómeno cultural y social de nuestra civilización. En alguna de las manifestaciones, como es el lenguaje de la fotografía y el cine se hace un especial hincapié en su evolución y desarrollo hasta llegar a la avanzadas técnicas y recursos digitales (trucos, recreaciones y ambientes, imágenes creadas por ordenador, etc.) que se utilizan en los últimos años.

f) Competencia social y ciudadana

Se desarrolla desde el planteamiento de que los alumnos se formen críticamente en el uso y tratamiento de las imágenes; que puedan adquirir hábitos saludables, que van desde el uso racional de las imágenes hasta la opción de formar opinión; asimismo que amplíen su acervo cultural con los inmensos recursos que facilitan, tanto el uso de Internet, como los propios medios audiovisuales, en particular la televisión y el cine. Esta Unidad estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias para trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad. Se contribuye a la adquisición de habilidades sociales. Se tratan temas que relacionan la expresión de emociones y vivencias relacionadas con los derechos y libertades cívicos; pueden ser un espacio apropiado para el conocimiento y la reflexión sobre situaciones de gran valor formativo desde una perspectiva social, afectiva y moral.

UD 7. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS VISUALES

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

g) Competencia en cultura humanística y artística

Esta unidad pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

El lenguaje gráfico comunica a grupos humanos muy distanciados en el tiempo y en el espacio. Así, a través de los grafismos realizados en la sociedad prehistórica hemos podido conocer sus formas de vida. El arte no es sólo técnica, es historia y es el lenguaje de una época y una cultura. La materia adopta precisamente como objeto de estudio el hecho artístico, lo que lleva implícito el desarrollo de habilidades y actitudes que permitan acceder a sus diferentes manifestaciones, así como habilidades de pensamiento, perceptivas y comunicativas, sensibilidad y sentido estético para comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas. Desarrolla también la iniciativa, la imaginación y la creatividad, e incorpora el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos.

En esta unidad se hace un recorrido por las principales técnicas y recursos de expresión a utilizar en clase; se comienza por el dibujo y las herramientas más habituales para realizarlo (lápices, carboncillos, pluma y tinta); se repasan algunas características y recomendaciones para el uso de algunas técnicas de color como los lápices de colores, ceras, pasteles y pintura a la acuarela o los colores acrílicos. Se estudian los fundamentos de las técnicas clásicas de reproducción y grabado; se ven otras posibles formas de expresión como el papel mache, la papiroflexia, el frottage o el collage, para terminar con la fotografía digital, sus características y algunas recomendaciones de uso.

Unido a los conceptos teóricos se plantean hasta ocho posibles actividades de aplicación de dichas técnicas.

d) Competencia en comunicación lingüística

Esta competencia se desarrolla en esta unidad de forma explícita a través de la capacidad lectora y comprensiva de textos así como la comunicación y expresión oral y escrita, mediante la exposición en forma de texto de los diferentes contenidos.

La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es también esencial; ayuda a familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (pintura, escultura, fotografía), ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

La expresión plástica, al igual que la comunicación lingüística, es un sistema de intercambio de información y, por lo tanto, permite expresar pensamientos, emociones, vivencias y opiniones, así como formarse un juicio crítico, ético y estético, ayudando a generar ideas y a estructurar el conocimiento, dando coherencia y cohesión al discurso y a las propias acciones y tareas. Ayuda a adoptar decisiones y a disfrutar el mundo del arte y la cultura en el que nos movemos, contribuyendo además al desarrollo de la autoestima y a la confianza en uno mismo.

b) Competencia para aprender a aprender

La realización de las actividades supone una planificación y organización del trabajo. Esta competencia tiene dos dimensiones fundamentales. Por un lado, la adquisición de la conciencia de las propias capacidades (intelectuales, emocionales, físicas), del proceso y las estrategias necesarias para desarrollarlas, así como de lo que se puede hacer por uno mismo y de lo que se puede hacer con ayuda de otras personas o recursos. Por otro lado, disponer de

un sentimiento de competencia personal, que redundará en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.

e) Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital

El objetivo de esta materia es la utilización de las tecnologías de la información y comunicación para aplicarlas en las propias creaciones y para buscar, obtener, procesar y comunicar información. En esta Unidad se trabaja en concreto la fotografía digital y sus aplicaciones.

f) Competencia social y ciudadana

Esta unidad colabora a alcanzar la *competencia social y ciudadana*. Los contenidos de la materia permiten la comprensión crítica de esa realidad y la obtención de distintas perspectivas de la misma, su creciente pluralidad y su carácter evolutivo. De este modo, se pone al alumnado en contacto con el patrimonio cultural y artístico, desarrollando un sentimiento común de pertenencia a la sociedad en que se vive.

El lenguaje artístico, y a través de él la cultura, tiene gran influencia en el desarrollo individual y en las pautas de relación con los demás. El conocimiento de las corrientes estéticas, las modas, los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa que los factores estéticos han desempeñado y desempeñan en la vida de las personas y las sociedades.

h) Competencia para la autonomía e iniciativa personal

Los contenidos de esta unidad favorecen *la competencia, la autonomía e iniciativa personal* de los alumnos, ofreciendo el conocimiento de las técnicas, los recursos, los materiales y su organización, así como la posibilidad de expresarse y comunicarse. Ayuda a conocer y aprender los distintos lenguajes artísticos, a construir un pensamiento crítico y diferente y a la aproximación de valores culturales. Permite a los alumnos realizar su propia producción y expresión artística, además de capacitarlos para apreciar las producciones de los demás.

El objetivo de la materia es la utilización de las tecnologías de información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones y, en general, para buscar, obtener, procesar y comunicar información, para informarse, aprender y comunicarse. Igualmente son objeto de estudio dentro del área las producciones audiovisuales, digitales o multimedia y los lenguajes visuales, gráficos e icónicos. En esta Unidad se trabajan contenidos en el conocimiento de la fotografía digital y su posible aplicación en diferentes situaciones y hechos.

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN EN LAS UNIDADES DIDÁCTICAS	
Unidades didácticas	Competencias en cada una de las unidades didácticas
U.D. 1	<input type="checkbox"/> Competencia humanística y artística <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
U.D. 2	<input type="checkbox"/> Competencia humanística y artística <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia en tratamiento de la información y competencia digital
U.D. 3	<input type="checkbox"/> Competencia humanística y artística <input type="checkbox"/> Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia en tratamiento de la información y competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia matemática
U.D. 4	<input type="checkbox"/> Competencia humanística y artística <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia en tratamiento de la información y competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia matemática
U.D. 5	<input type="checkbox"/> Competencia humanística y artística <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 cultura científica, tecnológica y de la salud <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia en tratamiento de la información y competencia digital
U.D. 6	<input type="checkbox"/> Competencia humanística y artística <input type="checkbox"/> Competencia social y ciudadana <input type="checkbox"/> Competencia en cultura científica, tecnológica y de la salud <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia en tratamiento de la información y competencia digital
U.D. 7	<input type="checkbox"/> Competencia humanística y artística <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 comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia en tratamiento de la información y competencia digital

8. MEDIOS DIDÁCTICOS Y MATERIAL DE APOYO.

8.1. 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.

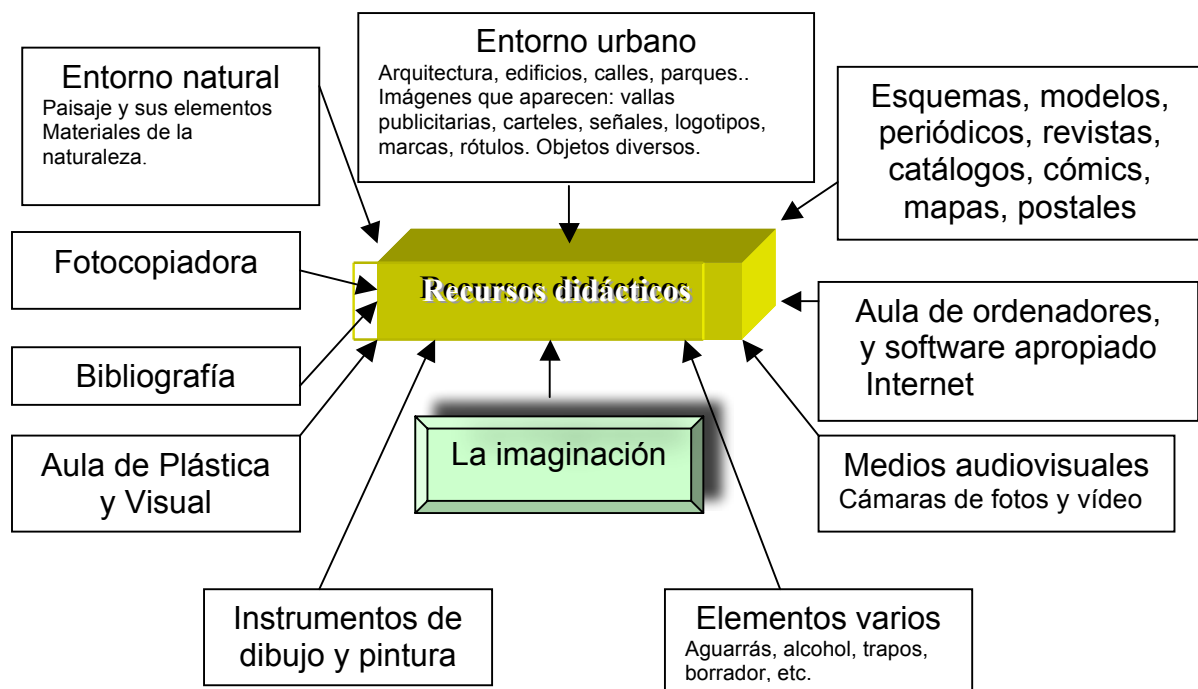
8.2. RECURSOS DIDÁCTICOS.

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.

9. 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 modulator. 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.