1º ESO

proyecto nova

Guía Didáctica

Educación plástica y visual

ECIR EDITORIAL

Guía Didáctica

Educación plástica y visual

1º ESO

ECIR EDITORIAL

▸ Justificación y marco teórico

1. Educación secundaria obligatoria

En la Educación Secundaria Obligatoria los alumnos y las alumnas están capacitados para realizar análisis más reflexivos que en la educación primaria, y de una mayor especialización en las técnicas y habilidades de los distintos ámbitos.

En la educación obligatoria la Educación Plástica y Visual no constituye una iniciación única a los estudios artísticos o a las bellas artes. Tiene que ver, más bien, con el mundo de experiencias de los sentidos, provenientes tanto de la naturaleza, como de la actividad y creación humanas: las artes, el diseño y, en general, las representaciones. El punto de partida del área está, por ello, en las imágenes y hechos plásticos en los que viven los alumnos y las alumnas, y donde encuentran los productos de la arquitectura, del diseño gráfico e industrial y las múltiples propuestas visuales transmitidas por los distintos medios: cine, televisión, vídeo, fotografía,... Precisamente este universo cotidiano de formas e imágenes, tan próximo al alumno y a la alumna, tan envolvente en nuestra cultura moderna, representa un poderoso centro de atracción y de interés, a partir del cual es posible y conveniente desarrollar la educación. Y así, de acuerdo con uno de los fines básicos de toda educación, contribuir a la socialización de los jóvenes en su medio. Esta área ha de hacerles capaces de asimilar el entorno visual y plástico en el que viven, estableciendo con él una interacción reflexiva y crítica. y dándoles las competencias comunicativas necesarias para desenvolverse en la realidad cotidiana.

El desarrollo del individuo en la sociedad actual se realiza a partir de estímulos sensoriales − principalmente de origen visual y táctil-, y de propuestas reflexivas − de origen conceptual.

La información tiene su origen en la Naturaleza y en las obras creadas por los artistas y transmitidas por los medios de comunicación. Para que dicha información pueda ser asimilada, es necesario reflexionar críticamente sobre el entorno visual y artístico y los valores e ideas del mundo que se desprenden de este entorno.

Esta realidad, donde están los objetos de los distintos diseños y las imágenes transmitidas por los diversos medios, cine, televisión., imagen digital, etc., deberá ser uno de los puntos de partida más importantes del área.

Ese mundo visual y táctil se manifiesta a través de un lenguaje: el lenguaje artístico y visual , cuyo conocimiento constituye el fundamento del área.

Como lenguaje, el lenguaje artístico necesita de niveles o procesos: saber comprender − saber ver y saber expresarse − saber hacer.

El saber ver constituye un proceso físico-psíquico, dónde la percepción inmediata debe ser, en primer lugar, la base para el inicio de un proceso de sensibilización y, de comprensión racional y de interpretación.

El saber hacer implica el saber ver y se manifiesta mediante la expresión y las distintas formas de representación. Para ambos modos se precisan herramientas, instrumentos, recursos y estrategias.

En un mundo de imágenes y hechos artísticos, es necesario capacitar a los individuos para apreciar, analizar, expresar y criticar y transferir la información visual que reciben.

El área de Educación Plástica y Visual tiene como objetivo fundamental el desarrollo de estas capacidades, y de las competencias básicas en la comunicación, necesarias para interpretar el sentido de las imágenes, de las obras de arte, de los hechos y fenómenos artístico-culturales y el sentido de sus propias propuestas creativas.

Hay que tener en cuenta que el alumnado se desenvuelve en un mundo en el que la información visual es capital; por lo tanto, sería absurdo que un estudiante que acabase la Educación Secundaria Obligatoria no tuviese un conocimiento básico de ese lenguaje visual y artístico que le acompaña constantemente. La paulatina adquisición de estos conocimientos proporcionará al alumnado actitudes positivas y necesarias para su realización personal:

1. Le enseñará a enfrentarse a los estímulos y mensajes visuales de forma crítica, receptiva y reflexiva, haciendo consciente el sentido de los mensajes, potenciando así las capacidades analíticas, comparativas y reflexivas, que le ayudará en el camino hacia la formación de una personalidad autónoma.
2. Favorecerá el desarrollo de su propia sensibilidad estética, despertando, una inquietud imprescindible para disfrutar de los hechos artísticos que el mundo le ofrece (exposiciones, museos, espectáculos...).

Uno de los objetivos principales de la educación secundaria es que el alumnado sea capaz, no solo de analizar los mensajes visuales, si no de realizar propuestas de representación con una competencia suficiente tanto conceptual como técnica.

Se establecen cinco ejes fundamentales que articulan el diseño del currículo:

I) Observación, percepción y lenguaje.

II) Representación y descripción con la imagen.

III) Entorno audiovisual y multimedia.

IV) Expresión, creación y diseño.

V) Lectura y valoración de los referentes artísticos

Estos ejes describen todo lo relativo al lenguaje artístico y a la cultura visual. Tratan de proporcionar la información y las experiencias básicas respecto de los elementos formales, así como de su articulación, sintaxis y sentido. Son centros de interés a partir de los cuales el profesorado deberá realizar la programación de cada curso.

El primer eje persigue la comprensión de los aspectos del mundo visual y artístico que rodea al alumnado. Esta comprensión supone la capacidad no sólo de ordenar y clasificar, sino también la de valorar los aspectos semánticos elementales de las formas y las imágenes..

El segundo eje pretende analizar y experimentar aquellos procedimientos y técnicas que tienen valor primordial, bien por su facilidad y frecuencia de uso, bien por su difusión e impacto en la cultura actual. Por este motivo es tan importante conocer las técnicas de papel y lápiz como los fundamentos de la fotografía, del vídeo o la informática, conceptos y prodecimientos de los cuáles están contenidos en el tercer eje, dedicado principalmente a la creación a partir de las nuevas tecnologías.

El cuarto eje está dedicado principalmente al conocimiento de los conceptos y procedimientos fundamentales en la representación de las formas y en la composición.

Un último eje de referencia desarrolla los contenidos necesarios para lograr una cierta aproximación de los alumnos y de las alumnas a los valores estéticos y artísticos de las imágenes, y del arte en general.

El área de Educación Plástica y Visual pasa a ser optativa en el cuarto curso para ser elegida por aquellos alumnos y alumnas que tengan un especial interés en ella, como orientación para proseguir unos estudios académicos o profesionales o para incorporarse a la vida activa y profesional.

La configuración del área en este último curso tiene como principales objetivos los siguientes:

1. La profundización en los contenidos abordados en los cursos anteriores que permita al alumnado consolidar sus competencias básicas de forma que le aporten recursos y estrategias de aplicación y solución de problemas, asi como la posibilidad de interpretar reflexivamente la realidad en la que vive.
2. Se pretende también preparar suficientemente para el acceso a las diferentes opciones de Bachilleratos y Ciclos Formativos.

Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la *competencia artística y cultural.* En esta etapa 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 expresas ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

COMPETENCIAS	Unidades 1º ESO
Competencia en Comunicación	1,2,3,4,6,7 y 8
Competencia Matemática	1, 3, 5, 6, 7 y 8
Competencia en el conocimiento y la interacción con el entorno	2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8
Tratamiento de la información y competencia digital	1, 3, 4, 5, 6, 7 y 8
Competencia social y ciudadana	1, 3, 4 y 6
Competencia artística y cultural	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8
Competencia para aprender a aprender	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8
Iniciativa y espíritu emprendedor	1, 2, 3, 6 y 8

▸ Objetivos Generales

1. Objetivos Generales

La enseñanza de la Educación plástica y visual en esta etapa tendrá como objetivo el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar desde una visión critica y reflexiva las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, para generar nuevos conocimientos.
2. Conocer, debatir y reflexionar sobre el sentido de las imágenes de la cultura visual, así como localizar e investigar los ámbitos y canales a través de los cuales se presentan.
3. Apreciar los valores culturales y estéticos: identificando, interpretando y valorando sus contenidos, entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
4. Utilizar la diversidad de los imaginarios culturales más próximos al entorno personal como fuente de información y motivación, y transferir conocimientos que contribuyan a la formación artística de los alumnos, a la vez que adquieren estrategias y conocimientos.
5. Apreciar la educación artística como fuente de conocimiento y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación, divulgación y mejora.
6. Comprender los conceptos artísticos y técnicos, así como los procedimientos más comunes que permiten una competencia comunicativa grafico-plástica suficiente.
7. Desarrollar la creatividad y la capacidad comunicativa y expresiva, desde la complejidad y la subjetividad, adquiriendo competencias en el lenguaje artístico i visual que permitan relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento y lenguajes.
8. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión critica y respeto entre las personas.
9. Respetar, apreciar y aprender a interpretar los diversos modos de expresión visual, superando estereotipos y convencionalismos, a la vez que elaborar juicios personales que permitan actuar con iniciativa y criterios propios.
10. Conocer y utilizar de forma práctica las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías Informáticas de Información y comunicación para aplicarlas en las propias creaciones i generar propuestas con estos nuevos medios.
11. Conocer los conceptos y procedimientos del dibujo en sus vertientes técnicas y artísticas.
12. Representar formas y espacios con dominio de la geometría plana y la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de manera que sean eficaces para la comunicación.
13. Desarrollar estrategias a partir de proyectos y actividades que impliquen esfuerzos intelectuales y procedimentales y apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas visuales.
14. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de actividades y proyectos, partiendo de objetivos prefijados y revisar y valorar reflexivamente, al final de cada fase, el estado de su consecución, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
15. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, y adoptando actitudes de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones por características personales o sociales.

2. Objetivos Específicos de 3º

En este curso de la ESO y dentro del área de educación plástica y visual convendría que el alumno/a desarrollase las siguientes capacidades:

- Elaboración de criterios personales.
- Adquisición de un pensamiento abstracto y globalizado.
- Mentalidad capaz de captar y simbolizar el volumen.
- Desarrollo de un pensamiento autónomo y creativo.
- Visión crítica y analítica de la realidad próxima.
- Distinguir entre realidad e imagen a través de la comprensión conceptual.
- Captar las propiedades funcionales de los objetos.
- Comunicar por medio del lenguaje verbal ideas y experiencias.
- Expresar ideas y experiencias mediante procedimientos y técnicas gráfico-plásticas.
- Planificar y revisar el propio trabajo.
- Curiosidad e interés por conocer las múltiples imágenes que pueden tener los objetos.
- Reconocimiento de la necesidad de desarrollar unos valores estéticos y un gusto personal ante las formas e imágenes de su entorno y de su época.
- Deducción de los rasgos particulares y distintivos de los diferentes lenguajes visuales.

– Actitud crítica ante aspectos positivos y negativos en la manipulación de la imagen y rechazo de todos los elementos que supongan discriminación sexual, social o racial.

– Gusto por el orden y limpieza en la elaboración de trabajos.

– Manejo correcto y buena conservación de los instrumentos de trabajo.

– Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante.

– Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas.

– Valoración del orden y la limpieza en el aula, taller o laboratorio.

– Interés por los trabajos propios y/o ajenos.

– Activación y ampliación de la memoria visual.

– Apreciar las diversas técnicas y calidades artísticas y naturales.

– Observar las diferencias entre la realidad y sus diversas representaciones.

– Aceptar las diferentes formas de representar las cosas.

– Valorar la importancia y necesidad de la existencia de los códigos en los lenguajes visuales y plásticos.

– Elegir el lenguaje visual o plástico, o bien su parte, más adecuada a las necesidades expresivas del momento.

– Valoración de la figura humana como unidad de medida.

– Importancia de la ergonomía en la creación de objetos.

– Percibir la importancia de la proporcionalidad en la obra de arte y en la representación técnica.

– Valoración del concepto de módulo.

– Interés por las ilusiones visuales en formas y colores.

– Interés por conocer, valorar y preservar el patrimonio histórico-artístico de carácter local, autonómico y nacional.

▸ Metodología

1. Metodología General

A lo largo de la ESO, las capacidades que la Educación Plástica y Visual se propone establecer en los alumnos se desarrollan en la dirección 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. Dos criterios básicos pueden contribuir a establecer la secuencia de contenidos: la coherencia derivada de la lógica interna del área y el desarrollo evolutivo de los alumnos.

El primer criterio, el de la lógica interna del área, puede estructurarse a lo largo de tres ejes:

- La sintaxis de los lenguajes visuales y plásticos.
- La exploración, análisis y aprecio del entorno visual y plástico.
- La utilización y análisis de técnicas y procedimientos expresivos.

Esos tres ejes sintetizan los aspectos fundamentales que se pretende enseñar en esta área en las dos líneas en que se fundamenta: la de saber ver y la de saber hacer. La secuencia ha de establecer una serie ordenada de ideas centrales que proporcionen continuidad en el tratamiento de los contenidos a lo largo de la etapa, de forma que los alumnos puedan relacionar contenidos y progresar adecuadamente, tomando una y otra vez esos contenidos en el punto en que quedaron en un momento anterior. Las ideas-eje, por otra parte, no deben entenderse aisladas unas de otras, sino de manera relacionada, alcanzando en su relación misma niveles más altos de complejidad a medida que avanza la etapa.

Respecto al primer eje, la sintaxis de los lenguajes visuales y plásticos, su presencia viene exigida porque en el lenguaje visual y plástico, como en cualquier otro lenguaje, es necesaria la ordenación y enlace de los elementos del código visual para construir la «frase visual». Por ello, conviene comenzar por el estudio y comprensión de los elementos que configuran estos lenguajes para llegar después a su articulación en distintas composiciones con una finalidad expresiva o descriptiva y llegar también al análisis estructural de los distintos mensajes visuales transmitidos por diferentes medios de expresión y comunicación.

Respecto al segundo eje, el de exploración, análisis y aprecio del entorno visual y plástico, conviene partir de la exploración y el análisis de determinados aspectos del entorno natural y cultural de los alumnos, quienes, a partir de ello, podrán mejorar gradualmente su propia percepción de la realidad hasta llegar a un análisis y aprecio, de carácter más general, de los valores emotivos y funcionales de las imágenes y las formas.

En cuanto al tercer eje citado, el de la utilización y análisis de técnicas y procedimientos expresivos, tiene su comienzo en una experimentación manual con materiales que ha de unirse a procedimientos de análisis de las distintas técnicas y materiales de la expresión visual y plástica.

A los citados ejes, relativos a la lógica interna del área visual y plástica, es preciso añadir la consideración de un segundo criterio, de naturaleza evolutiva, que aconseja graduar los contenidos, adecuándolos al nivel de comprensión de los alumnos en cada ciclo, estableciendo una distancia óptima entre lo que son capaces de hacer en un momento dado y los nuevos contenidos y capacidades que se les intenta enseñar.

La combinación de ambos criterios, el de la lógica interna del área y el criterio evolu-tivo, obliga a identificar cuáles son las capacidades y conocimientos que los alumnos poseen al comenzar la etapa o ciclo y tratar de llevar a cabo el paso de un quehacer experimental y lúdico, como aproximación a la realidad visual y plástica, a unos conocimientos y capacidades basados en la lógica, el análisis y el pensamiento abstracto, y ello a través de la propuesta de hipótesis de trabajo que conduzcan a resultados creativos.

2. Metodología Específica

Área de educación plástica y visual. Editorial Ecir

Partiendo de lo expuesto en la metodología general y en los criterios generales anteriormente descritos, el equipo de expertos que han realizado este proyecto curricular, han plasmado su programación para el Área de Educación Plástica y Visual en los libros que presenta la editorial ECIR. Para resolverlo se plantearon la siguiente cuestión: los CONTENIDOS que hay que exponer mediante la utilización de determinados PROCEDIMIENTOS para alcanzar determinadas COMPETENCIAS. Para una mejor comprensión seguiremos manteniendo la nomenclatura de primer y segundo ciclo, aunque esta ya no se utilice en la LOE, nuestra respuesta se estructura de la siguiente forma:

Primer o segundo curso de la ESO

Las normativas de desarrollo de la implantación progresiva de la ESO que tienen en cuenta las experimentaciones realizadas durante lo últimos cursos, plantean la conveniencia de impartir el Área de Educación Plástica y Visual durante un solo curso del primer ciclo. A nuestro entender debería realizarse en el segundo curso, pudiéndose aceptar no obstante que se realice en el primer curso tal como parece plantearse desde la administración educativa.

Tercero y cuarto de la ESO

Para el tercer curso se parte de la base de una dedicación horaria de dos horas semanales con carácter obligatorio y para el cuarto curso, una dedicación de tres horas semanales con carácter opcional.

Asignatura o materia

Sea cual fuere la decisión final, sobre la dedicación horaria en los diferentes cursos de la ESO, el presente proyecto se adapta a las características temporales arriba indicadas, fundamentando su estructuración de contenidos de acuerdo con la evolución cognitiva de los/as alumnos/as.

Se trata de impartir la docencia de una materia considerada como instrumental en los esquemas de la ESO, lo cual implica el desarrollo de unas capacidades de carácter eminentemente práctico y conceptual, recordemos el saber ver y saber hacer.

El punto de partida está en el mundo cotidiano de imágenes y hechos plásticos en el cual viven los alumnos/as, y donde están los objetos de la arquitectura, del diseño gráfico e industrial, y las múltiples imágenes visuales transmitidas por los distintos medios: cine, televisión, vídeo, fotografía, ... Precisamente, este universo cotidiano de formas e imágenes, tan próximo al alumno y tan envolvente en nuestra cultura moderna, representa un poderoso centro de atracción y de interés, a partir del cual es posible y conveniente desarrollar la educación.

El saber ver puede producirse en dos niveles distintos que han de ser objeto de educación: el de la percepción visual inmediata y el de la comprensión conceptual.

La línea educativa, relativa al saber hacer, tiene también dos niveles: el de la representación y el de la instrumentación.

La didáctica de esta área ha de partir de la apreciación de lo más cercano para llegar a lo más lejano. Se trata, ante todo, de que el alumno/a asimile el entorno visual y plástico en que vive.

Aula

Es aconsejable la utilización de un aula específica, del tipo de laboratorio-taller, con servicio de agua propio, buena luz y ventilación, con mesas abatibles y taburetes regulables.

Profesor

Por supuesto, debe ser un especialista en la materia que conozca el Lenguaje visual y plástico y sea capaz de motivar y transmitir a los alumnos. Su tarea consistirá en hacer que los alumnos/as asimilen los contenidos de las unidades didácticas programadas, y que se desglosan a continuación.

Unidad didáctica

El primer paso para poder realizar el ejercicio de la docencia de una unidad didáctica, es el conocimiento del estado o nivel de capacidades de los discentes, lo cual nos permitirá establecer un punto de partida y seleccionar las actividades más adecuadas.

a) Actividad motivadora

Su función consiste en hacer que el alumno/a entre en contacto con el tema a desarrollar, llamar su atención sobre los aspectos que relacionan la unidad con su entorno propio y pulsar su curiosidad.

La actividad motivadora estará siempre controlada por el profesor, no en vano, se pretende conseguir un determinado resultado que nos sirva de cauce para la exposición de la unidad didáctica. Puede consistir en un sondeo de preguntas para detectar el nivel de conocimiento previo del alumnado, o la exposición de una anécdota.

b) Contenido

Después de haber conseguido captar el interés del alumno con la actividad motivadora, deberá pasarse a la exposición de los contenidos de carácter teórico que contiene la unidad didáctica. Esta exposición nunca debe de perder de vista su relación con el entorno cultural y social del discente y que mediante una abundante ilustración de la cuestión conseguirá que lo que estemos tratando le sea familiar y atractivo, para conseguir llevarle de lo que conoce y le gusta a lo que desconoce y conviene, aunque a veces no le guste.

c) Actividades

La exposición didáctica será culminada con la realización de actividades que servirán de vínculo entre los conceptos teóricos que se pretende transmitir y el entorno, así como de vehículo para la experimentación de las diversas técnicas del lenguaje visual y plástico, lo cual debe contribuir a la adquisición de capacidades de crítica y desarrollo del gusto personal y de las competencias básicas..

d) Ilustraciones

Toda la exposición de la unidad didáctica debe ir acompañada de una profusa cantidad de ilustraciones, que por una parte sirvan de orientación sobre los procedimientos a utilizar y los mecanismos necesarios para la resolución de las cuestiones que se plantean, y por otra parte, acerquen al alumno al conocimiento y valoración del hecho artístico en sus facetas histórica y contemporánea.

e) Referentes artísticos

Siempre ha sido un recurso pedagógico la reiteración, por su función de repaso, recuerdo y reafirmación de las capacidades y procedimientos desarrollados durante la unidad didáctica. Las actividades de refuerzo, a criterio del profesor se realizarán por los alumnos en casa y serán comentadas en el aula.

También hemos incluido en cada tema un apartado que introduce al alumnado en la percepción y aprecio del hecho artístico, mediante un recorrido de la historia del mismo con una gran profusión de imágenes ilustrativas de las diferentes épocas y estilos.

f) Para recordar

Después de cada capítulo o al finalizar la unidad didáctica, se ofrece al alumno un resumen o síntesis de los contenidos expuestos, lo cual le debe ayudar a valorar lo realmente importante del tema y reforzar su interés, siendo también más fácil el repaso del tema.

▸ Programación Didáctica

Tema 1

La imagen

▸ Programación de aula

Contenidos

Conceptos

- Definición de imagen.
- Imagen y realidad. Iconicidad, figuración/abstracción.
- Relación de los diferentes grupos de las formas artificiales con el lenguaje plástico y visual (formas funcionales con el diseño, artísticas con el arte, etc.).
- Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: cómic, fotografía, publicidad y sus características comunes.
- Imágenes fijas y en movimiento.
- El encuadre. Concepto de plano y tipos: general, medio y corto.
- La angulación:normal, picado y contrapicado
- La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales.
- Estudio sistemático del cómic.
- Formas básicas que se utilizan en la realización de los logotipos.
- Aspecto del logotipo.

Procedimientos

- Observación de imágenes (cómics, anuncios, cuadros…) análisis y comparación, en función de su uso y finalidad.
- Comparación de imágenes de un mismo objeto.
- Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos.
- Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido.
- Organización de formas en el campo visual y distribución de forma equilibrada.
- Gestación progresiva y organizada de un cómic: Guión, bocetos y realización.
- Observación y análisis de los signos gráficos que intervienen en la composición de un logotipo.
- Valoración de la literatura como actividad humana.
- Investigación estilística de los elementos figurativos que intervienen en la configuración de los logotipos.
- Estudio analítico de la grafía de las letras en los logotipos con el nombre de la marca o empresa.

Actitudes

- Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante.
- Curiosidad y gusto por conocer las representaciones icónicas de un mismo objeto y sus finalidades específicas.
- Observación de los rasgos particulares de los distintos lenguajes visuales.
- Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido.
- Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean.
- Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas.
- Actitud crítica ante los aspectos positivos y negativos de la publicidad, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial.
- Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse y a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos.
- Reconocimiento de la necesidad de desarrollar un gusto personal y unos valores estéticos ante las formas e imágenes de su entorno y de su época.
- Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión.
- Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo.
- Gusto por el orden y limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos.
- Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.
- Valoración del orden y limpieza en el aula o taller.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ¿Presenta todos los trabajos realizados a lo largo de esta unidad? ¿Con qué resultado?
- ¿Conoce el vocabulario elemental con el campo de la imagen: Imagen, imagen fija y en movimiento, soporte, emisor, receptor, código, mensaje, iconicidad, figuración, abstracción, composición, encuadre, plano, angulación, picado, contrapicado...?
- ¿Sabe clasificar imágenes según el tipo de composición que predomina en ellas?
- ¿Puede reconocer y nombrar los distintos tipos de plano que caracterizan a una serie de imágenes?
- ¿Distingue una imagen tomada con una angulación normal, en picado o en contrapicado?
- ¿Sabe describir imágenes, utilizando con propiedad el vocabulario y los conocimientos estudiados en la unidad?
- ¿Sabe clasificar imágenes según su finalidad principal y argumentar sus decisiones?
- ¿Sabe valorar imágenes de diferentes tipos analizando la relación entre su forma y su significado?
- ¿Sabe modificar, sustituir o añadir elementos formales, o factores expresivos de una imagen o conjunto, a fin de enfatizar, matizar o anular, de forma intencionada, aspectos de su contenido, encontrándole nuevos sentidos?
- ¿Sabe distinguir entre los distintos soportes de una imagen?
- ¿Valora la capacidad de una imagen según el soporte utilizado?
- ¿Conoce el código de lenguaje utilizado en la historieta gráfica o cómic?
- ¿Es consciente de la importancia que tiene el logotipo como signo de identificación de la empresa o producto?
- ¿Se ha percatado de la importancia que ejerce la forma geométrica en la percepción humana y su utilización en el logotipo?
- ¿Sabe conjugar los elementos geométricos con la grafía de las letras?

COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

- Competencia en Comunicación.
- Competencia Matemática.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el entorno.
- Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia artística y cultural.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia en autonomía e iniciativa personal

TIEMPO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 11 sesiones, que se podrán distribuir del siguiente modo:

- Proceso perceptivo.
- Clasificación.
- Codificación imágenes .....2 sesiones
- El tebeo o cómic.....1 sesión
- Código del lenguaje del cómic .....1 sesiones
- Tipos de imágenes.....1 sesión
- El logotipo .....1 sesión
- Referentes artísticos.....1 sesión
- *Actividad 1* .....1 sesión
- *Actividad 2* .....1 sesión
- *Actividad 3* .....1 sesión
- *Actividad 4* .....1 sesión

▸ Programación por competencias

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN		
SABER	**SABER HACER**	**SABER SER**
1. Definición de imagen. 2. Imagen y realidad. Iconicidad, figuración/abstracción. 3. Relación de los diferentes grupos de las formas artificiales con el lenguaje plástico y visual (formas funcionales con el diseño, artísticas con el arte, etc.). 4. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: cómic, fotografía, publicidad y sus características comunes. 5. Imágenes fijas y en movimiento. 6. El encuadre. Concepto de plano y tipos: – General. – Medio. – Corto. 7. La angulación: – Normal. – Picado. – Contrapicado. 8. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales. 9. Estudio sistemático del cómic. 10. Formas básicas que se utilizan en la realización de los logotipos.	1. Observación de imágenes (cómics, anuncios, cuadros…) análisis y comparación, en función de su uso y finalidad. 2. Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos. 3. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido. 4. Gestación progresiva y organizada de un cómic: Guión, bocetos y realización. 5. Observación y análisis de los signos gráficos que intervienen en la composición de un logotipo. 6. Estudio analítico de la grafía de las letras en los logotipos con el nombre de la marca o empresa.	1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante. 2. Curiosidad y gusto por conocer las representaciones icónicas de un mismo objeto y sus finalidades específicas. 3. Observación de los rasgos particulares de los distintos lenguajes visuales. 4. Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido. 5. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean. 6. Actitud crítica ante los aspectos positivos y negativos de la publicidad, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. 7. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse y a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos. 8. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión. 9. Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo.

COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO		
SABER	**SABER HACER**	**SABER SER**
1. Definición de imagen. 2. Imagen y realidad. Iconicidad, figuración/abstracción. 3. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: cómic, fotografía, publicidad y sus características comunes. 4. Imágenes fijas y en movimiento. 5. El encuadre. Concepto de plano y tipos: – General. – Medio. – Corto. 6. La angulación: – Normal. – Picado. – Contrapicado. 7. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales. 8. Formas básicas que se utilizan en la realización de los logotipos.	1. Observación de imágenes (cómics, anuncios, cuadros…) análisis y comparación, en función de su uso y finalidad. 2. Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos. 3. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido. 4. Gestación progresiva y organizada de un cómic: Guión, bocetos y realización. 5. Observación y análisis de los signos gráficos que intervienen en la composición de un logotipo. 6. Investigación estilística de los elementos figurativos que intervienen en la configuración de los logotipos.	1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante. 2. Curiosidad y gusto por conocer las representaciones icónicas de un mismo objeto y sus finalidades específicas. 3. Observación de los rasgos particulares de los distintos lenguajes visuales. 4. Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido. 5. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean. 6. Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas. 7. Actitud crítica ante los aspectos positivos y negativos de la publicidad, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. 8. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse y a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos. 9. Reconocimiento de la necesidad de desarrollar un gusto personal y unos valores estéticos ante las formas e imágenes de su entorno y de su época. 10. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión. 11. Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo. 12. Gusto por el orden y limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos. 13. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo. 14. Valoración del orden y limpieza en el aula o taller.

COMPETENCIA MATEMÁTICA		
SABER	**SABER HACER**	**SABER SER**
1. Relación de los diferentes grupos de las formas artificiales con el lenguaje plástico y visual (formas funcionales con el diseño, artísticas con el arte, etc.). 2. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: cómic, fotografía, publicidad y sus características comunes. 3. El encuadre. Concepto de plano y tipos: – General. – Medio. – Corto. 4. La angulación: – Normal. – Picado. – Contrapicado. 5. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales. 6. Formas básicas que se utilizan en la realización de los logotipos. 7. Aspecto del logotipo.	1. Observación de imágenes (cómics, anuncios, cuadros...) análisis y comparación, en función de su uso y finalidad. 2. Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos. 3. Organización de formas en el campo visual y distribución de forma equilibrada. 4. Investigación estilística de los elementos figurativos que intervienen en la configuración de los logotipos. 5. Estudio analítico de la grafía de las letras en los logotipos con el nombre de la marca o empresa.	1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante. 2. Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido. 3. Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas. 4. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse y a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos. 5. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión. 6. Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo.

COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL		
SABER	**SABER HACER**	**SABER SER**
1. Definición de imagen. 2. Imagen y realidad. Iconicidad, figuración/abstracción. 3. Relación de los diferentes grupos de las formas artificiales con el lenguaje plástico y visual (formas funcionales con el diseño, artísticas con el arte, etc.). 4. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: cómic, fotografía, publicidad y sus características comunes. 5. Imágenes fijas y en movimiento. 6. El encuadre. Concepto de plano y tipos: – General. – Medio. – Corto. 7. La angulación: – Normal. – Picado. – Contrapicado. 8. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales. 9. Estudio sistemático del cómic. 10. Formas básicas que se utilizan en la realización de los logotipos. 11. Aspecto del logotipo.	1. Observación de imágenes (cómics, anuncios, cuadros…) análisis y comparación, en función de su uso y finalidad. 2. Comparación de imágenes de un mismo objeto. 3. Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos. 4. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido. 5. Gestación progresiva y organizada de un cómic: Guión, bocetos y realización. 6. Observación y análisis de los signos gráficos que intervienen en la composición de un logotipo. 7. Investigación estilística de los elementos figurativos que intervienen en la configuración de los logotipos. 8. Estudio analítico de la grafía de las letras en los logotipos con el nombre de la marca o empresa.	1. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean. 2. Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas. 3. Actitud crítica ante los aspectos positivos y negativos de la publicidad, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. 4. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse y a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos. 5. Reconocimiento de la necesidad de desarrollar un gusto personal y unos valores estéticos ante las formas e imágenes de su entorno y de su época. 6. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión. 7. Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo. 8. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.

COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA		
SABER	**SABER HACER**	**SABER SER**
1. Imagen y realidad. Iconicidad, figuración/abstracción. 2. Relación de los diferentes grupos de las formas artificiales con el lenguaje plástico y visual (formas funcionales con el diseño, artísticas con el arte, etc.). 3. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: cómic, fotografía, publicidad y sus aracterísticas comunes. 4. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales. 5. Estudio sistemático del cómic. 6. Formas básicas que se utilizan en la realización de los logotipos. 7. Aspecto del logotipo.	1. Observación de imágenes (cómics, anuncios, cuadros...) análisis y comparación, en función de su uso y finalidad. 2. Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos. 3. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido. 4. Gestación progresiva y organizada de un cómic: Guión, bocetos y realización. 5. Investigación estilística de los elementos figurativos que intervienen en la configuración de los logotipos. 6. Estudio analítico de la grafía de las letras en los logotipos con el nombre de la marca o empresa.	1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante. 2. Curiosidad y gusto por conocer las representaciones icónicas de un mismo objeto y sus finalidades específicas. 3. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean. 4. Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas. 5. Actitud crítica ante los aspectos positivos y negativos de la publicidad, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. 6. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse y a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos. 7. Reconocimiento de la necesidad de desarrollar un gusto personal y unos valores estéticos ante las formas e imágenes de su entorno y de su época. 8. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión. 9. Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo. 10. Gusto por el orden y limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos. 11. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo. 12. Valoración del orden y limpieza en el aula o taller.

COMPETENCIA EN AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL		
SABER	**SABER HACER**	**SABER SER**
1. Relación de los diferentes grupos de las formas artificiales con el lenguaje plástico y visual (formas funcionales con el diseño, artísticas con el arte, etc.). 2. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: cómic, fotografía, publicidad y sus características comunes. 3. Imágenes fijas y en movimiento. 4. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales. 5. Estudio sistemático del cómic. 6. Formas básicas que se utilizan en la realización de los logotipos.	1. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido. 2. Organización de formas en el campo visual y distribución de forma equilibrada. 3. Gestación progresiva y organizada de un cómic: Guión, bocetos y realización. 4. Observación y análisis de los signos gráficos que intervienen en la composición de un logotipo. 5. Investigación estilística de los elementos figurativos que intervienen en la configuración de los logotipos. 6. Estudio analítico de la grafía de las letras en los logotipos con el nombre de la marca o empresa.	1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante. 2. Curiosidad y gusto por conocer las representaciones icónicas de un mismo objeto y sus finalidades específicas. 3. Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido. 4. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean. 5. Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas. 6. Actitud crítica ante los aspectos positivos y negativos de la publicidad, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. 7. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse y a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos. 8. Reconocimiento de la necesidad de desarrollar un gusto personal y unos valores estéticos ante las formas e imágenes de su entorno y de su época. 9. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión. 10. Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo.

COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL
COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER

SABER	SABER HACER	SABER SER
1. Definición de imagen. 2. Imagen y realidad. Iconicidad, figuración/abstracción. 3. Relación de los diferentes grupos de las formas artificiales con el lenguaje plástico y visual (formas funcionales con el diseño, artísticas con el arte, etc.). 4. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: cómic, fotografía, publicidad y sus características comunes. 5. Imágenes fijas y en movimiento. 6. El encuadre. Concepto de plano y tipos: – General. – Medio. – Corto. 7. La angulación: – Normal. – Picado. – Contrapicado. 8. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales. 9. Estudio sistemático del cómic. 10. Formas básicas que se utilizan en la realización de los logotipos. 11. Aspecto del logotipo.	1. Observación de imágenes (cómics, anuncios, cuadros...) análisis y comparación, en función de su uso y finalidad. 2. Comparación de imágenes de un mismo objeto. 3. Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos. 4. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido. 5. Organización de formas en el campo visual y distribución de forma equilibrada. 6. Gestación progresiva y organizada de un cómic: Guión, bocetos y realización. 7. Observación y análisis de los signos gráficos que intervienen en la composición de un logotipo. 8. Investigación estilística de los elementos figurativos que intervienen en la configuración de los logotipos. 9. Estudio analítico de la grafía de las letras en los logotipos con el nombre de la marca o empresa.	1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante. 2. Curiosidad y gusto por conocer las representaciones icónicas de un mismo objeto y sus finalidades específicas. 3. Observación de los rasgos particulares de los distintos lenguajes visuales. 4. Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido. 5. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean. 6. Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas. 7. Actitud crítica ante los aspectos positivos y negativos de la publicidad, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial. 8. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse y a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos. 9. Reconocimiento de la necesidad de desarrollar un gusto personal y unos valores estéticos ante las formas e imágenes de su entorno y de su época. 10. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión. 11. Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo. 12. Gusto por el orden y limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos. 13. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo. 14. Valoración del orden y limpieza en el aula o taller.

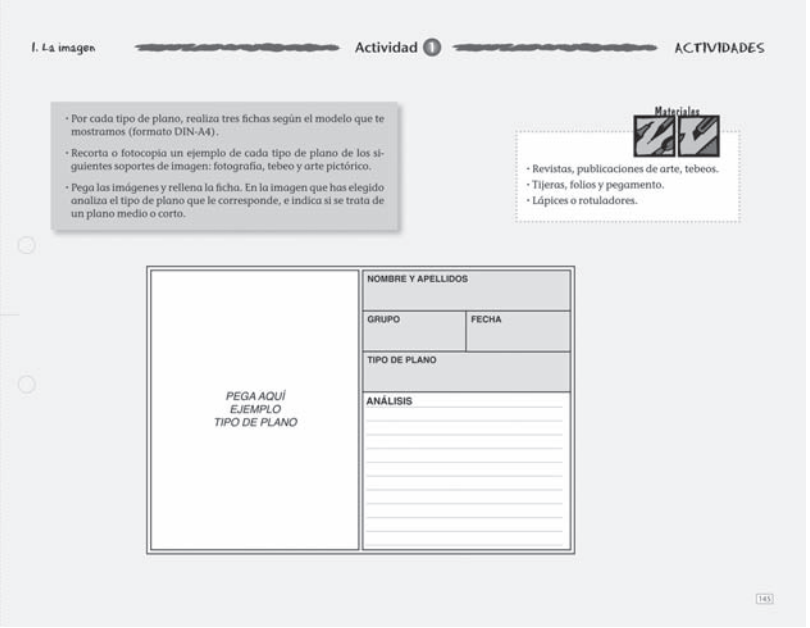
Orientaciones didácticas

ACTIVIDAD 1

Con esta actividad se pretende comprobar que el/la alumno/a, busque y seleccione imágenes impresas representativas de los distintos tipos de planos estudiados anteriormente y que intente relacionar, en cada caso, el uso de un determinado plano con el significado de la imagen representada.

Con los trabajos individuales, se puede realizar un archivo de clase, que sirva para ampliar la visión y el banco de datos de cada alumno.

Es conveniente dejar claro a los alumnos, que se trata de encontrar los planos que se describen, y que no deben recortar planos generales para hacer otros más cortos.

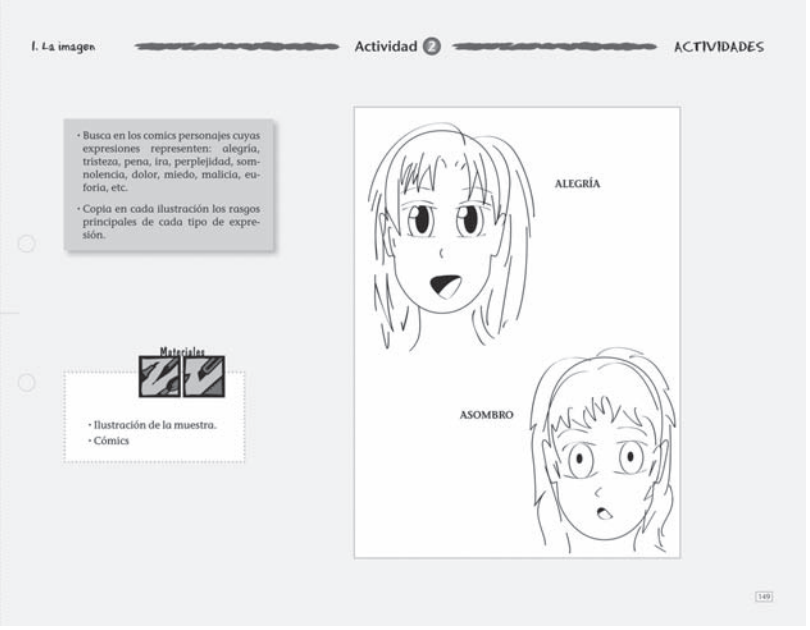


ACTIVIDAD 2

Esta actividad pretende ayudar a los alumnos en el proceso de descodificación del cómic, al tiempo que les facilita unas capacidades expresivas y de observación.

Con la agrupación y selección de todas las fichas, se puede elaborar todo un catálogo de expresiones y comentar los resultados en grupo.

Cabe la opción de dirigir las expresiones que tiene que localizar cada alumno.

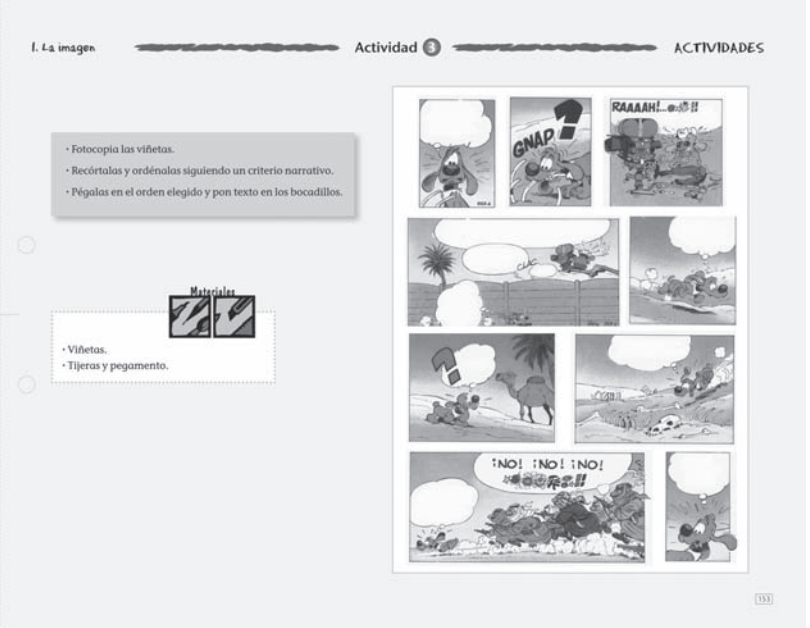


ACTIVIDAD 3

Se trata de practicar el montaje de un cómic, con su guión adaptado, textos y secuencias.

Los alumnos podrán comprobar la cantidad de posibles lecturas que ofrecen las imágenes según sean secuenciadas.

Se puede repetir con otros ejemplos.

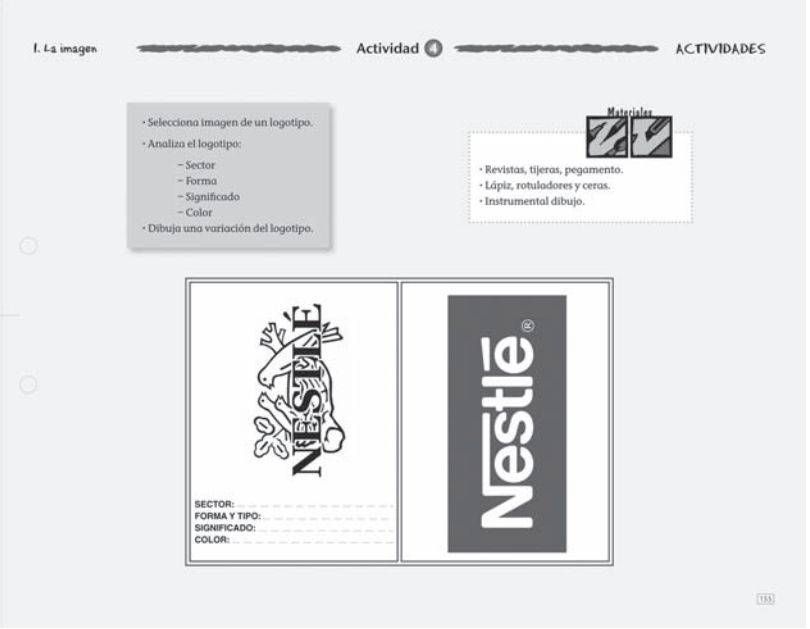


ACTIVIDAD 4

Se trata de leer imágenes y analizar un logotipo.

Los alumnos comprobarán los diferentes tipos de logotipos y sus variaciones.

También verán la importancia de la geometría en el diseño de logotipos.



Tema 2

La forma

▸ Programación de aula

Contenidos

Conceptos

- Concepto de forma.
- Percepción de la forma.
- Materialización de la forma mediante:
  - Puntos.
  - Líneas.
  - Masas.
- La línea como elemento que determina la percepción de volumen en el plano.
- Formas figurativas, figuras abstractas y orgánicas.

Procedimientos

- Utilización de distintas técnicas que producen signos gráficos y aplicarlos en representaciones plásticas.
- Utilización de la línea como contorno de las formas.
- Empleo y manejo de instrumentos que determinan líneas y figuras elementales.
- Organización de formas geométricas con fines decorativos y ornamentales.
- Utilización de las masas para crear formas e imágenes.

Actitudes

- Disposición para descubrir aspectos estéticos en el entorno.
- Receptividad al hecho artístico y disponibilidad y gusto por llevarlo a cabo.
- Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de las representaciones gráficas y plásticas.
- Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.
- Valoración de los aspectos expresivos y artísticos.
- Inquietud por conocer los ritmos geométricos en la naturaleza.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ¿Presenta todos los trabajos realizados a lo largo de esta unidad? ¿Con qué resultado?
- ¿Sabe que la percepción de la forma depende de la intensidad del contraste?
- ¿Sabe diferenciar las formas figurativas de las abstractas o las orgánicas?
- ¿Sabe que las líneas pueden dar sensación de volumen en el plano?
- ¿Puede definir y diferenciar la silueta de la línea de contorno?
- ¿Trae el material y trabaja en clase?
- ¿Presenta el trabajo en la fecha prevista?
- ¿Se adecua el resultado a lo que se pedía y se pretendía en esta actividad?
- ¿Es correcta la realización del ejercicio?
- ¿El resultado es imaginativo y personal?
- ¿Es buena la presentación y la limpieza del trabajo?
- ¿Cuida el material y colabora en el mantenimiento de la limpieza del aula?
- ¿Participa activamente, si el trabajo es en grupo?

COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

- Competencia en Comunicación.
- Competencia Matemática.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el entorno.
- Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia artística y cultural.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia en autonomía e iniciativa personal

TIEMPO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 11 sesiones, que se podrán distribuir del siguiente modo:

- Concepto de forma.
- Percepción de la forma.
- CConfiguración de la forma..... 1 sesión
- Materialización de la forma.
- El punto ..... 1 sesión
- La línea ..... 1 sesión
- La línea en las formas figurativas.
- La mancha, las masas..... 1 sesión
- Referentes artísticos ..... 1 sesión
- *Actividad 1* ..... 1 sesión
- *Actividad 2* ..... 1 sesión
- *Actividad 3* ..... 1 sesión
- *Actividad 4, 5 y 6*..... 3 sesiones

▸ Programación por competencias

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Concepto de forma. 2. Percepción de la forma. 3. Materialización de la forma mediante: – Puntos. – Líneas. – Masas. 4. La línea como elemento que determina la percepción de volumen en el plano. 5. Formas figurativas, figuras abstractas y orgánicas.	1. Utilización de distintas técnicas que producen signos gráficos y aplicarlos en representaciones plásticas. 2. Utilización de la línea como contorno de las formas. 3. Empleo y manejo de instrumentos que determinan líneas y figuras elementales. 4. Utilización de las masas para crear formas e imágenes.	1. Disposición para descubrir aspectos estéticos en el entorno. 2. Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de las representaciones gráficas y plásticas. 3. Valoración de los aspectos expresivos y artísticos. 4. Inquietud por conocer los ritmos geométricos en la naturaleza.

COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Concepto de forma. 2. Percepción de la forma. 3. Materialización de la forma mediante: – Puntos. – Líneas. – Masas. 4. La línea como elemento que determina la percepción de volumen en el plano. 5. Formas figurativas, figuras abstractas y orgánicas.	1. Utilización de distintas técnicas que producen signos gráficos y aplicarlos en representaciones plásticas. 2. Utilización de la línea como contorno de las formas. 3. Empleo y manejo de instrumentos que determinan líneas y figuras elementales. 4. Organización de formas geométricas con fines decorativos y ornamentales. 5. Utilización de las masas para crear formas e imágenes.	1. Disposición para descubrir aspectos estéticos en el entorno. 2. Receptividad al hecho artístico y disponibilidad y gusto por llevarlo a cabo. 3. Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de las representaciones gráficas y plásticas. 4. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo. 5. Valoración de los aspectos expresivos y artísticos. 6. Inquietud por conocer los ritmos geométricos en la naturaleza.

COMPETENCIA AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Materialización de la forma mediante: – Puntos. – Líneas. – Masas. 2. La línea como elemento que determina la percepción de volumen en el plano. 3. Formas figurativas, figuras abstractas y orgánicas.	1. Utilización de distintas técnicas que producen signos gráficos y aplicarlos en representaciones plásticas. 2. Utilización de la línea como contorno de las formas. 3. Empleo y manejo de instrumentos que determinan líneas y figuras elementales. 4. Organización de formas geométricas con fines decorativos y ornamentales. 5. Utilización de las masas para crear formas e imágenes.	1. Disposición para descubrir aspectos estéticos en el entorno. 2. Receptividad al hecho artístico y disponibilidad y gusto por llevarlo a cabo. 3. Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de las representaciones gráficas y plásticas. 4. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo. 5. Valoración de los aspectos expresivos y artísticos. 6. Inquietud por conocer los ritmos geométricos en la naturaleza.

COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Materialización de la forma mediante: – Puntos. – Líneas. – Masas. 2. La línea como elemento que determina la percepción de volumen en el plano. 3. Formas figurativas, figuras abstractas y orgánicas.	1. Utilización de distintas técnicas que producen signos gráficos y aplicarlos en representaciones plásticas. 2. Utilización de la línea como contorno de las formas. 3. Empleo y manejo de instrumentos que determinan líneas y figuras elementales. 4. Organización de formas geométricas con fines decorativos y ornamentales. 5. Utilización de las masas para crear formas e imágenes.	1. Disposición para descubrir aspectos estéticos en el entorno. 2. Receptividad al hecho artístico y disponibilidad y gusto por llevarlo a cabo. 3. Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de las representaciones gráficas y plásticas. 4. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo. 5. Valoración de los aspectos expresivos y artísticos. 6. Inquietud por conocer los ritmos geométricos en la naturaleza.

Orientaciones didácticas

GENERALES

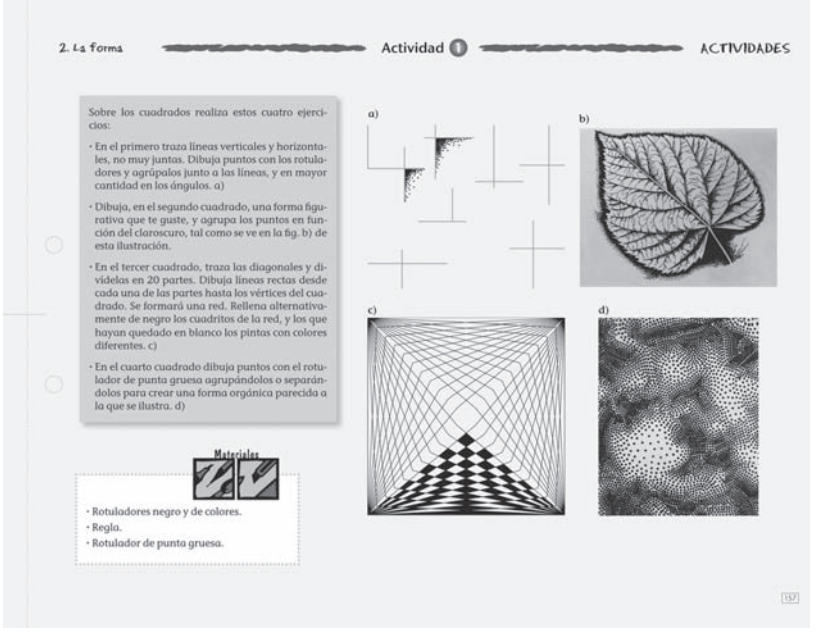
Se pretende en toda la unidad hacer hincapié en la percepción de la forma, ya sea mediante la configuración de puntos, líneas o masas.

Así mismo se pretende descubrir los efectos visuales de percepción óptico-cinéticos que se producen en las interferencias de las líneas y su acentuada sensación de relieve en el plano.

El rigor de los trazados geométricos determinará el concepto de abstracción de las formas, así como las posibilidades de éstas en las aplicaciones en el campo del diseño.

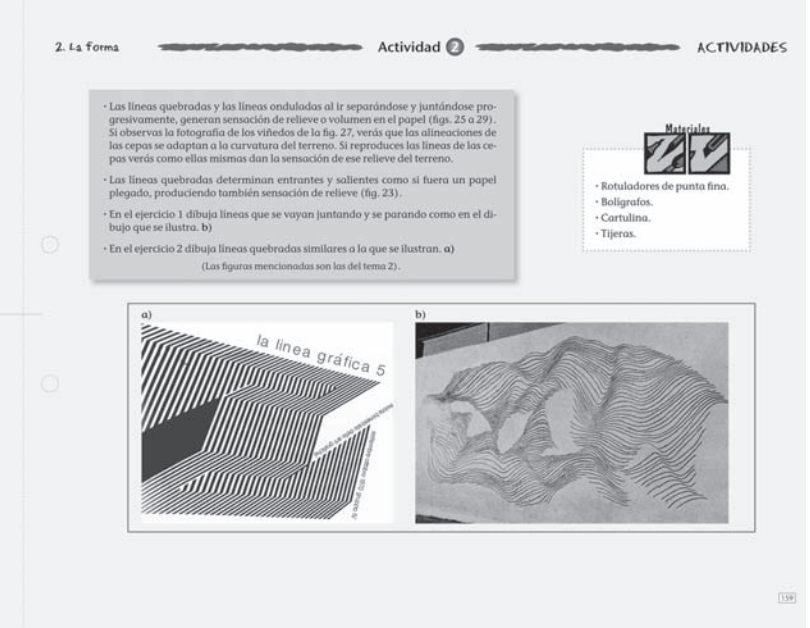
ACTIVIDAD 1

En esta actividad se quiere resaltar que la forma puede generarse mediante puntos. La agrupación y dispersión de puntos puede configurar la forma en el plano.



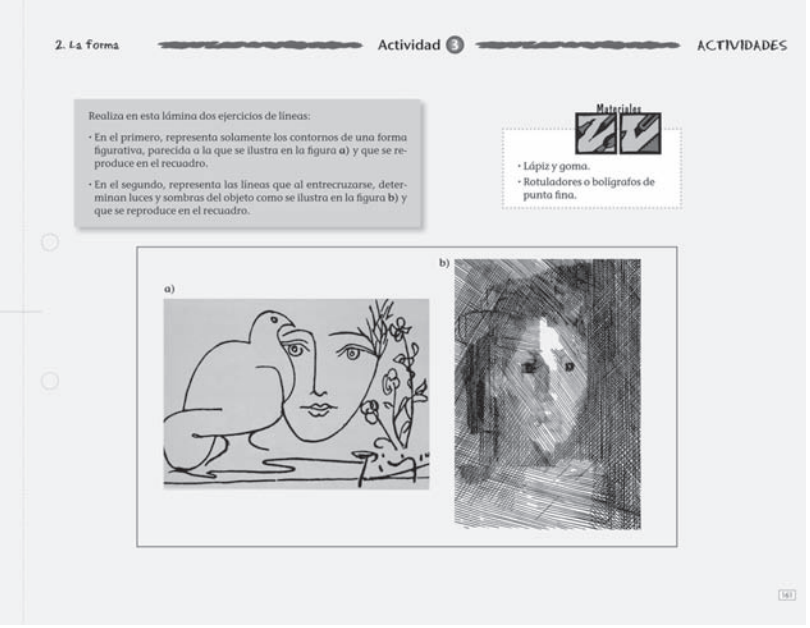
ACTIVIDAD 2

Esta actividad pretende demostrar el poder que tiene la línea para generar sensación de volumen en el plano. Los entrecruzamientos de líneas pueden crear efectos de "moiré".



ACTIVIDAD 3

Se pretende en esta actividad que el alumno perciba que representando solamente la línea de contorno de un objeto, ésta sugiere la percepción completa de la forma. En el segundo ejercicio se plantea que la línea al entrecruzarse genera el claroscuro de la forma y permite ver el aspecto volumétrico de la misma.



ACTIVIDAD 4

Se trata en esta actividad de plantear los trazados geométricos básicos y más elementales, para que más tarde puedan realizarse ejercicios más complejos.

2. La forma Actividad 4 ACTIVIDADES

- En el primer recuadro, dibuja en cartulinas de diferentes colores, un círculo 4 cm de radio, un triángulo equilátero de 10 cm de lado y un cuadrado de 9 cm de lado. Recórtalos por el contorno y pégalos formando una agrupación o composición. Las figuras pueden superponerse.
- Dibuja sobre una cartulina muy oscura o negra una figura que te guste, preferentemente de perfil, recórtala por el contorno y tendrás una silueta, pégala en el segundo recuadro.

Materiales
- Cartulinas de diferentes colores.
- Compás y regla.
- Tijeras.
- Lápiz y goma.
- Pegamento.

ACTIVIDAD 5

Esta actividad muestra la percepción de la forma mediante masas, bien sea mediante siluetas o como aplicación de la mancha como claroscuro de la forma.

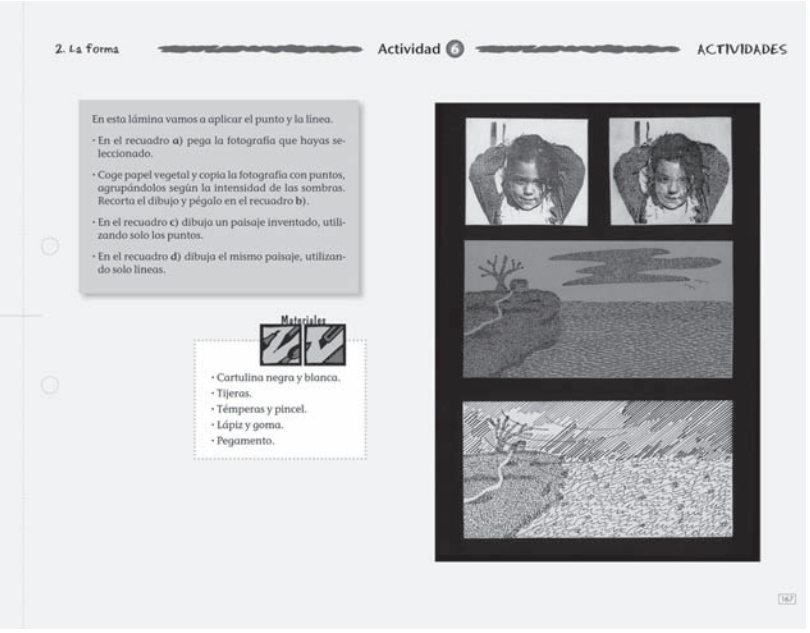
2. La forma Actividad 5 ACTIVIDADES

- Sobre una cartulina blanca o papel de dibujo, realiza un cuadrado de 8 x 8 cm de lado y dóblalo por la mitad. Manteniendo el papel doblado, haz manchas de muchos colores con pintura a la témpera, pliega las dos partes presionándolas; desdobla el cuadrado y deja que se seque. Pégalo en el primer recuadro. La mancha puede sugerirte imágenes que puedes dibujar sobre ella.
- Sobre una cartulina oscura o negra de 8 x 4 cm dibuja en el extremo derecho, media botella, o medio jarrón, o media copa, o cualquier otro objeto. Recorta el contorno de la forma dibujada y dale la vuelta hacia la parte derecha de manera que coincida con el borde, éste hará de eje de simetría, así percibirás el objeto completo.

Materiales
- Cartulina negra y blanca.
- Tijeras.
- Témperas y pincel.
- Lápiz y goma.
- Pegamento.

ACTIVIDAD 6

Con esta actividad se pretende iniciar el trabajo de dibujo con el punto y la línea.


2. La forma Actividad 6 ACTIVIDADES

En esta lámina vamos a aplicar el punto y la línea.
- En el recuadro **a)** pega la fotografía que hayas seleccionado.
- Coge papel vegetal y copia la fotografía con puntos, agrupándolos según la intensidad de las sombras. Recorta el dibujo y pégalo en el recuadro **b)**.
- En el recuadro **c)** dibuja un paisaje inventado, utilizando solo los puntos.
- En el recuadro **d)** dibuja el mismo paisaje, utilizando solo líneas.

Materiales
- Cartulina negra y blanca.
- Tijeras.
- Témperas y pincel.
- Lápiz y goma.
- Pegamento.

Tema 3

El color

▸ Programación de aula

Contenidos

Conceptos

- El color como fenómeno físico y visual. Mezclas aditivas y sustractivas.
- Criterios básicos del color en el empleo de pigmentos.
  - Colores primarios y secundarios.
  - Colores contrarios y complementarios.
- Obtención de mezclas sustractivas.
- El color en la naturaleza.
  - Gamas.
- Aspectos cambiantes del color según su combinación.
- Matices y valores del color.
  - Obtención de matices por mezclas en distintas proporciones de los tres colores primarios.
- Procedimientos pictóricos:
  - Témperas.
  - Lápices de color.
  - Rotuladores.

Procedimientos

- Observación del color en la naturaleza y en los objetos del entorno.
- Investigación experimental en la obtención de colores secundarios en las mezclas sustractivas.
- Utilización técnica de los pigmentos para experimentar la absorción de la luz por mezcla de los tres colores primarios.
- Experimentación del comportamiento del color al combinarse con otros colores, y percibir sus efectos estéticos.
- Observación mediante elementos ópticos las reproducciones realizadas en el sistema offset, y constatar que están realizadas con los tres colores primarios y con el negro.
- Observación de la pantalla del televisor mediante elementos ópticos para comprobar la existencia de las tres luces primarias.

Actitudes

- Curiosidad y deleite en la percepción del color en la naturaleza.
- Valoración de la importancia que tiene el color en nuestro entorno.
- Gusto por la obtención de colores a partir de los tres pigmentos primarios.
- Valoración de la utilidad del color en las diferentes actividades humanas.
- Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones cromáticas..
- Sensibilidad ante los efectos del color.
- Apreciación de la importancia que tiene el empleo del color en la obra de arte.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ¿Presenta todos los trabajos realizados a lo largo de esta unidad? ¿Con qué resultado?
- ¿Sabe que el color es una sensación producida en la mente?
- ¿Sabe diferenciar entre suma de luces y suma de pigmentos?
- ¿Reconoce los colores primarios y los secundarios?
- ¿Es capaz de diferenciar un contraste complementario del resto de los contrastes?
- ¿Analiza y reconoce en una imagen si ésta presenta o no una gama cromática?
- Al observar una imagen gráfica impresa en offset ¿sabe reconocer que este cromatismo es el resultado de superposición de tramas con los colores primarios y el negro?

COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

- Competencia en Comunicación.
- Competencia Matemática.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el entorno.
- Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia artística y cultural.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia en autonomía e iniciativa personal

TIEMPO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 16 sesiones, que se podrán distribuir del siguiente modo:

- Las cosas que nos rodean tienen color.
- ¿Cómo percibimos el color?
- ¿Qué función desempeña el objeto?
- El ojo ¿qué misión desempeña?
- Luces y pinturas de color.
- Vamos a pintar.
- Gamas.
- Referentes artísticos ..... 2 sesiones
- *Actividades 1, 2, 3 y 4 ..... 14 sesiones*

▸ Programación por competencias

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Criterios básicos del color en el empleo de pigmentos. – Colores primarios y secundarios. – Colores contrarios y complementarios. 2. El color en la naturaleza. – Gamas. 3. Aspectos cambiantes del color según su combinación. 4. Matices y valores del color. – Obtención de matices por mezclas en distintas proporciones de los tres colores primarios. 5. Procedimientos pictóricos: – Témperas. – Lápices de color. – Rotuladores.	1. Observación del color en la naturaleza y en los objetos del entorno. 2. Investigación experimental en la obtención de colores secundarios en las mezclas sustractivas. 3. Experimentación del comportamiento del color al combinarse con otros colores, y percibir sus efectos estéticos. 4. Observación mediante elementos ópticos las reproducciones realizadas en el sistema offset, y constatar que están realizadas con los tres colores primarios y con el negro. 5. Observación de la pantalla del televisor mediante elementos ópticos para comprobar la existencia de las tres luces primarias.	1. Curiosidad y deleite en la percepción del color en la naturaleza. 2. Valoración de la importancia que tiene el color en nuestro entorno. 3. Gusto por la obtención de colores a partir de los tres pigmentos primarios. 4. Valoración de la utilidad del color en las diferentes actividades humanas. 6. Sensibilidad ante los efectos del color. 7. Apreciación de la importancia que tiene el empleo del color en la obra de arte.

COMPETENCIA EN MATEMÁTICA		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. El color como fenómeno físico y visual. Mezclas aditivas y sustractivas. 2. Criterios básicos del color en el empleo de pigmentos. – Colores primarios y secundarios. 3. Obtención de mezclas sustractivas. 4. Matices y valores del color. – Obtención de matices por mezclas en distintas proporciones de los tres colores primarios.	1. Investigación experimental en la obtención de colores secundarios en las mezclas sustractivas. 2. Utilización técnica de los pigmentos para experimentar la absorción de la luz por mezcla de los tres colores primarios. 3. Observación de la pantalla del televisor mediante elementos ópticos para comprobar la existencia de las tres luces primarias.	1. Gusto por la obtención de colores a partir de los tres pigmentos primarios. 2. Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones cromáticas.

COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
1. El color como fenómeno físico y visual. Mezclas aditivas y sustractivas. 2. Criterios básicos del color en el empleo de pigmentos. – Colores primarios y secundarios. – Colores contrarios y complementarios. 4. El color en la naturaleza. – Gamas. 5. Aspectos cambiantes del color según su combinación. 6. Matices y valores del color. – Obtención de matices por mezclas en distintas proporciones de los tres colores primarios. 7. Procedimientos pictóricos: – Témperas. – Lápices de color. – Rotuladores.	1. Observación del color en la naturaleza y en los objetos del entorno. 2. Investigación experimental en la obtención de colores secundarios en las mezclas sustractivas. 3. Utilización técnica de los pigmentos para experimentar la absorción de la luz por mezcla de los tres colores primarios. 4. Experimentación del comportamiento del color al combinarse con otros colores, y percibir sus efectos estéticos. 5. Observación mediante elementos ópticos las reproducciones realizadas en el sistema offset, y constatar que están realizadas con los tres colores primarios y con el negro. 6. Observación de la pantalla del televisor mediante elementos ópticos para comprobar la existencia de las tres luces primarias.	1. Curiosidad y deleite en la percepción del color en la naturaleza. 2. Valoración de la importancia que tiene el color en nuestro entorno. 3. Gusto por la obtención de colores a partir de los tres pigmentos primarios. 4. Valoración de la utilidad del color en las diferentes actividades humanas. 5. Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones cromáticas. 6. Sensibilidad ante los efectos del color. 7. Apreciación de la importancia que tiene el empleo del color en la obra de arte.

COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
1. El color como fenómeno físico y visual. Mezclas aditivas y sustractivas. 2. Criterios básicos del color en el empleo de pigmentos. – Colores primarios y secundarios. – Colores contrarios y complementarios. 3. Obtención de mezclas sustractivas. 4. Matices y valores del color. – Obtención de matices por mezclas en distintas proporciones de los tres colores primarios.	1. Investigación experimental en la obtención de colores secundarios en las mezclas sustractivas. 2. Experimentación del comportamiento del color al combinarse con otros colores, y percibir sus efectos estéticos. 3. Observación mediante elementos ópticos las reproducciones realizadas en el sistema offset, y constatar que están realizadas con los tres colores primarios y con el negro. 4. Observación de la pantalla del televisor mediante elementos ópticos para comprobar la existencia de las tres luces primarias.	1. Gusto por la obtención de colores a partir de los tres pigmentos primarios. 2. Valoración de la utilidad del color en las diferentes actividades humanas. 3. Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones cromáticas. 4. Sensibilidad ante los efectos del color. 5. Apreciación de la importancia que tiene el empleo del color en la obra de arte.

COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. El color en la naturaleza. – Gamas. 2. Aspectos cambiantes del color según su combinación. 3. Matices y valores del color. – Obtención de matices por mezclas en distintas proporciones de los tres colores primarios. 4. Procedimientos pictóricos: – Témperas. – Lápices de color. – Rotuladores.	1. Observación del color en la naturaleza y en los objetos del entorno. 2. Investigación experimental en la obtención de colores secundarios en las mezclas sustractivas. 3. Experimentación del comportamiento del color al combinarse con otros colores, y percibir sus efectos estéticos. 4. Observación de la pantalla del televisor mediante elementos ópticos para comprobar la existencia de las tres luces primarias.	1. Curiosidad y deleite en la percepción del color en la naturaleza. 2. Valoración de la importancia que tiene el color en nuestro entorno. 4. Valoración de la utilidad del color en las diferentes actividades humanas. 6. Sensibilidad ante los efectos del color. 7. Apreciación de la importancia que tiene el empleo del color en la obra de arte.

COMPETENCIA AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. El color como fenómeno físico y visual. Mezclas aditivas y sustractivas. 2. Aspectos cambiantes del color según su combinación. 3. Matices y valores del color. – Obtención de matices por mezclas en distintas proporciones de los tres colores primarios. 4. Procedimientos pictóricos: – Témperas. – Lápices de color. – Rotuladores.	1. Investigación experimental en la obtención de colores secundarios en las mezclas sustractivas. 2. Utilización técnica de los pigmentos para experimentar la absorción de la luz por mezcla de los tres colores primarios. 3. Experimentación del comportamiento del color al combinarse con otros colores, y percibir sus efectos estéticos.	1. Valoración de la importancia que tiene el color en nuestro entorno. 2. Valoración de la utilidad del color en las diferentes actividades humanas. 3. Sensibilidad ante los efectos del color. 4. Apreciación de la importancia que tiene el empleo del color en la obra de arte.

COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. El color como fenómeno físico y visual. Mezclas aditivas y sustractivas. 2. Criterios básicos del color en el empleo de pigmentos. – Colores primarios y secundarios. – Colores contrarios y complementarios. 3. Obtención de mezclas sustractivas. 4. El color en la naturaleza. – Gamas. 5. Aspectos cambiantes del color según su combinación. 6. Matices y valores del color. – Obtención de matices por mezclas en distintas proporciones de los tres colores primarios. 7. Procedimientos pictóricos: – Témperas. – Lápices de color. – Rotuladores.	1. Observación del color en la naturaleza y en los objetos del entorno. 2. Investigación experimental en la obtención de colores secundarios en las mezclas sustractivas. 3. Utilización técnica de los pigmentos para experimentar la absorción de la luz por mezcla de los tres colores primarios. 4. Experimentación del comportamiento del color al combinarse con otros colores, y percibir sus efectos estéticos. 5. Observación mediante elementos ópticos las reproducciones realizadas en el sistema offset, y constatar que están realizadas con los tres colores primarios y con el negro. 6. Observación de la pantalla del televisor mediante elementos ópticos para comprobar la existencia de las tres luces primarias.	1. Curiosidad y deleite en la percepción del color en la naturaleza. 2. Valoración de la importancia que tiene el color en nuestro entorno. 3. Gusto por la obtención de colores a partir de los tres pigmentos primarios. 4. Valoración de la utilidad del color en las diferentes actividades humanas. 5. Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones cromáticas. 6. Sensibilidad ante los efectos del color. 7. Apreciación de la importancia que tiene el empleo del color en la obra de arte.

Orientaciones didácticas

GENERALES

A través de las actividades propuestas en la unidad, se pretende introducir al alumnado en los conceptos básicos de la percepción del color, así como en el manejo de las mezclas de los pigmentos.

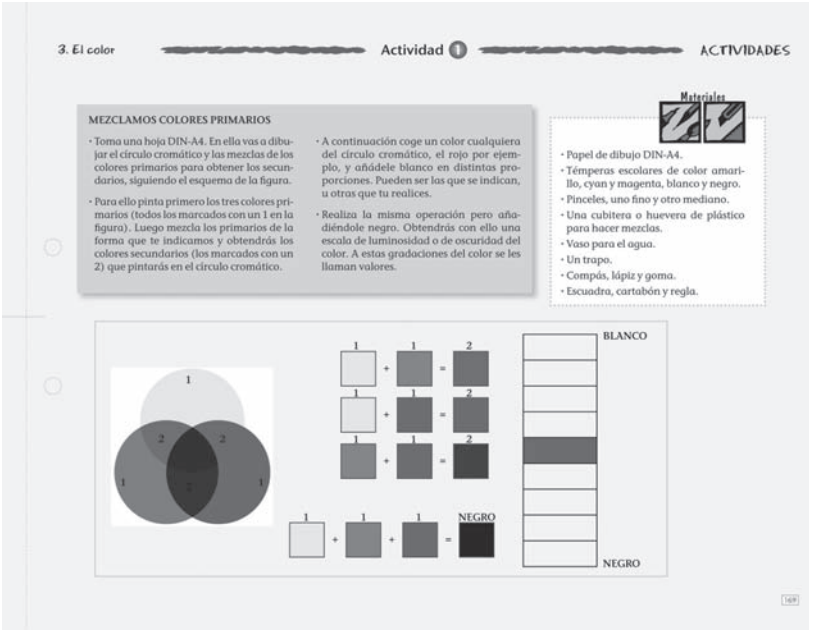
Mediante las actividades propuestas, deben descubrir las variaciones y los efectos cromáticos del color.

Con el contenido de esta unidad se intenta desarrollar y potenciar su sentido plástico y estético del color.

ACTIVIDAD 1

En esta actividad se pretende que los alumnos descubran los resultados de la síntesis sustractiva, es decir como pueden obtenerse los colores secundarios por mezcla de los colores primarios entre sí. Al mismo tiempo se ordenan los colores primarios y secundarios para formar el círculo cromático.

En esta actividad tiene que quedar claro que del tono saturado se obtienen las gradaciones de los valores hacia el blanco y hacia el negro.



ACTIVIDAD 2

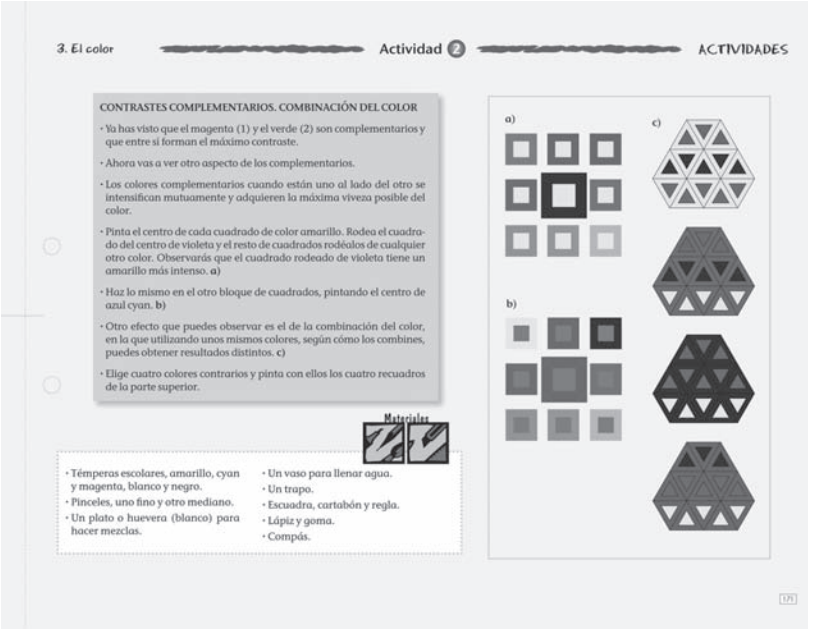
Se pretende que los alumnos entiendan el efecto del contraste del color. En el círculo cromático los colores quedarán dispuestos de forma que en sus extremos estén situados los colores contrarios. Hay que diferenciar entre colores contrarios y colores complementarios. Los contrastes complementarios afectan a los primarios y secundarios diametralmente opuestos, mientras que en los otros contrastes afectarán a mezclas terciarias.

Los alumnos deben descubrir que en los contrastes complementarios, estos colores se avivan más cuando están juntos que cuando están al lado de cualquier otro color.

Un fenómeno parecido sucede cuando se combinan cuatro colores entre sí. El resultado cromático varía según el criterio con que se hayan combinado.

En esta actividad van a realizarse gamas de color. Se pretende con ello despertar en el alumno la sensibilidad hacia las armonías del color, y que manifieste la sensación que le produce al contemplarlas.

Los alumnos en esta actividad pueden apreciar como se obtienen los colores apagados o grises mezclando los tres colores primarios en distintas proporciones. Se pretende también que observen que las reproducciones en color en el sistema offset solamente se utilizan los tres colores primarios y el negro.


3. El color — Actividad 2 — ACTIVIDADES

CONTRASTES COMPLEMENTARIOS. COMBINACIÓN DEL COLOR

- Ya has visto que el magenta (1) y el verde (2) son complementarios y que entre sí forman el máximo contraste.
- Ahora vas a ver otro aspecto de los complementarios.
- Los colores complementarios cuando están uno al lado del otro se intensifican mutuamente y adquieren la máxima viveza posible del color.
- Pinta el centro de cada cuadrado de color amarillo. Rodea el cuadrado del centro de violeta y el resto de cuadrados rodéalos de cualquier otro color. Observarás que el cuadrado rodeado de violeta tiene un amarillo más intenso. **a)**
- Haz lo mismo en el otro bloque de cuadrados, pintando el centro de azul cyan. **b)**
- Otro efecto que puedes observar es el de la combinación del color, en la que utilizando unos mismos colores, según cómo los combines, puedes obtener resultados distintos. **c)**
- Elige cuatro colores contrarios y pinta con ellos los cuatro recuadros de la parte superior.

Materiales

- Témperas escolares, amarillo, cyan y magenta, blanco y negro.
- Pinceles, uno fino y otro mediano.
- Un plato o huevera (blanco) para hacer mezclas.
- Un vaso para llenar agua.
- Un trapo.
- Escuadra, cartabón y regla.
- Lápiz y goma.
- Compás.

a) b) c)

Tema 4

La textura

▸ Programación de aula

Contenidos

Conceptos

- Trazados geométricos elementales:
  - Paralelismo.
  - Perpendicularidad.
  - Ángulos.
  - Mediatriz.
  - Bisectriz.
- La circunferencia:
  - Polígonos inscritos.
  - División de la circunferencia.
- Polígonos regulares a partir del lado.

Procedimientos

- Observación y análisis de imágenes.
- Empleo y manejo de instrumentos.
- Empleo de los trazados geométricos para la construcción de polígonos.
- Realización de polígonos estrellados a partir de polígonos regulares.

Actitudes

- Valoración de las organizaciones, sencillas geométricas del entorno.
- Gusto por la precisión exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas.
- Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.
- Actitud de curiosidad por conocer la manifestación de casos de simetría y geometría en la naturaleza.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ¿Ha hecho todas las actividades de la unidad? ¿Con qué resultado?
- ¿Sabe que el color es una sensación producida en la mente?
- ¿Reconoce los colores primarios, secundarios y terciarios?
- ¿Sabe con qué colores se forman los secundarios y terciarios?
- ¿Es capaz de clasificar o diferenciar una serie de colores atendiendo a su pertenencia a gamas cálidas o frías?
- ¿Puede "definir" o diferenciar una serie de colores atendiendo a sus propiedades de tono, saturación y luminosidad?
- A la vista de una serie de imágenes ¿distingue entre las que presentan contrastes cromáticos y aquellas en las que predomina la afinidad? ¿Podría en cada caso reconocer los distintos tipos de contraste o afinidad?
- ¿Analiza o es capaz de clasificar una imagen, teniendo en cuenta el tipo de armonía cromática que presenta?

COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

- Competencia en Comunicación.
- Competencia Matemática.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el entorno.
- Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia artística y cultural.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia en autonomía e iniciativa personal

TIEMPO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 10 sesiones, que se podrán distribuir del siguiente modo:

- Concepto.
- – Vista y tacto..... 2 sesiones
- Percepción texturas.
- La mancha ..... 1 sesión
- Materiales y técnicas.
- Referentes artísticos ..... 2 sesiones
- Actividades 1,2, 3 y 4 ..... 6 sesiones

▸ Programación por competencias

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. La mancha-textura como elemento configurador de formas. 2. Concepto de textura: – Percepción visual. – Percepción táctil. 3. La expresividad de la textura en el arte. 4. La textura gráfica. 5.Materiales y técnicas: – Collage. – Estarcido. – Témperas. – Rotuladores. – Ceras. – Técnica mixta. – Estampación.	1. Modificación del aspecto superficial de determinados materiales, añadiéndoles color con dos técnicas diferentes, para obtener distintas calidades plásticas. 2. Recopilación y selección de materiales diversos, con texturas significativas, utilizándolos para definir formas con finalidad marcadamente expresiva. 3. Gestación de una obra: bocetos, materiales adecuados, realización... 4. Observación de los cambios que se producen en las texturas con el paso del tiempo y la acción de los agentes naturales.	1. Curiosidad y sensibilización ante los aspectos texturales del entorno. 2. Reconocimiento de las cualidades texturales de ciertos materiales y disposición para manipularlos con vistas a variar su aspecto y dotarlos de nuevas calidades plásticas y expresivas. 3. Búsqueda de soluciones originales y expresivas. 4. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo. 5. Valoración de la memoria visual. 6. Interés y gusto por conocer, contemplar y estudiar obras de arte que sean fácilmente accesibles, valorando la textura como uno de los aspectos plásticos que determinan su calidad.

COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. La mancha-textura como elemento configurador de formas. 2. Concepto de textura: – Percepción visual. – Percepción táctil. 3. Clases de texturas. – De origen natural. – De origen artificial. 4. La expresividad de la textura en el arte. 5. La textura gráfica. 6. Materiales y técnicas: – Collage. – Estarcido. – Témperas. – Rotuladores. – Ceras. – Técnica mixta. – Estampación.	1. Observación de los diferentes aspectos superficiales –táctiles o visuales– de determinados materiales. 2. Modificación del aspecto superficial de determinados materiales, añadiéndoles color con dos técnicas diferentes, para obtener distintas calidades plásticas. 3. Recopilación y selección de materiales diversos, con texturas significativas, utilizándolos para definir formas con finalidad marcadamente expresiva. 4. Gestación de una obra: bocetos, materiales adecuados, realización... 5. Observación de los cambios que se producen en las texturas con el paso del tiempo y la acción de los agentes naturales. 6. Aprovechamiento de las texturas casuales para la elaboración de obras plásticas.	1. Curiosidad y sensibilización ante los aspectos texturales del entorno. 2. Reconocimiento de las cualidades texturales de ciertos materiales y disposición para manipularlos con vistas a variar su aspecto y dotarlos de nuevas calidades plásticas y expresivas. 3. Búsqueda de soluciones originales y expresivas. 4. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo. 5. Valoración de la memoria visual. 6. Interés y gusto por conocer, contemplar y estudiar obras de arte que sean fácilmente accesibles, valorando la textura como uno de los aspectos plásticos que determinan su calidad. 7. Gusto por cuidar la limpieza y presentación de los trabajos. 8. Cuidado y conservación del material. 9. Valoración del orden y la limpieza en el aula o taller.

COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. La mancha-textura como elemento configurador de formas. 2. Concepto de textura: – Percepción visual. 3. Clases de texturas. – De origen natural. – De origen artificial. 4. La expresividad de la textura en el arte. 5. La textura gráfica.	1. Modificación del aspecto superficial de determinados materiales, añadiéndoles color con dos técnicas diferentes, para obtener distintas calidades plásticas. 2. Gestación de una obra: bocetos, materiales adecuados, realización... 3. Aprovechamiento de las texturas casuales para la elaboración de obras plásticas.	1. Búsqueda de soluciones originales y expresivas. 2. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo. 3. Valoración de la memoria visual. 4. Interés y gusto por conocer, contemplar y estudiar obras de arte que sean fácilmente accesibles, valorando la textura como uno de los aspectos plásticos que determinan su calidad. 5. Gusto por cuidar la limpieza y presentación de los trabajos.

COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Concepto de textura: – Percepción visual. – Percepción táctil. 2. Clases de texturas. – De origen natural. – De origen artificial. 3. La expresividad de la textura en el arte. 4. La textura gráfica.	1. Observación de los diferentes aspectos superficiales –táctiles o visuales– de determinados materiales. 2. Modificación del aspecto superficial de determinados materiales, añadiéndoles color con dos técnicas diferentes, para obtener distintas calidades plásticas. 3. Gestación de una obra: bocetos, materiales adecuados, realización... 4. Observación de los cambios que se producen en las texturas con el paso del tiempo y la acción de los agentes naturales.	1. Curiosidad y sensibilización ante los aspectos texturales del entorno. 2. Reconocimiento de las cualidades texturales de ciertos materiales y disposición para manipularlos con vistas a variar su aspecto y dotarlos de nuevas calidades plásticas y expresivas. 4. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo. 5. Valoración de la memoria visual. 6. Interés y gusto por conocer, contemplar y estudiar obras de arte que sean fácilmente accesibles, valorando la textura como uno de los aspectos plásticos que determinan su calidad. 7. Gusto por cuidar la limpieza y presentación de los trabajos. 8. Cuidado y conservación del material. 9. Valoración del orden y la limpieza en el aula o taller.

COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. La mancha-textura como elemento configurador de formas. 2. Concepto de textura: – Percepción visual. – Percepción táctil. 3. Clases de texturas. – De origen natural. – De origen artificial. 4. La expresividad de la textura en el arte. 5. La textura gráfica. 6. Materiales y técnicas: – Collage. – Estarcido. – Témperas. – Rotuladores. – Ceras. – Técnica mixta. – Estampación.	1. Observación de los diferentes aspectos superficiales –táctiles o visuales– de determinados materiales. 2. Modificación del aspecto superficial de determinados materiales, añadiéndoles color con dos técnicas diferentes, para obtener distintas calidades plásticas. 3. Recopilación y selección de materiales diversos, con texturas significativas, utilizándolos para definir formas con finalidad marcadamente expresiva. 4. Gestación de una obra: bocetos, materiales adecuados, realización... 5. Observación de los cambios que se producen en las texturas con el paso del tiempo y la acción de los agentes naturales. 6. Aprovechamiento de las texturas casuales para la elaboración de obras plásticas.	1. Curiosidad y sensibilización ante los aspectos texturales del entorno. 2. Reconocimiento de las cualidades texturales de ciertos materiales y disposición para manipularlos con vistas a variar su aspecto y dotarlos de nuevas calidades plásticas y expresivas. 3. Búsqueda de soluciones originales y expresivas. 4. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo. 5. Valoración de la memoria visual. 6. Interés y gusto por conocer, contemplar y estudiar obras de arte que sean fácilmente accesibles, valorando la textura como uno de los aspectos plásticos que determinan su calidad. 7. Gusto por cuidar la limpieza y presentación de los trabajos. 8. Cuidado y conservación del material. 9. Valoración del orden y la limpieza en el aula o taller.

Orientaciones didácticas

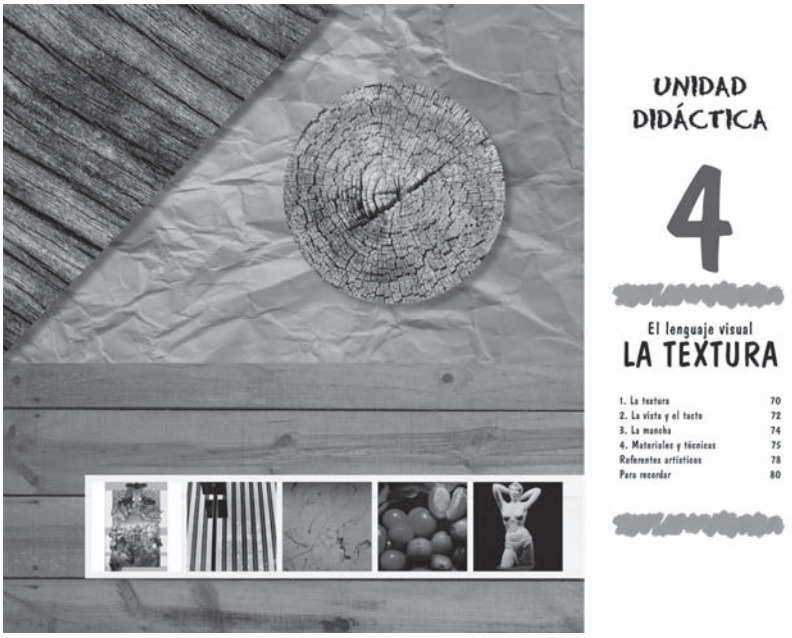
GENERALES

Es una unidad eminentemente práctica en relación con el "saber ver" y el "saber hacer", que se presta a la busqueda y experimentación con materiales poco usuales.

Se debe ilustrar el tema con imágenes reales o proyectadas.

Es conveniente exponer los trabajos en el aula, asi se amplia el banco de datos memorístico de cada alumno y se intercambian experiencias procedimentales.

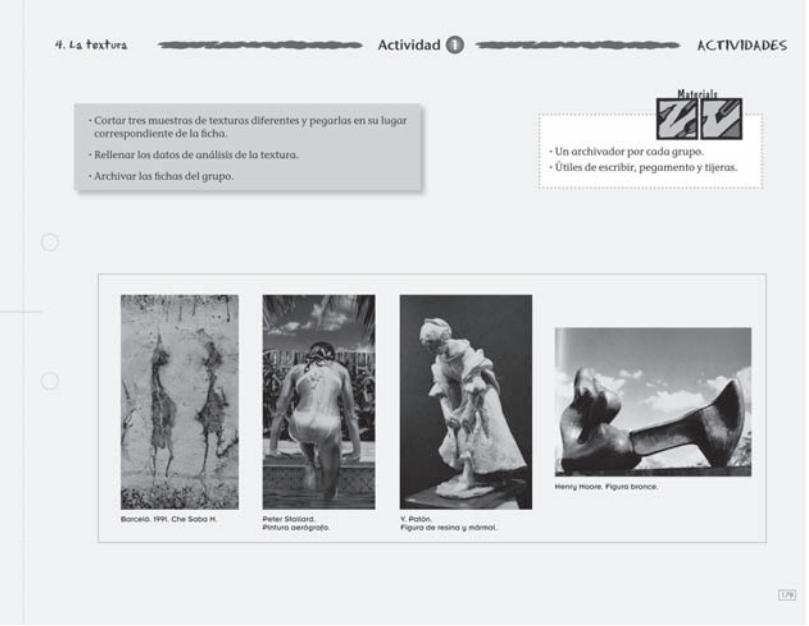
Son actividades que generan mucho material de desecho y suciedad. Se recomienda usar guardapolvo.



ACTIVIDAD 1

Se trata de crear un fichero por grupo para que los alumnos dispongan de un amplio banco de datos.

- Se debe distinguir entre texturas reales e imágenes de texturas.
- Se debe utilizar un lenguaje correcto en las descripciones.



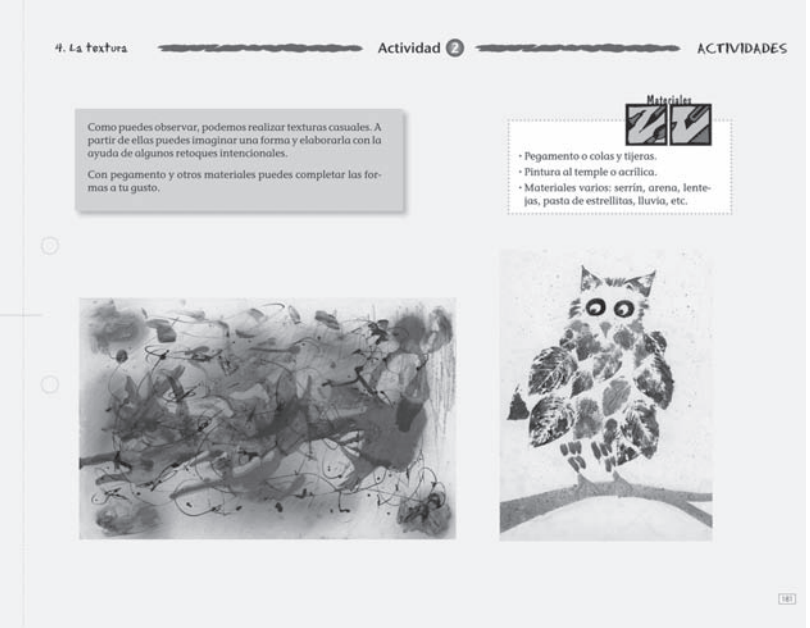
ACTIVIDAD 2, 3 Y 4

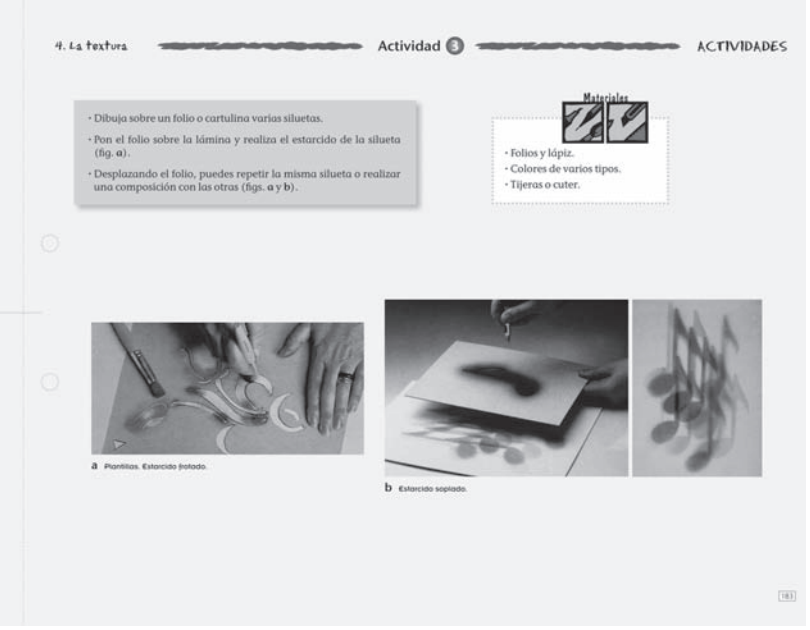
Con estas actividades se pretende que experimenten con texturas y materiales diversos. Y que observen lo sugerente que son las formas que se generan con las texturas casuales.

Conviene ilustrar la actividad con imágenes de pinturas matéricas y experiencias procedimentales de artistas plásticos.

Estas actividades requiere orden para evitar que la clase se convierta en un basurero.

Se puede exponer y comentar los trabajos más sugerentes.





Tema 5

La forma geométrica

▸ Programación de aula

Contenidos

Conceptos

- La mancha-textura como elemento configurador de formas.
- Concepto de textura:
  - Percepción visual.
  - Percepción táctil.
- Clases de texturas.
  - De origen natural.
  - De origen artificial.
- La expresividad de la textura en el arte.
- La textura gráfica.
- Materiales y técnicas:
  - Collage.
  - Estarcido.
  - Témperas.
  - Rotuladores.
  - Ceras.
  - Técnica mixta.
  - Estampación.

Procedimientos

- Observación de los diferentes aspectos superficiales –táctiles o visuales– de determinados materiales.
- Modificación del aspecto superficial de determinados materiales, añadiéndoles color con dos técnicas diferentes, para obtener distintas calidades plásticas.
- Recopilación y selección de materiales diversos, con texturas significativas, utilizándolos para definir formas con finalidad marcadamente expresiva.
- Gestación de una obra: bocetos, materiales adecuados, realización...
- Observación de los cambios que se producen en las texturas con el paso del tiempo y la acción de los agentes naturales.
- Aprovechamiento de las texturas casuales para la elaboración de obras plásticas.

Actitudes

- Curiosidad y sensibilización ante los aspectos texturales del entorno.
- Reconocimiento de las cualidades texturales de ciertos materiales y disposición para manipularlos con vistas a variar su aspecto y dotarlos de nuevas calidades plásticas y expresivas.
- Búsqueda de soluciones originales y expresivas.
- Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.
- Valoración de la memoria visual.
- Interés y gusto por conocer, contemplar y estudiar obras de arte que sean fácilmente accesibles, valorando la textura como uno de los aspectos plásticos que determinan su calidad.
- Gusto por cuidar la limpieza y presentación de los trabajos.
- Cuidado y conservación del material.
- Valoración del orden y la limpieza en el aula o taller.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ¿Conoce y distingue las formas poligonales?
- ¿Sabe dividir una circunferencia en partes iguales?
- ¿Conoce y realiza correctamente los trazados geométricos elementales?
- ¿Es capaz de utilizar los instrumentos y procedimientos más adecuados para resolver los trazados geométricos?
- ¿Trae el material y trabaja en clase?
- ¿Presenta el trabajo en la fecha prevista?
- ¿Se adecua el resultado a lo que se pedía y se pretendía en esta actividad?
- ¿Es correcta la realización del ejercicio?
- ¿El resultado es imaginativo y personal?
- ¿Es buena la presentación y la limpieza del trabajo?
- ¿Cuida el material y colabora en el mantenimiento de la limpieza del aula?
- ¿Participa activamente, si el trabajo es en grupo?

COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

- Competencia en Comunicación.
- Competencia Matemática.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el entorno.
- Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia artística y cultural.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia en autonomía e iniciativa personal

TIEMPO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 10 sesiones, que se podrán distribuir del siguiente modo:

- Concepto.
- – Vista y tacto.....2 sesiones
- Percepción texturas.
- La mancha ..... 1 sesión
- Materiales y técnicas.
- Referentes artísticos..... 2 sesiones
- Actividades 1,2, 3 y 4 ..... 6 sesiones

▸ Programación por competencias

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Trazados geométricos elementales: – Paralelismo. – Perpendicularidad. – Ángulos. – Mediatriz. – Bisectriz. 2. La circunferencia: – Polígonos inscritos. 3. Polígonos regulares a partir del lado.	1. Observación y análisis de imágenes. 2. Empleo y manejo de instrumentos. 3. Empleo de los trazados geométricos para la construcción de polígonos.	1. Valoración de las organizaciones, sencillas geométricas del entorno. 2. Gusto por la precisión exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas. 4. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación de casos de simetría y geometría en la naturaleza.

COMPETENCIA MATEMÁTICA		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Trazados geométricos elementales: – Paralelismo. – Perpendicularidad. – Ángulos. – Mediatriz. – Bisectriz. 2. La circunferencia: – Polígonos inscritos. – División de la circunferencia. 3. Polígonos regulares a partir del lado.	1. Observación y análisis de imágenes. 2. Empleo y manejo de instrumentos. 3. Empleo de los trazados geométricos para la construcción de polígonos. 4. Realización de polígonos estrellados a partir de polígonos regulares.	1. Valoración de las organizaciones, sencillas geométricas del entorno. 2. Gusto por la precisión exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas. 3. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo. 4. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación de casos de simetría y geometría en la naturaleza.

COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Trazados geométricos elementales: – Paralelismo. – Perpendicularidad. – Ángulos. – Mediatriz. – Bisectriz. 2. La circunferencia: – Polígonos inscritos. – División de la circunferencia. 3. Polígonos regulares a partir del lado.	1. Observación y análisis de imágenes. 2. Empleo y manejo de instrumentos. 3. Empleo de los trazados geométricos para la construcción de polígonos. 4. Realización de polígonos estrellados a partir de polígonos regulares.	1. Valoración de las organizaciones, sencillas geométricas del entorno. 2. Gusto por la precisión exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas. 3. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo. 4. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación de casos de simetría y geometría en la naturaleza.

COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Trazados geométricos elementales: – Paralelismo. – Perpendicularidad. – Ángulos. – Mediatriz. – Bisectriz. 2. La circunferencia: – Polígonos inscritos. – División de la circunferencia. 3. Polígonos regulares a partir del lado.	1. Empleo y manejo de instrumentos. 2. Empleo de los trazados geométricos para la construcción de polígonos. 3. Realización de polígonos estrellados a partir de polígonos regulares.	1. Valoración de las organizaciones, sencillas geométricas del entorno. 2. Gusto por la precisión exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas. 3. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.

COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Trazados geométricos elementales: – Paralelismo. – Perpendicularidad. – Ángulos. – Mediatriz. – Bisectriz. 2. La circunferencia: – Polígonos inscritos. – División de la circunferencia. 3. Polígonos regulares a partir del lado.	1. Observación y análisis de imágenes. 2. Empleo y manejo de instrumentos. 3. Empleo de los trazados geométricos para la construcción de polígonos. 4. Realización de polígonos estrellados a partir de polígonos regulares.	1. Valoración de las organizaciones, sencillas geométricas del entorno. 2. Gusto por la precisión exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas. 3. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo. 4. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación de casos de simetría y geometría en la naturaleza.

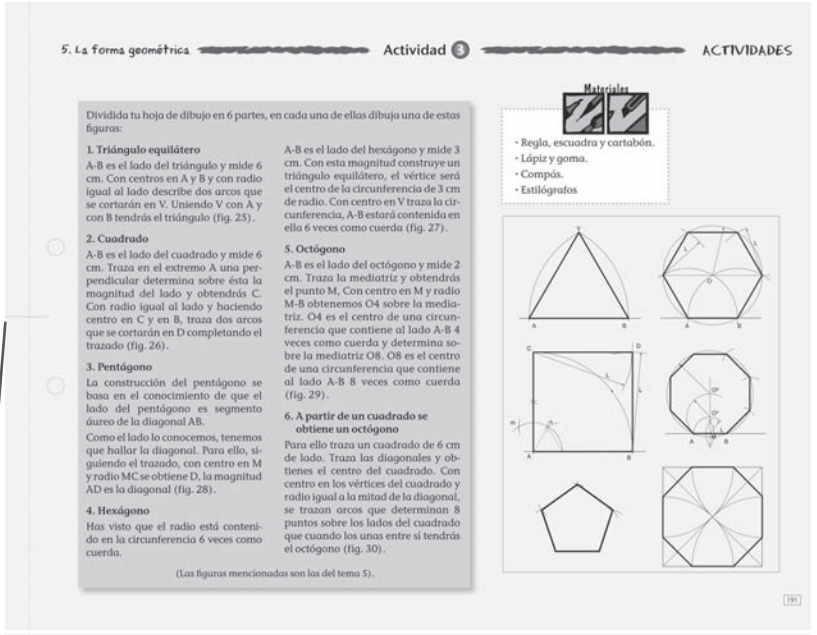
Orientaciones didácticas

GENERALES

Se pretende introducir al alumno/a en el estudio de la geometría, que sepa utilizar el instrumental básico y realizar figuras geométricas simples.

ACTIVIDAD 1, 2 Y 3

Se pretende que el alumno/a descubra y aprecie la necesidad de la precisión en los trazados geométricos, así como la correcta utilización del instrumental adecuado.


5. La forma geométrica — Actividad 3 — ACTIVIDADES

Dividida tu hoja de dibujo en 6 partes, en cada una de ellas dibuja una de estas figuras:

1. Triángulo equilátero
A-B es el lado del triángulo y mide 6 cm. Con centros en A y B y con radio igual al lado describe dos arcos que se cortarán en V. Uniendo V con A y con B tendrás el triángulo (fig. 25).

2. Cuadrado
A-B es el lado del cuadrado y mide 6 cm. Traza en el extremo A una perpendicular determina sobre ésta la magnitud del lado y obtendrás C. Con radio igual al lado y haciendo centro en C y en B, traza dos arcos que se cortarán en D completando el trazado (fig. 26).

3. Pentágono
La construcción del pentágono se basa en el conocimiento de que el lado del pentágono es segmento áureo de la diagonal AB.
Como el lado lo conocemos, tenemos que hallar la diagonal. Para ello, siguiendo el trazado, con centro en M y radio MC se obtiene D, la magnitud AD es la diagonal (fig. 28).

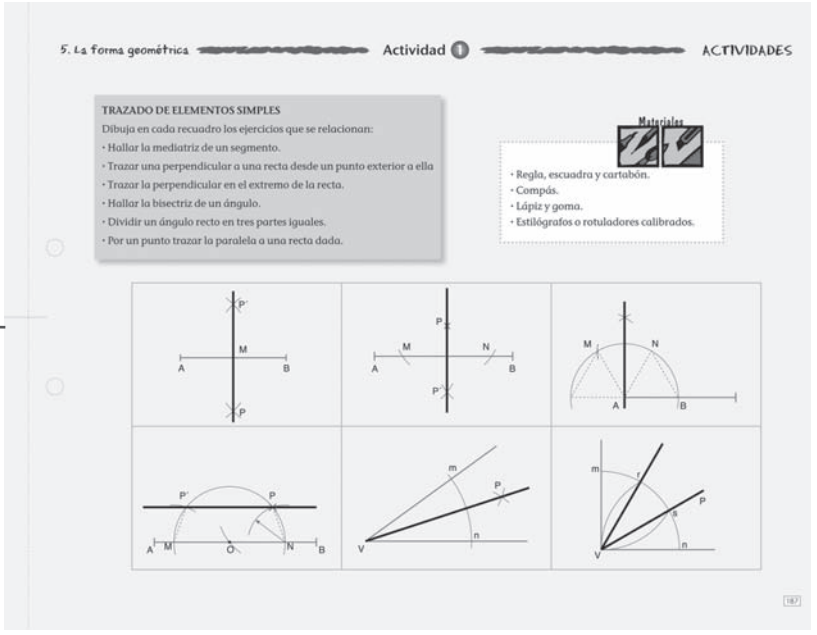
4. Hexágono
Has visto que el radio está contenido en la circunferencia 6 veces como cuerda.
A-B es el lado del hexágono y mide 3 cm. Con esta magnitud construye un triángulo equilátero, el vértice será el centro de la circunferencia de 3 cm de radio. Con centro en V traza la circunferencia, A-B estará contenida en ella 6 veces como cuerda (fig. 27).

5. Octógono
A-B es el lado del octógono y mide 2 cm. Traza la mediatriz y obtendrás el punto M, Con centro en M y radio M-B obtenemos O4 sobre la mediatriz. O4 es el centro de una circunferencia que contiene al lado A-B 4 veces como cuerda y determina sobre la mediatriz O8. O8 es el centro de una circunferencia que contiene al lado A-B 8 veces como cuerda (fig. 29).

6. A partir de un cuadrado se obtiene un octógono
Para ello traza un cuadrado de 6 cm de lado. Traza las diagonales y obtienes el centro del cuadrado. Con centro en los vértices del cuadrado y radio igual a la mitad de la diagonal, se trazan arcos que determinan 8 puntos sobre los lados del cuadrado que cuando los unas entre sí tendrás el octógono (fig. 30).

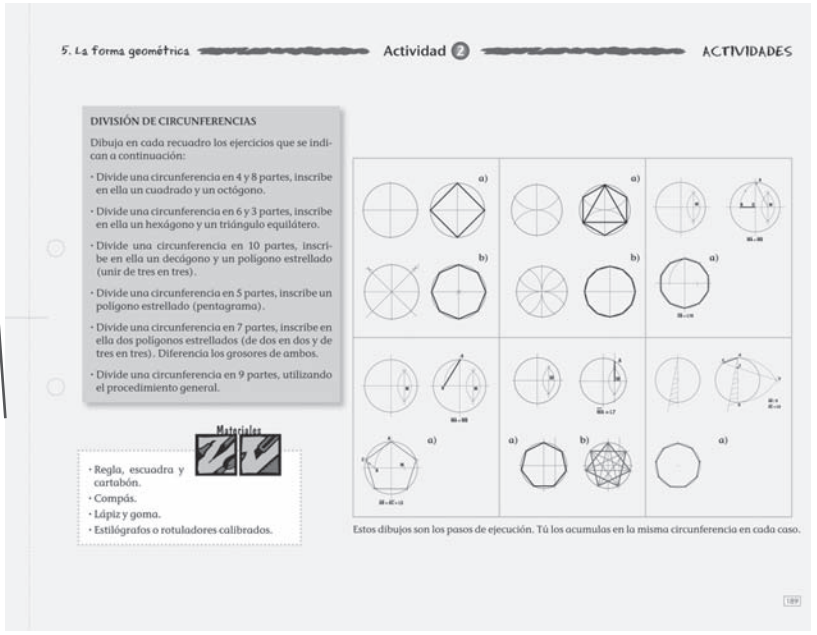
(Las figuras mencionadas son las del tema 5).

Materiales
- Regla, escuadra y cartabón.
- Lápiz y goma.
- Compás.
- Estilógrafos


5. La forma geométrica — Actividad 1 — ACTIVIDADES

TRAZADO DE ELEMENTOS SIMPLES
Dibuja en cada recuadro los ejercicios que se relacionan:
- Hallar la mediatriz de un segmento.
- Trazar una perpendicular a una recta desde un punto exterior a ella
- Trazar la perpendicular en el extremo de la recta.
- Hallar la bisectriz de un ángulo.
- Dividir un ángulo recto en tres partes iguales.
- Por un punto trazar la paralela a una recta dada.

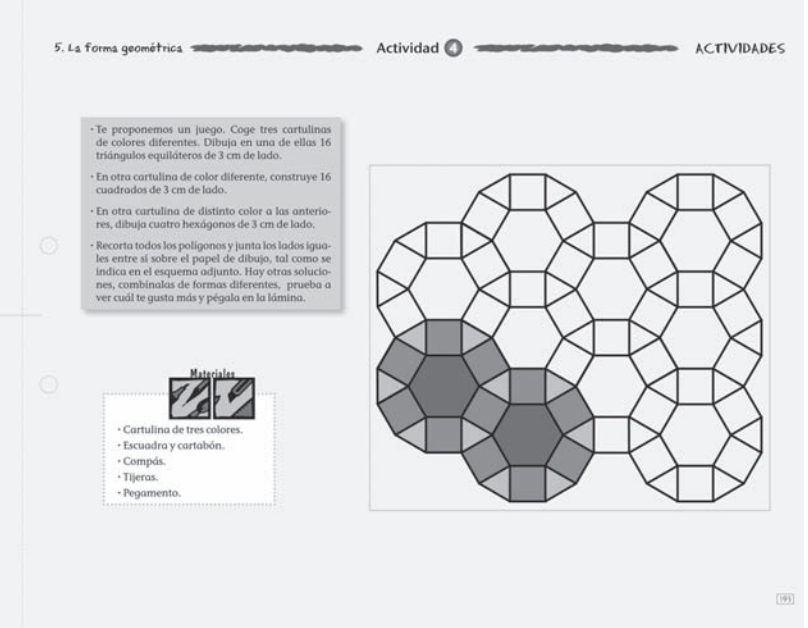
Materiales
- Regla, escuadra y cartabón.
- Compás.
- Lápiz y goma.
- Estilógrafos o rotuladores calibrados.


5. La forma geométrica — Actividad 2 — ACTIVIDADES

DIVISIÓN DE CIRCUNFERENCIAS
Dibuja en cada recuadro los ejercicios que se indican a continuación:
- Divide una circunferencia en 4 y 8 partes, inscribe en ella un cuadrado y un octógono.
- Divide una circunferencia en 6 y 3 partes, inscribe en ella un hexágono y un triángulo equilátero.
- Divide una circunferencia en 10 partes, inscribe en ella un decágono y un polígono estrellado (unir de tres en tres).
- Divide una circunferencia en 5 partes, inscribe un polígono estrellado (pentagrama).
- Divide una circunferencia en 7 partes, inscribe en ella dos polígonos estrellados (de dos en dos y de tres en tres). Diferencia los grosores de ambos.
- Divide una circunferencia en 9 partes, utilizando el procedimiento general.

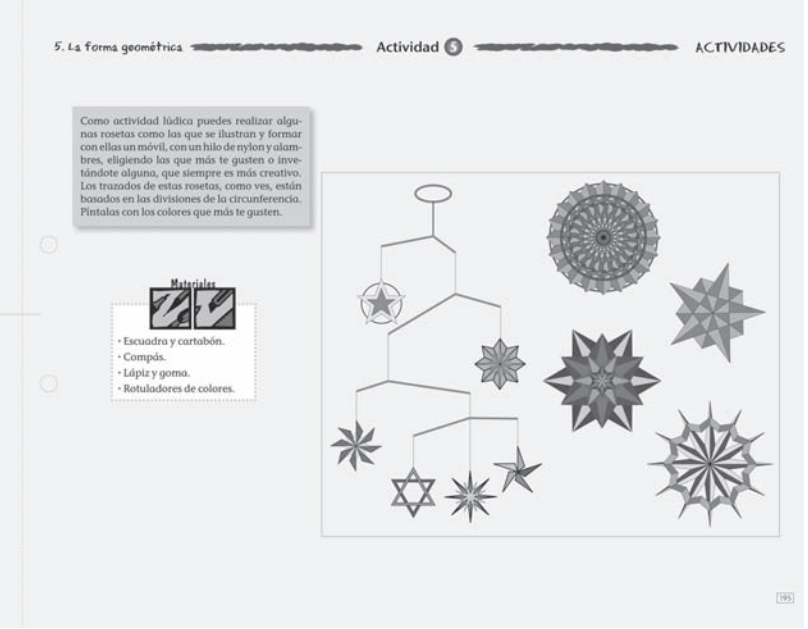
Materiales
- Regla, escuadra y cartabón.
- Compás.
- Lápiz y goma.
- Estilógrafos o rotuladores calibrados.

Estos dibujos son los pasos de ejecución. Tú los acumulas en la misma circunferencia en cada caso.



ACTIVIDAD 4 Y 5

Se pretende que el alumno descubra la parte estética y decorativa de la geometría.



Tema 6

Igualdad y semejanza

▸ Programación de aula

Contenidos

Conceptos

- La proporción y la desproporción como componentes básicos de la expresión.
- El hombre como unidad de medida o módulo para todas las cosas relacionadas con él.
- Concepto elemental de "ergonomía".
  - Relación forma-uso.
- Relación entre las partes de una misma forma.
- Relaciones entre formas:
  - Igualdad.
  - Semejanza.
- Concepto de escala.
  - Escalas de:
    - ampliación.
    - reducción.
    - naturales.
  - Escalas gráficas.
- Las escalas como aplicación de igualdad y semejanza.
- La proporción y el uso del módulo en el diseño, el arte y la publicidad.

Procedimientos

- Determinación visual de las proporciones o desproporciones entre las distintas partes de una composición gráfico-plástica, valorándolas como componentes básicos de la expresión.
- Comprobación, mediante la observación, de que las personas son el módulo o unidad de medida para todas las cosas relacionadas con ellas.
- Realización de un collage en el que se relaciona el tamaño de los objetos con el de la figura humana, para adaptarlos y subordinarlos a ella.
- Realización gráfica de una imagen semejante a otra dada, tomando como módulo una parte de la misma y utilizándola como unidad de medida.
- Realización gráfica de una imagen semejante a otra dada, utilizando el procedimiento de la cuadrícula.
- Utilización de escalas gráficas para proporcionar formas.
- Observación del uso del canon y la proporción en diversas obras: de arte, publicidad, diseño, etc.

Actitudes

- Valoración de la proporción como uno de los componentes básicos en el entorno natural o artificial.
- Valoración de la proporción o desproporción como un elemento de expresión.
- Valoración de la figura humana como unidad de medida de los objetos y de las cosas relacionadas con ella.
- Valoración de la importancia del factor ergonómico en la maniobrabilidad y manipulación de los objetos diseñados para nuestro uso.
- Interés por descubrir las relaciones de proporción que hay entre las partes de un todo y por conocer los métodos que nos ayudan a reproducirlas.
- Valoración de la proporción y la escala como factores determinantes en el dibujo técnico, industrial, arquitectónico, etc.
- Valoración de la precisión, rigor y limpieza en la realización de los trazados que así lo requieran y conservación de los instrumentos de precisión.
- Valoración del orden y limpieza en el aula.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ¿Ha hecho todas las actividades de la unidad? ¿Con qué resultado?
- Al aplicar el módulo como unidad de medida, el objeto o forma realizada mantiene las relaciones de proporcionalidad?
- ¿Al aplicar la cuadrícula como método, el objeto o forma realizada mantiene las relaciones de proporcionalidad?
- ¿Sabe mantener adecuadamente las relaciones de proporcionalidad que existen entre los elementos de una composición?
- ¿Conoce los conceptos de igualdad y semejanza?
- ¿Es capaz de construir una escala gráfica?
- ¿Sabe utilizar adecuadamente una escala para ampliar o reducir una forma o dibujo?
- ¿Sabe dibujar figuras iguales a otras dadas utilizando: la traslación, la cuadrícula, las escalas?
- ¿Trae el material y trabaja en clase?
- ¿Presenta el trabajo en la fecha prevista?
- ¿Se adecua el resultado a lo que se pedía y se pretendía en esta actividad?
- ¿Es correcta la realización del ejercicio?
- ¿El resultado es imaginativo y personal?
- ¿Es buena la presentación y la limpieza del trabajo?
- ¿Cuida el material y colabora en el mantenimiento de la limpieza del aula?
- ¿Participa activamente, si el trabajo es en grupo?

COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

- Competencia en Comunicación.
- Competencia Matemática.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el entorno.
- Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia artística y cultural.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia en autonomía e iniciativa personal

TIEMPO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 9 sesiones, que se podrán distribuir del siguiente modo:

- Proporción y desproporción.
- La figura humana en relación con los objetos de su entorno.
- Maneras de medir.
- Relaciones entre formas.
- Igualdad, simetría y semejanza.
- Escalas. Escalas gráficas. ..... 2 sesiones
- Referentes artísticos y técnicos
- Actividades 1, 2, 3, 4 y 5. ..... 7 sesiones

▸ Programación por competencias

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
1. La proporción y la desproporción como componentes básicos de la expresión. 2. El hombre como unidad de medida o módulo para todas las cosas relacionadas con él. 3. Concepto elemental de "ergonomía". – Relación forma-uso. 54. Relaciones entre formas: – Igualdad. – Semejanza. 5. Concepto de escala. – Escalas de: · ampliación. · reducción. · naturales. – Escalas gráficas. 6. La proporción y el uso del módulo en el diseño, el arte y la publicidad.	1. Determinación visual de las proporciones o desproporciones entre las distintas partes de una composición gráfico-plástica, valorándolas como componentes básicos de la expresión. 2. Comprobación, mediante la observación, de que las personas son el módulo o unidad de medida para todas las cosas relacionadas con ellas. 3. Realización gráfica de una imagen semejante a otra dada, tomando como módulo una parte de la misma y utilizándola como unidad de medida. 4. Utilización de escalas gráficas para proporcionar formas. 5. Observación del uso del canon y la proporción en diversas obras: de arte, publicidad, diseño, etc.	1. Valoración de la proporción como uno de los componentes básicos en el entorno natural o artificial. 2. Valoración de la proporción o desproporción como un elemento de expresión. 3. Valoración de la figura humana como unidad de medida de los objetos y de las cosas relacionadas con ella. 4. Valoración de la importancia del factor ergonómico en la maniobrabilidad y manipulación de los objetos diseñados para nuestro uso. 5. Interés por descubrir las relaciones de proporción que hay entre las partes de un todo y por conocer los métodos que nos ayudan a reproducirlas. 6. Valoración de la proporción y la escala como factores determinantes en el dibujo técnico, industrial, arquitectónico, etc. 7. Valoración de la precisión, rigor y limpieza en la realización de los trazados que así lo requieran y conservación de los instrumentos de precisión.

COMPETENCIA MATEMÁTICA

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
1. La proporción y la desproporción como componentes básicos de la expresión. 2. El hombre como unidad de medida o módulo para todas las cosas relacionadas con él. 4. Relación entre las partes de una misma forma. 5. Relaciones entre formas: – Igualdad. – Semejanza. 6. Concepto de escala. – Escalas de: · ampliación. · reducción. · naturales. – Escalas gráficas. 7. Las escalas como aplicación de igualdad y semejanza. 8. La proporción y el uso del módulo en el diseño, el arte y la publicidad.	1. Determinación visual de las proporciones o desproporciones entre las distintas partes de una composición gráfico-plástica, valorándolas como componentes básicos de la expresión. 2. Comprobación, mediante la observación, de que las personas son el módulo o unidad de medida para todas las cosas relacionadas con ellas. 4. Realización gráfica de una imagen semejante a otra dada, tomando como módulo una parte de la misma y utilizándola como unidad de medida. 5. Realización gráfica de una imagen semejante a otra dada, utilizando el procedimiento de la cuadrícula. 6. Utilización de escalas gráficas para proporcionar formas. 7. Observación del uso del canon y la proporción en diversas obras: de arte, publicidad, diseño, etc.	1. Valoración de la proporción como uno de los componentes básicos en el entorno natural o artificial. 2. Valoración de la proporción o desproporción como un elemento de expresión. 3. Valoración de la figura humana como unidad de medida de los objetos y de las cosas relacionadas con ella. 5. Interés por descubrir las relaciones de proporción que hay entre las partes de un todo y por conocer los métodos que nos ayudan a reproducirlas. 6. Valoración de la proporción y la escala como factores determinantes en el dibujo técnico, industrial, arquitectónico, etc. 7. Valoración de la precisión, rigor y limpieza en la realización de los trazados que así lo requieran y conservación de los instrumentos de precisión.

COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
1. La proporción y la desproporción como componentes básicos de la expresión. 2. El hombre como unidad de medida o módulo para todas las cosas relacionadas con él. 3. Concepto elemental de "ergonomía". – Relación forma-uso. 4. Relación entre las partes de una misma forma. 5. Relaciones entre formas: – Igualdad. – Semejanza. 6. Concepto de escala. – Escalas de: · ampliación. · reducción. · naturales. – Escalas gráficas. 7. Las escalas como aplicación de igualdad y semejanza. 8. La proporción y el uso del módulo en el diseño, el arte y la publicidad.	1. Determinación visual de las proporciones o desproporciones entre las distintas partes de una composición gráfico-plástica, valorándolas como componentes básicos de la expresión. 2. Comprobación, mediante la observación, de que las personas son el módulo o unidad de medida para todas las cosas relacionadas con ellas. 3. Realización de un collage en el que se relaciona el tamaño de los objetos con el de la figura humana, para adaptarlos y subordinarlos a ella. 4. Realización gráfica de una imagen semejante a otra dada, tomando como módulo una parte de la misma y utilizándola como unidad de medida. 5. Realización gráfica de una imagen semejante a otra dada, utilizando el procedimiento de la cuadrícula. 6. Utilización de escalas gráficas para proporcionar formas. 7. Observación del uso del canon y la proporción en diversas obras: de arte, publicidad, diseño, etc.	1. Valoración de la proporción como uno de los componentes básicos en el entorno natural o artificial. 2. Valoración de la proporción o desproporción como un elemento de expresión. 3. Valoración de la figura humana como unidad de medida de los objetos y de las cosas relacionadas con ella. 4. Valoración de la importancia del factor ergonómico en la maniobrabilidad y manipulación de los objetos diseñados para nuestro uso. 5. Interés por descubrir las relaciones de proporción que hay entre las partes de un todo y por conocer los métodos que nos ayudan a reproducirlas. 6. Valoración de la proporción y la escala como factores determinantes en el dibujo técnico, industrial, arquitectónico, etc. 7. Valoración de la precisión, rigor y limpieza en la realización de los trazados que así lo requieran y conservación de los instrumentos de precisión. 8. Valoración del orden y limpieza en el aula.

COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
1. Concepto elemental de "ergonomía". – Relación forma-uso. 2. Relación entre las partes de una misma forma. 3. Relaciones entre formas: – Igualdad. – Semejanza. 4. Concepto de escala. – Escalas de: · ampliación. · reducción. · naturales. – Escalas gráficas. 5. Las escalas como aplicación de igualdad y semejanza. 6. La proporción y el uso del módulo en el diseño, el arte y la publicidad.	1. Comprobación, mediante la observación, de que las personas son el módulo o unidad de medida para todas las cosas relacionadas con ellas. 2. Realización gráfica de una imagen semejante a otra dada, tomando como módulo una parte de la misma y utilizándola como unidad de medida. 3. Realización gráfica de una imagen semejante a otra dada, utilizando el procedimiento de la cuadrícula. 4. Utilización de escalas gráficas para proporcionar formas. 5. Observación del uso del canon y la proporción en diversas obras: de arte, publicidad, diseño, etc.	1. Valoración de la proporción o desproporción como un elemento de expresión. 2. Valoración de la figura humana como unidad de medida de los objetos y de las cosas relacionadas con ella. 3. Valoración de la importancia del factor ergonómico en la maniobrabilidad y manipulación de los objetos diseñados para nuestro uso. 4. Valoración de la proporción y la escala como factores determinantes en el dibujo técnico, industrial, arquitectónico, etc. 5. Valoración de la precisión, rigor y limpieza en la realización de los trazados que así lo requieran y conservación de los instrumentos de precisión.

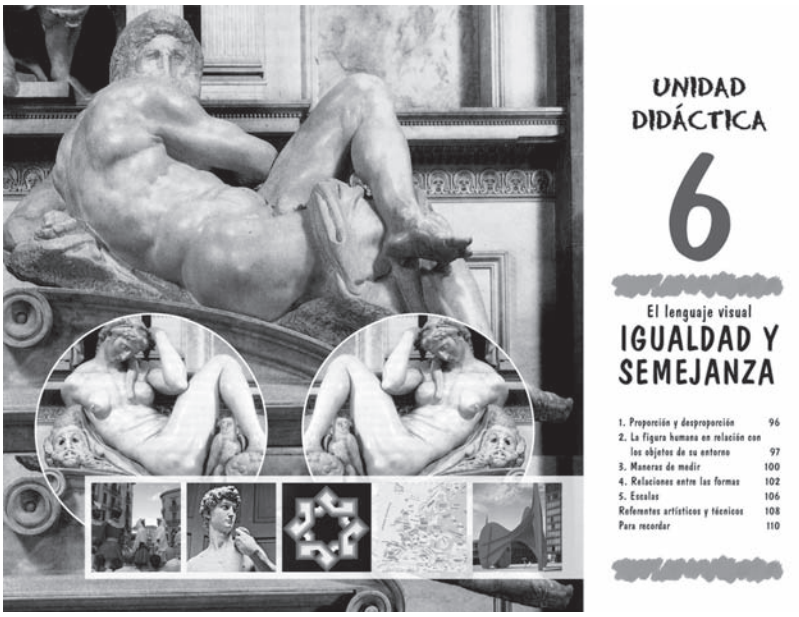
COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. La proporción y la desproporción como componentes básicos de la expresión. 2. El hombre como unidad de medida o módulo para todas las cosas relacionadas con él. 3. Concepto elemental de "ergonomía". – Relación forma-uso. 4. Las escalas como aplicación de igualdad y semejanza. 5. La proporción y el uso del módulo en el diseño, el arte y la publicidad.	1. Determinación visual de las proporciones o desproporciones entre las distintas partes de una composición gráfico-plástica, valorándolas como componentes básicos de la expresión. 2. Comprobación, mediante la observación, de que las personas son el módulo o unidad de medida para todas las cosas relacionadas con ellas. 3. Observación del uso del canon y la proporción en diversas obras: de arte, publicidad, diseño, etc.	1. Valoración de la proporción como uno de los componentes básicos en el entorno natural o artificial. 2. Valoración de la proporción o desproporción como un elemento de expresión. 3. Valoración de la figura humana como unidad de medida de los objetos y de las cosas relacionadas con ella. 4. Valoración de la importancia del factor ergonómico en la maniobrabilidad y manipulación de los objetos diseñados para nuestro uso. 5. Valoración del orden y limpieza en el aula.

COMPETENCIA AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. La proporción y la desproporción como componentes básicos de la expresión. 2. El hombre como unidad de medida o módulo para todas las cosas relacionadas con él. 3. Concepto elemental de "ergonomía". – Relación forma-uso. 7. Las escalas como aplicación de igualdad y semejanza. 8. La proporción y el uso del módulo en el diseño, el arte y la publicidad.	1. Comprobación, mediante la observación, de que las personas son el módulo o unidad de medida para todas las cosas relacionadas con ellas. 2. Utilización de escalas gráficas para proporcionar formas. 3. Observación del uso del canon y la proporción en diversas obras: de arte, publicidad, diseño, etc	1. Valoración de la proporción como uno de los componentes básicos en el entorno natural o artificial. 2. Valoración de la proporción o desproporción como un elemento de expresión. 3. Valoración de la figura humana como unidad de medida de los objetos y de las cosas relacionadas con ella. 4. Valoración de la importancia del factor ergonómico en la maniobrabilidad y manipulación de los objetos diseñados para nuestro uso. 5. Interés por descubrir las relaciones de proporción que hay entre las partes de un todo y por conocer los métodos que nos ayudan a reproducirlas.

COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL
COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
1. La proporción y la desproporción como componentes básicos de la expresión. 2. El hombre como unidad de medida o módulo para todas las cosas relacionadas con él. 3. Concepto elemental de "ergonomía". – Relación forma-uso. 4. Relación entre las partes de una misma forma. 5. Relaciones entre formas: – Igualdad. – Semejanza. 6. Concepto de escala. – Escalas de: · ampliación. · reducción. · naturales. – Escalas gráficas. 7. Las escalas como aplicación de igualdad y semejanza. 8. La proporción y el uso del módulo en el diseño, el arte y la publicidad.	1. Determinación visual de las proporciones o desproporciones entre las distintas partes de una composición gráfico-plástica, valorándolas como componentes básicos de la expresión. 2. Comprobación, mediante la observación, de que las personas son el módulo o unidad de medida para todas las cosas relacionadas con ellas. 3. Realización de un collage en el que se relaciona el tamaño de los objetos con el de la figura humana, para adaptarlos y subordinarlos a ella. 4. Realización gráfica de una imagen semejante a otra dada, tomando como módulo una parte de la misma y utilizándola como unidad de medida. 5. Realización gráfica de una imagen semejante a otra dada, utilizando el procedimiento de la cuadrícula. 6. Utilización de escalas gráficas para proporcionar formas. 7. Observación del uso del canon y la proporción en diversas obras: de arte, publicidad, diseño, etc.	1. Valoración de la proporción como uno de los componentes básicos en el entorno natural o artificial. 2. Valoración de la proporción o desproporción como un elemento de expresión. 3. Valoración de la figura humana como unidad de medida de los objetos y de las cosas relacionadas con ella. 4. Valoración de la importancia del factor ergonómico en la maniobrabilidad y manipulación de los objetos diseñados para nuestro uso. 5. Interés por descubrir las relaciones de proporción que hay entre las partes de un todo y por conocer los métodos que nos ayudan a reproducirlas. 6. Valoración de la proporción y la escala como factores determinantes en el dibujo técnico, industrial, arquitectónico, etc. 7. Valoración de la precisión, rigor y limpieza en la realización de los trazados que así lo requieran y conservación de los instrumentos de precisión. 8. Valoración del orden y limpieza en el aula.

Orientaciones didácticas



GENERALES

Se pretende que el alumno/a conozca las diferentes formas de medir y observe como el ser humano es el centro de medidas de todo cuanto le rodea.

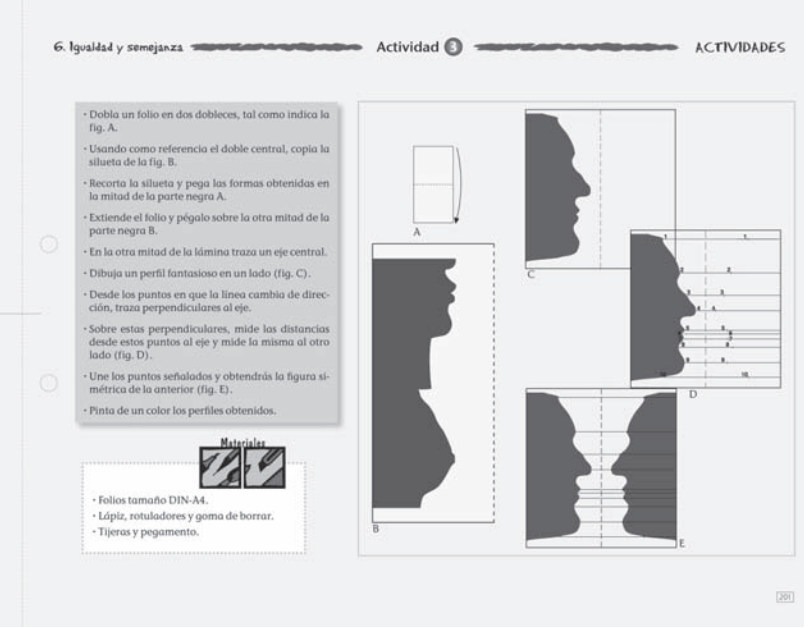
El alumno/a debe valorar las diversas formas de crear figuras semejantes.

ACTIVIDAD 1 Y 2

Se pretende realizar una figura semejante reducido por medio de la cuadrícula, la superficie a copiar, método que ya utilizaban los egipcios, así como el encaje de formas.

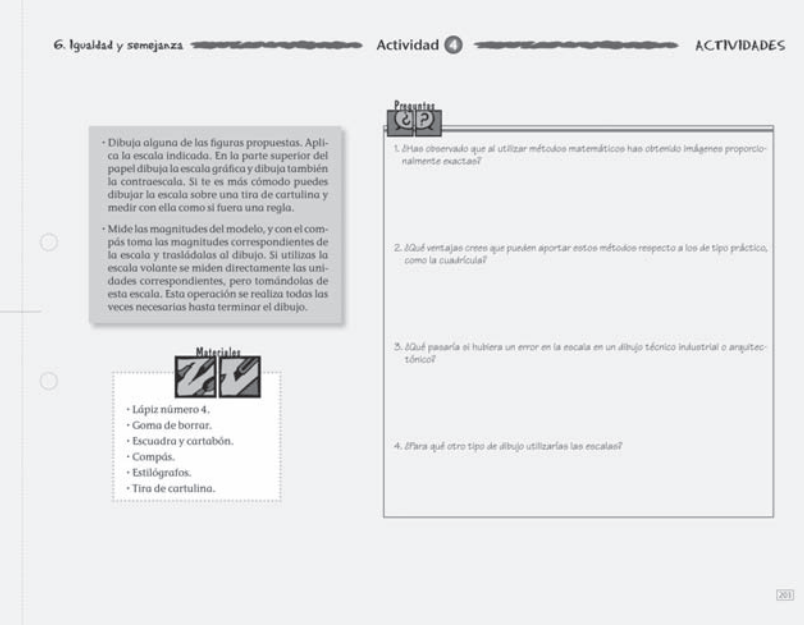
ACTIVIDAD 3

Valorar la simetría como generadora de igualdades opuestas.



ACTIVIDAD 4

Conocer y apreciar la utilización de escalas gráficas, método que requiere mayor precisión que los anteriores.



Tema 7

Espacio y volumen

▸ Programación de aula

Contenidos

Conceptos

- Concepto de volumen.
- Los objetos tienen tres dimensiones.
- Formas naturales y formas artificiales.
- El volumen realizado tridimensionalmente.
- La luz define las formas y los volúmenes.
- La perspectiva como sistema de representación tridimensional.
- Percepción de volumen en el plano por asociación de perspectiva más claroscuro.
- Aplicación de claroscuro a estructuras en perspectiva.

Procedimientos

- Modificación del plano mediante cortes y doblados.
- Creación de volúmenes geométricos apilables.
- Elaboración de volúmenes con materiales maleables.
- Producción de efectos lumínicos afectando a la apariencia de los volúmenes por el cambio de posición del foco luminoso.
- Empleo del claroscuro para percibir el relieve en el plano.
- Empleo de la perspectiva y el claroscuro para percibir la sensación de volumen en el plano.

Actitudes

- Sensibilización ante las variaciones visuales producidas por los cambios lumínicos.
- Predisposición a captar efectos de profundidad espacial en el plano en las obras pictóricas.
- Valoración de la capacidad espacial, para visualizar formas tridimensionales.
- Descubrir la importancia que tiene el claroscuro en la percepción de volumen en el plano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ¿Presenta todos los trabajos realizados a lo largo de esta unidad? ¿Con qué resultado?
- ¿Relaciona el volumen entre el objeto real y la imagen del objeto representado?
- ¿Es capaz de realizar cuerpos geométricos a partir de sus desarrollos?
- ¿Sabe realizar objetos tridimensionales con materiales maleables?
- ¿Realiza adecuadamente las gradaciones de claroscuro?
- ¿Sabe conjugar el elemento perspectivo con la asociación del claroscuro?
- ¿Trae el material y trabaja en clase?
- ¿Presenta el trabajo en la fecha prevista?
- ¿Se adecua el resultado a lo que se pedía y se pretendía en esta actividad?
- ¿Es correcta la realización del ejercicio?
- ¿El resultado es imaginativo y personal?
- ¿Es buena la presentación y la limpieza del trabajo?
- ¿Cuida el material y colabora en el mantenimiento de la limpieza del aula?

COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

- Competencia en Comunicación.
- Competencia Matemática.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el entorno.
- Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia artística y cultural.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia en autonomía e iniciativa personal

TIEMPO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

Esta unidad se puede desarrollar en 12 sesiones repartidas de la siguiente forma.

- Los seres y los objetos son corpóreos.
- La luz define las formas y los volúmenes.
- Percepción del volumen en el plano.
- Perspectiva intuitiva.
- El relieve escultórico.
- Referentes artísticos..... 2 sesiones
- Actividades 1, 2, 3, 4 y 5. ..... 10 sesiones

▸ Programación por competencias

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
1. Concepto de volumen. 2. Formas naturales y formas artificiales. 3. La luz define las formas y los volúmenes. 4. La perspectiva como sistema de representación tridimensional. 5. Percepción de volumen en el plano por asociación de perspectiva más claroscuro. 6. Aplicación de claroscuro a estructuras en perspectiva.	1. Modificación del plano mediante cortes y doblados. 2. Producción de efectos lumínicos afectando a la apariencia de los volúmenes por el cambio de posición del foco luminoso. 3. Empleo del claroscuro para percibir el relieve en el plano. 4. Empleo de la perspectiva y el claroscuro para percibir la sensación de volumen en el plano.	1. Sensibilización ante las variaciones visuales producidas por los cambios lumínicos. 2. Predisposición a captar efectos de profundidad espacial en el plano en las obras pictóricas. 3. Valoración de la capacidad espacial, para visualizar formas tridimensionales. 4. Descubrir la importancia que tiene el claroscuro en la percepción de volumen en el plano.

COMPETENCIA MATEMÁTICA

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
1. Concepto de volumen. 2. Los objetos tienen tres dimensiones. 4. El volumen realizado tridimensionalmente. 6. La perspectiva como sistema de representación tridimensional.	1. Modificación del plano mediante cortes y doblados. 2. Creación de volúmenes geométricos apilables. 3. Elaboración de volúmenes con materiales maleables. 4. Empleo de la perspectiva y el claroscuro para percibir la sensación de volumen en el plano.	1. Valoración de la capacidad espacial, para visualizar formas tridimensionales.

COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
1. Concepto de volumen. 2. Los objetos tienen tres dimensiones. 3. Formas naturales y formas artificiales. 4. El volumen realizado tridimensionalmente. 5. La luz define las formas y los volúmenes. 6. La perspectiva como sistema de representación tridimensional. 7. Percepción de volumen en el plano por asociación de perspectiva más claroscuro. 8. Aplicación de claroscuro a estructuras en perspectiva.	1. Modificación del plano mediante cortes y doblados. 2. Creación de volúmenes geométricos apilables. 3. Elaboración de volúmenes con materiales maleables. 4. Producción de efectos lumínicos afectando a la apariencia de los volúmenes por el cambio de posición del foco luminoso. 5. Empleo del claroscuro para percibir el relieve en el plano. 6. Empleo de la perspectiva y el claroscuro para percibir la sensación de volumen en el plano.	1. Sensibilización ante las variaciones visuales producidas por los cambios lumínicos. 2. Predisposición a captar efectos de profundidad espacial en el plano en las obras pictóricas. 3. Valoración de la capacidad espacial, para visualizar formas tridimensionales. 4. Descubrir la importancia que tiene el claroscuro en la percepción de volumen en el plano.

COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Los objetos tienen tres dimensiones. 2. El volumen realizado tridimensionalmente. 3. La luz define las formas y los volúmenes. 4. La perspectiva como sistema de representación tridimensional. 5. Percepción de volumen en el plano por asociación de perspectiva más claroscuro. 6. Aplicación de claroscuro a estructuras en perspectiva.	1. Producción de efectos lumínicos afectando a la apariencia de los volúmenes por el cambio de posición del foco luminoso. 2. Empleo del claroscuro para percibir el relieve en el plano. 3. Empleo de la perspectiva y el claroscuro para percibir la sensación de volumen en el plano.	1. Sensibilización ante las variaciones visuales producidas por los cambios lumínicos. 2. Predisposición a captar efectos de profundidad espacial en el plano en las obras pictóricas. 3. Valoración de la capacidad espacial, para visualizar formas tridimensionales. 4. Descubrir la importancia que tiene el claroscuro en la percepción de volumen en el plano.

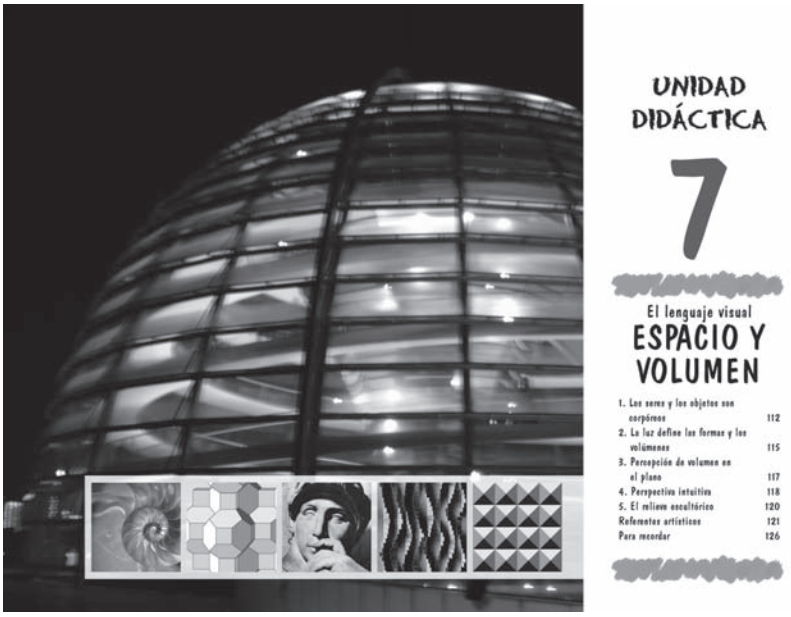
COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Concepto de volumen. 2. Los objetos tienen tres dimensiones. 3. Formas naturales y formas artificiales. 4. El volumen realizado tridimensionalmente. 5. La luz define las formas y los volúmenes. 6. La perspectiva como sistema de representación tridimensional. 7. Percepción de volumen en el plano por asociación de perspectiva más claroscuro. 8. Aplicación de claroscuro a estructuras en perspectiva.	1. Modificación del plano mediante cortes y doblados. 2. Creación de volúmenes geométricos apilables. 3. Elaboración de volúmenes con materiales maleables. 4. Producción de efectos lumínicos afectando a la apariencia de los volúmenes por el cambio de posición del foco luminoso. 5. Empleo del claroscuro para percibir el relieve en el plano. 6. Empleo de la perspectiva y el claroscuro para percibir la sensación de volumen en el plano.	1. Sensibilización ante las variaciones visuales producidas por los cambios lumínicos. 2. Predisposición a captar efectos de profundidad espacial en el plano en las obras pictóricas. 3. Valoración de la capacidad espacial, para visualizar formas tridimensionales. 4. Descubrir la importancia que tiene el claroscuro en la percepción de volumen en el plano.

Orientaciones didácticas

GENERALES

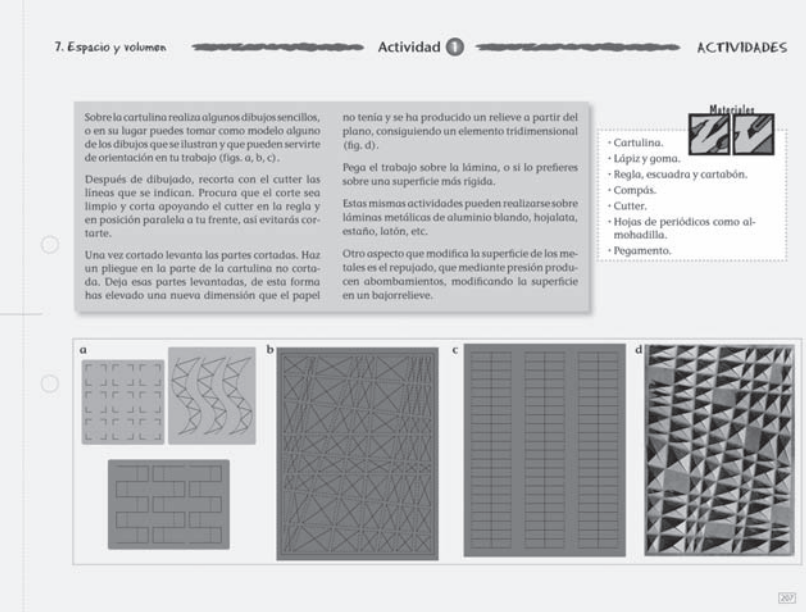
En toda la unidad se pretende reforzar el concepto de lo tridimensional como algo corpóreo o táctil, como objeto compacto que llena un lugar en el espacio real.

Por otro lado, se quiere manifestar la sensación de volumen, que puede obtenerse en el plano gráfico, mediante la asociación de perspectivas y claroscuro.



ACTIVIDAD 1

En esta actividad se pretende transformar el plano bidimensional en un elemento tridimensional a partir de cortes y pliegues de la superficie para crear la tercera dimensión.



7. Espacio y volumen — Actividad 2 — ACTIVIDADES

En esta actividad vas a desarrollar dos aspectos del volumen. Uno será un relieve y el otro un cuerpo exento del plano.

A

Para realizar el relieve sobre el soporte rígido, colocarás una de las pastillas de arcilla allanándola hasta que ocupe toda la superficie del soporte, procurando que la arcilla tenga un grosor de 2 cm de alto aproximadamente.

Sobre una de las mitades de la arcilla dibuja la forma de un objeto, un pez, patos nadando, hojas, etc. Pueden ser también formas geométricas, cuadrados, triángulos, circunferencias, etc. Pueden servirte como orientación los modelos adjuntos (figs. **a** a **c**).

Una vez dibujado, con la navaja haz un corte que contornee el dibujo y que llegue hasta el soporte. Una vez recortado, con mucho cuidado levanta del soporte la forma que has cortado y colócala encima de la otra mitad de la arcilla que no has cortado.

Si lo prefieres puedes continuar produciendo cortes e ir alternándolos.

Has podido comprobar que se ha producido un entrante y un saliente. Has creado un relieve.

a

b

c

Materiales

- Arcilla, dos pastillas de 1 kg.
- Soporte rígido de 15 x 10 cm aproximadamente, puede ser: chapa de ocumen, un trozo de tabla, cartón grueso, un trozo de laminado plástico, etc.
- Una navaja, cuter o palillo modelar.
- Un trozo de alambre de 1 mm de diámetro.
- Un trapo.
- Papel de periódico.
- Bolsa de plástico.

209

ACTIVIDAD 2 Y 3

Valorar la simetría como generadora de igualdades opuestas.

7. Espacio y volumen — Actividad 3 — ACTIVIDADES

PERCEPCIÓN DE RELIEVE EN EL PLANO

Elige dos de los dibujos adjuntos que más te gusten y dibuja uno en cada recuadro. Puedes crear tu propio dibujo inspirándote en estos modelos (figs. **a** a **g**).

El dibujo del primer recuadro lo sombreas con el lápiz n.º 1 para obtener valores claros y oscuros. Procurando mantener la dirección de la luz, las caras que miren hacia la luz serán más claras. Las caras que estén en la parte opuesta serán las más oscuras y las que sean perpendiculares a la luz tendrán un valor medio. Este criterio lo aplicarás en todo el cuadrado.

El segundo recuadro lo pintas siguiendo el mismo criterio anterior pero utilizando los rotuladores. Utiliza colores muy claros para las caras que estén orientadas hacia la luz. Las que estén en posición perpendicular a la luz las pintas con colores medios, y las caras opuestas a la dirección de la luz las pintas de colores muy oscuros.

a

b

Materiales

- Lápices nº 1 y 2.
- Goma de borrar.
- Rotuladores de colores.
- Regla, escuadra y cartabón.
- Compás.

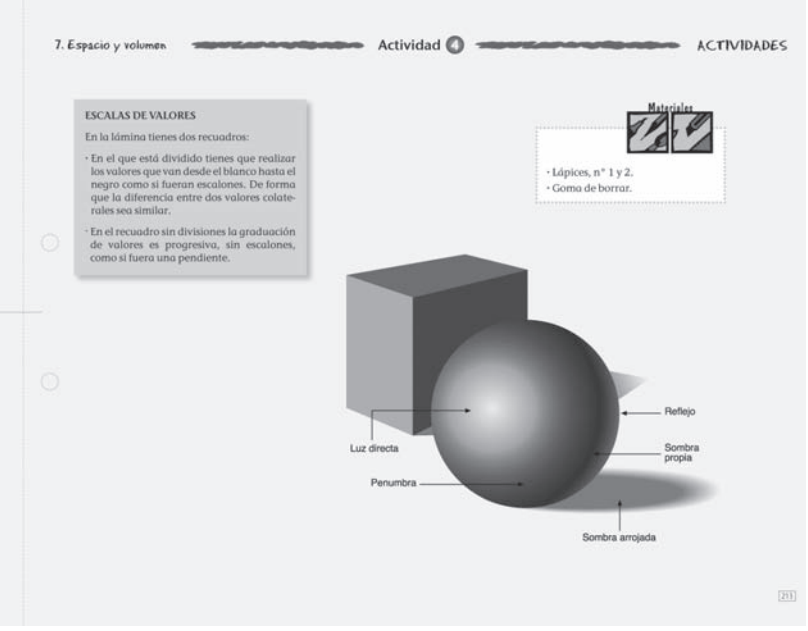
Preguntas

1. Al aplicar el claroscuro a las líneas que has dibujado ¿percibes sensación de relieve?

2. Si utilizas los mismos colores o valores pero cambias el sentido de la orientación de la luz ¿se percibirá la sensación de relieve? Prueba a ver qué efecto obtienes.

3. ¿A qué crees que se debe este fenómeno?

211


7. Espacio y volumen — Actividad 4 — ACTIVIDADES

ESCALAS DE VALORES

En la lámina tienes dos recuadros:

- En el que está dividido tienes que realizar los valores que van desde el blanco hasta el negro como si fueran escalones. De forma que la diferencia entre dos valores colaterales sea similar.
- En el recuadro sin divisiones la graduación de valores es progresiva, sin escalones, como si fuera una pendiente.

Materiales

- Lápices, nº 1 y 2.
- Goma de borrar.

Reflejo
Luz directa
Sombra propia
Penumbra
Sombra arrojada

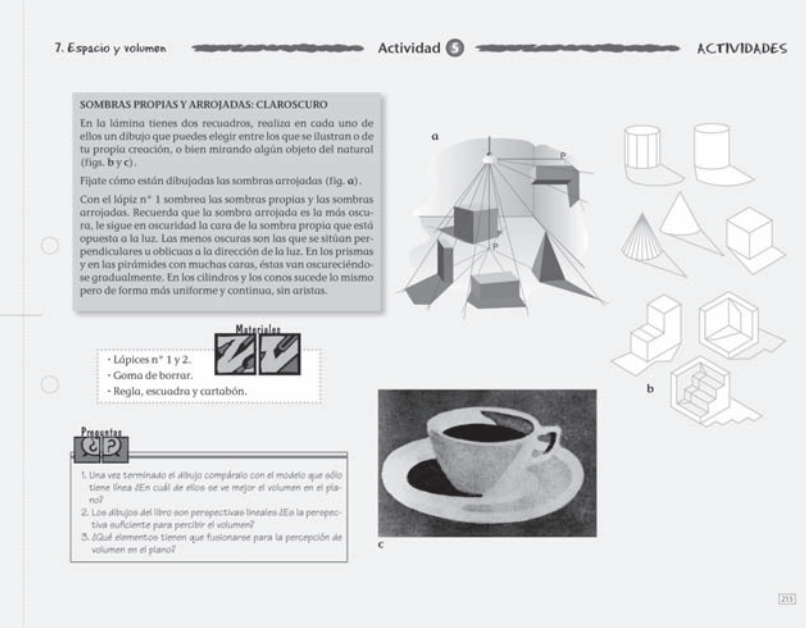
211

ACTIVIDAD 4

Mediante claroscuro, ya sea en blanco y negro o en color, se pretende crear la ilusión de relieve en el plano.

ACTIVIDAD 5

En esta actividad se pretende crear en el plano gráfico la sensación de volumen, asociando el claroscuro a la estructura lineal de la perspectiva.



7. Espacio y volumen — Actividad 5 — ACTIVIDADES

SOMBRAS PROPIAS Y ARROJADAS: CLAROSCURO

En la lámina tienes dos recuadros, realiza en cada uno de ellos un dibujo que puedes elegir entre los que se ilustran o de tu propia creación, o bien mirando algún objeto del natural (figs. b y c).

Fíjate cómo están dibujadas las sombras arrojadas (fig. a).

Con el lápiz nº 1 sombrea las sombras propias y las sombras arrojadas. Recuerda que la sombra arrojada es la más oscura, le sigue en oscuridad la cara de la sombra propia que está opuesta a la luz. Las menos oscuras son las que se sitúan perpendiculares u oblicuas a la dirección de la luz. En los prismas y en las pirámides con muchas caras, éstas van oscureciéndose gradualmente. En los cilindros y los conos sucede lo mismo pero de forma más uniforme y continua, sin aristas.

Materiales

- Lápices nº 1 y 2.
- Goma de borrar.
- Regla, escuadra y cartabón.

Preguntas

1. Una vez terminado el dibujo compáralo con el modelo que odio tiene línea ¿En cuál de ellos se ve mejor el volumen en el plano?
2. Los dibujos del libro son perspectivas lineales ¿Es la perspectiva suficiente para percibir el volumen?
3. ¿Qué elementos tienen que fusionarse para la percepción de volumen en el plano?

a

b

c

Tema 8

La imagen tecnológica

▸ Programación de aula

Contenidos

Conceptos

- Definición de imagen.
- Imagen y realidad. Iconicidad, figuración/abstracción.
- Relación de los diferentes grupos de las formas artificiales con el lenguaje plástico y visual (formas funcionales con el diseño, artísticas con el arte, etc.).
- Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: planos, imágenes digitales y videojuegos
- Imágenes fijas y en movimiento.
- Transformaciones y manipulaciones de imágenes.
- Evolución social y tecnológica de los videojuegos
- La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales.

Procedimientos

- Observación de imágenes , análisis y comparación, en función de su uso y finalidad.
- Comparación de imágenes de un mismo objeto.
- Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos.
- Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido.
- Organización de formas en el campo visual y distribución de forma equilibrada.
- Gestación progresiva y organizada de un videojuego.
- Observación y análisis de los signos gráficos que intervienen en un programa de gestión de imágenes
- Investigación estilística de los elementos figurativos que intervienen en la configuración de los videojuegos

Actitudes

- Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante.
- Curiosidad y gusto por conocer las representaciones icónicas de un mismo objeto y sus finalidades específicas.
- Observación de los rasgos particulares de los distintos lenguajes visuales.
- Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido.
- Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean.
- Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas.
- Actitud crítica ante los aspectos positivos y negativos de la imagen tecnológica, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial, y su posible carácter adictivo.
- Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos.
- Reconocimiento de la necesidad de desarrollar un gusto personal y unos valores estéticos ante las formas e imágenes de su entorno y de su época.
- Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión.
- Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo.
- Gusto por el orden y limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos.
- Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.
- Valoración del orden y limpieza en el aula o taller.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ¿Presenta todos los trabajos realizados a lo largo de esta unidad? ¿Con qué resultado?
- ¿Relaciona imagen y tecnología ¿
- ¿Es capaz de realizar modificaciones de imágenes utilizando el ordenador?
- ¿Sabe manipular los programas adecuados?
- ¿Realiza adecuadamente los fotomontajes?
- ¿Trae el material y trabaja en clase?
- ¿Presenta el trabajo en la fecha prevista?
- ¿Se adecua el resultado a lo que se pedía y se pretendía en esta actividad?
- ¿Es correcta la realización del ejercicio?
- ¿El resultado es imaginativo y personal?
- ¿Es buena la presentación y la limpieza del trabajo?
- ¿Cuida el material y colabora en el mantenimiento de la limpieza del aula?

COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

- Competencia en Comunicación.
- Competencia Matemática.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el entorno.
- Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia artística y cultural.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia en autonomía e iniciativa personal

TIEMPO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 4 sesiones, que se podrán distribuir del siguiente modo:

- Proceso evolutivo.
- Diversidad de imágenes.
- Manipulación de imágenes tecnológicas.
- Los videojuegos.
- El relieve escultórico.
- Referentes artísticos.
- Actividad 1 ..... 4 sesiones

▸ Programación por competencias

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Definición de imagen. 2. Imagen y realidad. Iconicidad, figuración/abstracción. 3. Relación de los diferentes grupos de las formas artificiales con el lenguaje plástico y visual (formas funcionales con el diseño, artísticas con el arte, etc.). 4. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: planos, imágenes digitales y videojuegos 5. Imágenes fijas y en movimiento. 6. Transformaciones y manipulaciones de imágenes. 7. Evolución social y tecnológica de los videojuegos 8. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales.	1. Observación de imágenes , análisis y comparación, en función de su uso y finalidad. 2. Comparación de imágenes de un mismo objeto. 3. Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos. 4. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido. 5. Organización de formas en el campo visual y distribución de forma equilibrada. 6. Gestación progresiva y organizada de un videojuego. 7. Observación y análisis de los signos gráficos que intervienen en un programa de gestión de imágenes 8. Investigación estilística de los elementos figurativos que intervienen en la configuración de los videojuegos.	1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante. 2. Curiosidad y gusto por conocer las representaciones icónicas de un mismo objeto y sus finalidades específicas. 3. Observación de los rasgos particulares de los distintos lenguajes visuales. 4. Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido. 5. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean. 6. Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas. 7. Actitud crítica ante los aspectos positivos y negativos de la imagen tecnológica, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial, y su posible carácter adictivo. 8. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos. 9. Reconocimiento de la necesidad de desarrollar un gusto personal y unos valores estéticos ante las formas e imágenes de su entorno y de su época. 10. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión. 11. Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo.

COMPETENCIA MATEMÁTICA		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Relación de los diferentes grupos de las formas artificiales con el lenguaje plástico y visual (formas funcionales con el diseño, artísticas con el arte, etc.). 2. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: planos, imágenes digitales y videojuegos 3. Imágenes fijas y en movimiento. 4. Transformaciones y manipulaciones de imágenes. 5. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales.	1. Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos. 2. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido. 3. Organización de formas en el campo visual y distribución de forma equilibrada. 4. Observación y análisis de los signos gráficos que intervienen en un programa de gestión de imágenes	1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante. 2. Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido. 3. Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas. 4. Actitud crítica ante los aspectos positivos y negativos de la imagen tecnológica, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial, y su posible carácter adictivo. 5. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión. 6. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.

COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Definición de imagen. 2. Imagen y realidad. Iconicidad, figuración/abstracción. 3. Relación de los diferentes grupos de las formas artificiales con el lenguaje plástico y visual (formas funcionales con el diseño, artísticas con el arte, etc.). 4. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: planos, imágenes digitales y videojuegos 5. Imágenes fijas y en movimiento. 6. Transformaciones y manipulaciones de imágenes. 7. Evolución social y tecnológica de los videojuegos 8. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales.	1. Observación de imágenes , análisis y comparación, en función de su uso y finalidad. 2. Comparación de imágenes de un mismo objeto. 3. Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos. 4. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido. 5. Organización de formas en el campo visual y distribución de forma equilibrada. 6. Gestación progresiva y organizada de un videojuego. 7. Observación y análisis de los signos gráficos que intervienen en un programa de gestión de imágenes 8. Investigación estilística de los elementos figurativos que intervienen en la configuración de los videojuegos.	1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante. 2. Curiosidad y gusto por conocer las representaciones icónicas de un mismo objeto y sus finalidades específicas. 3. Observación de los rasgos particulares de los distintos lenguajes visuales. 4. Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido. 5. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean. 6. Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas. 7. Actitud crítica ante los aspectos positivos y negativos de la imagen tecnológica, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial, y su posible carácter adictivo. 8. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos. 9. Reconocimiento de la necesidad de desarrollar un gusto personal y unos valores estéticos ante las formas e imágenes de su entorno y de su época. 10. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión. 11. Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo. 12. Gusto por el orden y limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos. 13. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo. 14. Valoración del orden y limpieza en el aula o taller.

COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Definición de imagen. 2. Imagen y realidad. Iconicidad, figuración/abstracción. 3. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: planos, imágenes digitales y videojuegos 4. Imágenes fijas y en movimiento. 5. Transformaciones y manipulaciones de imágenes. 6. Evolución social y tecnológica de los videojuegos 7. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales.	1. Observación de imágenes , análisis y comparación, en función de su uso y finalidad. 2. Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos. 3. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido. 4. Organización de formas en el campo visual y distribución de forma equilibrada. 5. Gestación progresiva y organizada de un videojuego. 6. Observación y análisis de los signos gráficos que intervienen en un programa de gestión de imágenes 7. Investigación estilística de los elementos figurativos que intervienen en la configuración de los videojuegos	1. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean. 2. Actitud crítica ante los aspectos positivos y negativos de la imagen tecnológica, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial, y su posible carácter adictivo. 3. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos. 4. Reconocimiento de la necesidad de desarrollar un gusto personal y unos valores estéticos ante las formas e imágenes de su entorno y de su época. 5. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión. 6. Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo. 7. Gusto por el orden y limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos. 8. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.

COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Imagen y realidad. Iconicidad, figuración/abstracción. 2. Relación de los diferentes grupos de las formas artificiales con el lenguaje plástico y visual (formas funcionales con el diseño, artísticas con el arte, etc.). 3. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: planos, imágenes digitales y videojuegos 4. Transformaciones y manipulaciones de imágenes. 5. Evolución social y tecnológica de los videojuegos 6. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales.	1. bservación de imágenes , análisis y comparación, en función de su uso y finalidad. 4. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido. 6. Gestación progresiva y organizada de un videojuego. 7. Observación y análisis de los signos gráficos que intervienen en un programa de gestión de imágenes 8. Investigación estilística de los elementos figurativos que intervienen en la configuración de los videojuegos	1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante. 2. Curiosidad y gusto por conocer las representaciones icónicas de un mismo objeto y sus finalidades específicas. 3. Observación de los rasgos particulares de los distintos lenguajes visuales. 4. Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido. 5. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean. 6. Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas. 7. Actitud crítica ante los aspectos positivos y negativos de la imagen tecnológica, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial, y su posible carácter adictivo. 8. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos. 9. Reconocimiento de la necesidad de desarrollar un gusto personal y unos valores estéticos ante las formas e imágenes de su entorno y de su época. 10. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión. 11. Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo. 12. Gusto por el orden y limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos. 13. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo. 14. Valoración del orden y limpieza en el aula o taller.

COMPETENCIA AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Relación de los diferentes grupos de las formas artificiales con el lenguaje plástico y visual (formas funcionales con el diseño, artísticas con el arte, etc.). 2. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: planos, imágenes digitales y videojuegos 3. Imágenes fijas y en movimiento. 4. Transformaciones y manipulaciones de imágenes. 5. Evolución social y tecnológica de los videojuegos 6. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales.	1. Observación de imágenes , análisis y comparación, en función de su uso y finalidad. 2. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido. 3. Gestación progresiva y organizada de un videojuego. 4. Observación y análisis de los signos gráficos que intervienen en un programa de gestión de imágenes 5. Investigación estilística de los elementos figurativos que intervienen en la configuración de los videojuegos.	1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante. 2. Curiosidad y gusto por conocer las representaciones icónicas de un mismo objeto y sus finalidades específicas. 3. Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido. 4. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean. 5. Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas. 6. Actitud crítica ante los aspectos positivos y negativos de la imagen tecnológica, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial, y su posible carácter adictivo. 7. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos. 8. Reconocimiento de la necesidad de desarrollar un gusto personal y unos valores estéticos ante las formas e imágenes de su entorno y de su época. 9. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión. 10. Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo. 11. Gusto por el orden y limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos. 12. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.

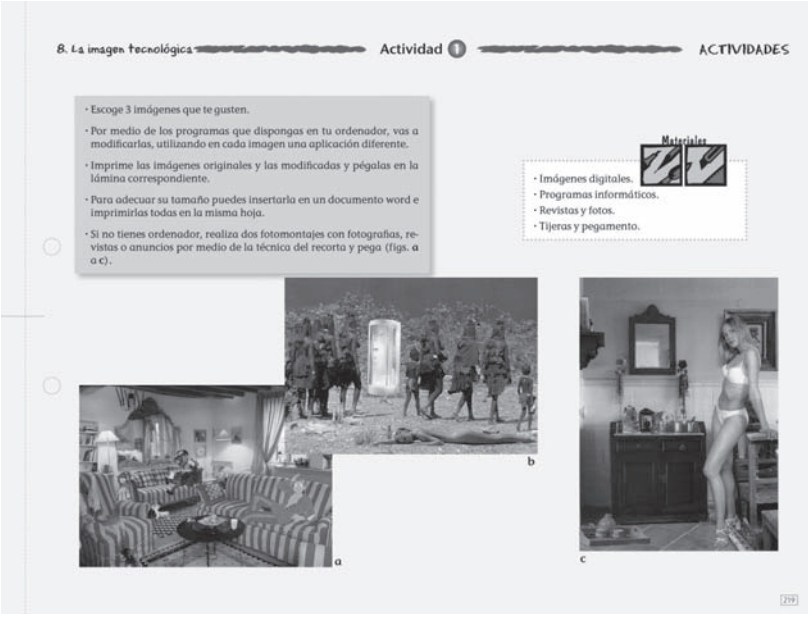
COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER		
CONCEPTOS	**PROCEDIMIENTOS**	**ACTITUDES**
1. Definición de imagen. 2. Imagen y realidad. Iconicidad, figuración/abstracción. 3. Relación de los diferentes grupos de las formas artificiales con el lenguaje plástico y visual (formas funcionales con el diseño, artísticas con el arte, etc.). 4. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: planos, imágenes digitales y videojuegos 5. Imágenes fijas y en movimiento. 6. Transformaciones y manipulaciones de imágenes. 7. Evolución social y tecnológica de los videojuegos 8. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales.	1. Observación de imágenes , análisis y comparación, en función de su uso y finalidad. 2. Comparación de imágenes de un mismo objeto. 3. Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos. 4. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido. 5. Organización de formas en el campo visual y distribución de forma equilibrada. 6. Gestación progresiva y organizada de un videojuego. 7. Observación y análisis de los signos gráficos que intervienen en un programa de gestión de imágenes 8. Investigación estilística de los elementos figurativos que intervienen en la configuración de los videojuegos.	1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante. 2. Curiosidad y gusto por conocer las representaciones icónicas de un mismo objeto y sus finalidades específicas. 3. Observación de los rasgos particulares de los distintos lenguajes visuales. 4. Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido. 5. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean. 6. Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas. 7. Actitud crítica ante los aspectos positivos y negativos de la imagen tecnológica, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial, y su posible carácter adictivo. 8. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos. 9. Reconocimiento de la necesidad de desarrollar un gusto personal y unos valores estéticos ante las formas e imágenes de su entorno y de su época. 10. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión. 11. Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo. 12. Gusto por el orden y limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos. 13. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo. 14. Valoración del orden y limpieza en el aula o taller.

Orientaciones didácticas

GENERALES

Se pretende acercar las nuevas tecnologías al aula y que los alumnos/as se familiaricen con los programas de tratamiento de imágenes.

También se pretende prevenir la adicción a los videojuegos.



ACTIVIDAD 1

Se pretende que los alumnos/as manipulen imágenes, ya sea utilizando las nuevas tecnologías o por el método tradicional del fotomontaje.

Guía Didáctica

1º ESO

Educación plástica y visual