



# EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

## OPTATIVA

***GUÍA DIDÁCTICA***



Esta guía didáctica corresponde al primer ciclo de E.S.O., área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y forma parte de los materiales curriculares de Editorial Tabarca Llibres.

© De la presente edición Tabarca Llibres, S.L.

© Autor: Vicente Patón Espí.

Edita:

Tabarca Llibres, S.L.

Av. Ausiàs March, 184

Tel.: 96 318 60 07

[www.tabarcallibres.com](http://www.tabarcallibres.com)

46026 VALENCIA

## ÍNDICE

|   |           |
|---|-----------|
| <b>I. Introducción</b>                            | <b>5</b>  |
| <b>II. Criterios generales</b>                    | <b>6</b>  |
| <b>III. Objetivos</b>                             | <b>11</b> |
| <b>IV. Metodología</b>                            | <b>14</b> |
| <b>V. Contenidos</b>                              | <b>18</b> |
| <b>VI. Criterios de evaluación</b>                | <b>34</b> |
| <b>VII. Criterios de evaluación específicos</b>   | <b>38</b> |
| <b>VIII. Atención a la diversidad</b>             | <b>43</b> |
| <b>IX. Tratamiento de las áreas transversales</b> | <b>45</b> |



Elaborar el Proyecto Curricular de la materia, es la tarea fundamental de la labor docente de un profesor o equipo de profesores, antes de iniciar su trabajo en el aula. En él, el equipo docente del Seminario o Departamento tiene que determinar qué Contenidos pretende impartir y su secuenciación y nivel de dificultad, así como las Capacidades y habilidades de partida de sus alumnos y hasta qué punto se pueden éstas desarrollar e incrementar y qué Procedimientos o metodología habrá que utilizar para llevar a buen término esta labor.

Por supuesto, todas estas reflexiones y actuaciones también las tiene que realizar, con un carácter más general, todo equipo didáctico que se dedique a la elaboración de libros de texto, los cuales son el último paso de todo un proceso de elaboración, cuya pretensión no es otra que servir de ayuda a los alumnos y profesores en sus respectivas funciones.

El presente Proyecto Curricular del Área del Lenguaje Plástico, Visual y Audiovisual va a tener un carácter genérico, que por supuesto cada equipo docente que lo adopte como referencia deberá adaptar a las circunstancias específicas de su Centro. Es un documento abierto, un documento de trabajo, que tiene como característica el ser la carta de un menú que ha de elaborarse con los productos educativos propios de cada Comunidad Autónoma y de cada Centro Educativo en particular.

### EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

#### ESO

#### INTRODUCCIÓN

Las manifestaciones artísticas constituyen uno de los rasgos fundamentales de la cultura y del desarrollo de la humanidad. El lenguaje plástico, visual y audiovisual sirve como medio de expresión de ideas, pensamientos y emociones, y es necesario que esté presente en la Educación Secundaria para consolidar hábitos y experiencias de comunicación ya iniciados en la Educación Primaria, y que continuarán en esta etapa.

En Educación Secundaria Obligatoria comienza el desarrollo del pensamiento lógico-formal de nuestro alumnado. Es el momento de dar importancia a los contenidos conceptuales para que formen la base de una educación de lo “visual”, de sus códigos de significados y de la propia sintaxis de este lenguaje, sin olvidar que es un área marcadamente procedimental.

El desarrollo de los contenidos del área en la etapa de Educación Secundaria pretende fundamentalmente desarrollar aquellas capacidades del alumnado que les permitan una formación básica dentro del campo de la expresión plástica, visual y audiovisual y en todo su abanico de posibilidades (publicidad, cómic, televisión, cine, fotografía, diseño, dibujo, pintura, escultura, multimedia, ingenierías y arquitectura), más que la formación de artistas, o una formación académica especializada, que será el objetivo de estudios posteriores.

Nuestra materia ha experimentado en las últimas décadas grandes cambios en cuanto a nuevas técnicas y nuevos medios de expresión: la fotografía digital, la cámara de vídeo, el ordenador, imágenes digitales, Internet, o las redes sociales han acercado al alumnado a un gran mundo de posibilidades de creación artística, y han definido a nuestra área como una materia viva y en continua evolución.

Se pretende que el alumnado desarrolle capacidades de apreciación, expresión, análisis crítico y creación de imágenes, fundamentales para asimilar el entorno inmediato, saturado de información visual, con una actitud reflexiva y crítica y que sean capaces de experimentar y elaborar nuevas propuestas de trabajo.

A ello hay que añadir el desarrollo de aquellas capacidades tradicionalmente asociadas a la competencia artística como son la imaginación, la creatividad y el sentido estético.

Respecto a la contribución del área a la adquisición de las competencias clave, el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye al desarrollo de todas ellas, dado su carácter integrador.

En primer lugar, el área desarrolla plenamente la competencia de conciencia y expresiones culturales, vehiculando la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de las artes gráfico-plásticas, visuales y audiovisuales, dando importancia a los valores estéticos, a las habilidades de cooperación, y a la utilización de técnicas y recursos de los lenguajes artísticos.

También se trabaja la habilidad para comparar las opiniones creativas y las manifestaciones artísticas de uno mismo y de los demás, fomentando el espíritu crítico, una actitud abierta y respetuosa, la creatividad y el interés por participar en la vida cultural dentro y fuera del recinto escolar así como por cultivar las propias capacidades estéticas, mediante la expresión artística. Tiene gran relevancia en esta área el estudio de las manifestaciones artísticas, su apreciación y disfrute, así como la toma de conciencia de la importancia de la herencia cultural en artes plásticas, fotografía, cine, vídeo-creación.

Una actitud abierta a la diversidad de manifestaciones de la expresión cultural y artística, nos llevará a comprender la cultura propia, a respetar nuestro patrimonio y a tener un sentimiento de identidad.

La adquisición de la competencia digital en esta área se evidencia en los contenidos del currículo relativos al entorno audiovisual y multimedia y, en particular, el mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de las TIC y de los recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para producir creaciones visuales y audiovisuales sino que, a su vez, mejora el aprendizaje competencial tecnológico.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se trabaja transversal a toda el área, en especial en el bloque de dibujo técnico.

El alumno maneja conceptos de proporción, medidas y escalas, relación con el medio, y 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 al uso de materiales para la creación de obras propias, y la conservación del patrimonio cultural.

Por otra parte, el trabajo de expresión gráfica, plástica, visual y audiovisual incide en su tendencia natural a la comunicación, y en el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística: se expresan conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opinión. Esta interacción del alumnado así como la disposición al diálogo crítico y constructivo favorecen la convivencia. Junto a todo ello, el área aporta un vocabulario específico que enriquece la adquisición de terminología conceptual, y anima a utilizarlas tres lenguas de nuestro sistema educativo, potenciando el plurilingüismo.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye favoreciendo la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia sobre las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. El área también incide en la formación de códigos éticos, que preparen al alumnado como futuro ciudadano.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual colabora en la adquisición de la competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. En este sentido fomenta el desarrollo de estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de resultados. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal y el espíritu emprendedor.

Esta materia constituye un buen vehículo para desarrollar la competencia social y cívica. En la medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. 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.

Para toda el área se plantea un bloque transversal de conocimientos, que abarca elementos como fomento del trabajo cooperativo, respeto por el medio ambiente, la valoración del orden y la limpieza en el trabajo, la planificación del proceso creativo, el respeto por el trabajo de los demás, el reconocimiento del diálogo como vehículo de consenso y el uso de las nuevas tecnologías con un sentido ético de probidad académica.

El currículo de la Educación Plástica Visual y Audiovisual se estructura a lo largo de los cuatro cursos de la etapa de Educación Secundaria, siendo obligatoria en dos cursos del primer ciclo y optativa en el otro curso del primer ciclo y en el 4º curso.

En el curso optativo del primer ciclo la asignatura se articula en dos bloques: comunicación audiovisual y fundamentos del diseño. Con ello se pretende formar a los alumnos en la alfabetización visual y audiovisual desde el inicio de la etapa de Educación Secundaria, y en el desarrollo de destrezas expresivas y comunicativas que faciliten la presentación de proyectos, tanto de la materia como del resto de asignaturas. Por otro lado, se trabajarán los



fundamentos del lenguaje del diseño y su aplicación en los diferentes campos profesionales.

En los dos cursos obligatorios se tratará de que el alumnado identifique y diferencie los elementos básicos del código visual, y adquiera ciertas habilidades en el uso de los distintos medios expresivos del lenguaje plástico. El aprendizaje es continuo a lo largo de los dos cursos, de tal forma que en 3º se revisarán contenidos del curso anterior, y se establecerá al mismo tiempo una escala gradual de complejidad.

Los dos cursos se articulan en tres bloques: bloque 1, Expresión plástica, hace referencia a la sintaxis de los lenguajes visuales y gráfico-plásticos, y al análisis y experimentación con técnicas y materiales. El bloque 2, Comunicación audiovisual, explora las posibilidades del entorno de la imagen, y experimenta con producciones visuales y audiovisuales. El lenguaje visual, más universal que el verbal, es hoy crucial como medio de comunicación en nuestra cultura de la imagen. Los nuevos sistemas de comunicación multimedia requieren de una imaginación visual que hace imprescindible aprender este lenguaje. El bloque 3, Dibujo técnico, se centra en el conocimiento de los fundamentos de la geometría y de los sistemas de proyección. Este conocimiento ha de permitir asimilar el entorno visual y plástico con objetividad, y profundizar en la capacidad de distanciamiento crítico que posibilitará, en último término, interpretar y elaborar mensajes de cariz objetivo aplicables a los diversos ámbitos de las disciplinas técnicas.

En el cuarto curso, la asignatura crece introduciendo un nuevo bloque, Fundamentos del diseño. Los alumnos profundizarán en los contenidos de los cursos anteriores en los otros tres bloques, incidiendo en el desarrollo del juicio crítico, y valorarán el significado estético y cultural de las distintas manifestaciones plásticas del entorno y de las producciones artísticas. La apreciación y el disfrute de los valores estéticos del patrimonio natural y cultural podrán alcanzarse desde el desarrollo de aptitudes creativas, imaginación, intuición y actitudes de reflexión y autonomía.

Los principios metodológicos en los que basaremos nuestra actividad docente son: la motivación, que inserta al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de estrategias que sustenten la metodología global propuesta; la investigación, entendida tanto como principio didáctico que imbuya toda la creatividad y marque la forma de trabajar, como estrategia didáctica; y el desarrollo de la Creatividad, prioritario en el lenguaje plástico, visual y audiovisual, puesto que toda la actividad expresiva lo es en cuanto supone una creación por parte del individuo.

La línea metodológica a seguir parte del nivel de desarrollo del alumno/a, para construir a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren su rendimiento. La metodología se adaptará a las características del alumnado, atendiendo a su diversidad y favorecerá la capacidad de los alumnos para aprender por sí mismos y para trabajar en equipo. Se tendrán en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, y las agrupaciones en el aula serán variables y flexibles, en función de las actividades que se vayan a realizar.

Se priorizará la comprensión de los contenidos frente al aprendizaje puramente mecánico o memorístico. Se propiciarán las oportunidades para que el alumnado pueda poner en práctica los nuevos conocimientos, y así comprobar la utilidad de lo que han aprendido, y la manera de aplicarlo en otros contextos a su vida cotidiana. Se fomentará la participación del alumnado y la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones, asegurará una efectiva igualdad y promoverá el progreso en el aprendizaje.

Esta área tiene como objetivo potenciar dos niveles interrelacionados de comunicación: saber ver para comprender y saber hacer para expresarse.

Saber ver para comprender implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales; adquirir estos conocimientos supone crear mecanismos analíticos que sirvan de filtro a todo aquello que antes era asimilado de



manera irreflexiva e inconsciente. En un segundo nivel, permitirá favorecer su sensibilidad estética y disfrutar de todo aquello que le ofrece el entorno visual y plástico.

Saber hacer para expresarse necesita del saber anterior y pretende que el alumnado desarrolle una actitud de indagación, producción y creación. Han de ser capaces de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto conceptuales como procedimentales, que les permitan expresarse y desarrollar el propio potencial creativo.

La Evaluación es un elemento que nos permite regular dicho proceso de aprendizaje, pues nos sirve para diagnosticar las necesidades del alumnado y tomar decisiones en cuanto a las estrategias pedagógicas a adaptar según las características particulares de cada grupo. Por otro lado, la evaluación por competencias, nos ayuda a saber hasta qué punto es capaz el alumno de aplicar su conocimiento a situaciones semejantes en la vida real.

Una evaluación continuada y formativa exige el uso de múltiples instrumentos a lo largo del proceso educativo para permitir la recogida fiable de información y su posterior uso evaluador. En dicho proceso deberemos de incorporar herramientas que nos permitan cuantificar el grado de adquisición de las competencias propuestas.

Utilizaremos diferentes instrumentos de evaluación adecuados a los conocimientos y procesos que queramos evaluar.

Por último, cada alumno y alumna posee una serie de peculiaridades que lo diferencia del resto de sus compañeros, por tanto no todos ellos van a aprender al mismo ritmo, ni van a tener los mismos conocimientos, motivaciones o intereses. Es necesario detectar el nivel de competencias inicial del alumnado para encauzar el proceso de aprendizaje. Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a necesidades educativas concretas y a la consecución de las competencias básicas y los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.

### **Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas**

La Educación plástica, visual y audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir la *Conciencia y expresión 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, visual y audiovisual 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 cívica*. 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*.

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, visual y audiovisual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

| COMPETENCIAS                                 | Unidades Optativa |
|--|-------------------|
| Competencia en Comunicación                  | 1,2,3,4 y 5       |
| Competencia Matemática                       | 1,3 y 4           |
| Competencia digital                          | 1,2,3,4 y 5       |
| Competencia social y cívica                  | 1,2,3,4 y 5       |
| Conciencia y expresión cultural              | 1,2,3,4 y 5       |
| Competencia para aprender a aprender         | 1,2,3,4 y 5       |
| Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor | 1,2,3,4 y 5       |

### III Objetivos

#### I. OBJETIVOS GENERALES

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

## **OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA.**

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

1. Observar, percibir, comprender e interpretar desde una visión crítica 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 gráfico-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 crítica 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.

## II. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE ED. PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL OPTATIVA

En este curso de la ESO y dentro del área de educación plástica, visual y audiovisual 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.

### I. METODOLOGÍA GENERAL

A lo largo de la ESO, las capacidades que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual 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, plásticos y audiovisuales.
- La exploración, análisis y aprecio del entorno visual, plástico y audiovisual.
- 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, plásticos y audiovisuales, 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, plástico y audiovisual, 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, plástica y audiovisual.

A los citados ejes, relativos a la lógica interna del área visual, plástica y audiovisual, 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 evolutivo, 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, plástica y audiovisual, 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.

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

La materia parte de los bloques impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística. La parte destinada a la educación plástica ya anticipaba los mismos bloques de los que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de comunicación audiovisual y fundamentos del diseño.

Los dos bloques experimentan con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

Se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

En el bloque fundamentos del diseño se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y métodos de trabajo y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.



## II. METODOLOGÍA ESPECÍFICA

### ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.

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, Visual y Audiovisual en los libros que presenta la editorial TABARCA. Para resolverlo se plantearon la siguiente cuestión: los CONTENIDOS que hay que exponer mediante la utilización de determinados PROCEDIMIENTOS para alcanzar determinadas COMPETENCIAS. Nuestra respuesta se estructura de la siguiente forma:

### ED. PLÁSTICA; VISUAL Y AUDIOVISUAL - OPTATIVA.

Para este curso se parte de la base de una dedicación horaria de dos horas semanales con carácter optativo.

### ASIGNATURA O MATERIA

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 específica en los esquemas de la LOMCE, 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, plástico y audiovisual 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, plástico y audiovisual 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.**

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) RESUMEN**

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.

## EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - OPTATIVA

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL CARTEL

#### 1. ÍNDICE Y TIEMPO PREVISTO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

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

|  |         |            |
|--|---------|------------|
| 1. Antecedentes.....                                       | 8       |            |
| 2. Definición.....   | 9       |            |
| 3. Tipos de cartel.....                                    | 10      |            |
| 4. Características.....                                    | 12      |            |
| 5. Aspectos motivacionales.....                            | 18      |            |
| 6. Etapas de planteamiento y realización de un cartel..... | 19      |            |
| Referentes artísticos.....                                 | 20      |            |
| Para recordar.....   | 24..... | 2 sesiones |
| Actividad 1  |         |            |
| Actividad 2 .....  |         | 7 sesiones |

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL CARTEL

Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que se consideran más adecuados para que, a lo largo de la unidad didáctica 1, los estudiantes desarrollen y adquieran las capacidades indicadas en los objetivos generales del área.

| CONCEPTOS  | PROCEDIMIENTOS  | ACTITUDES   |
|--|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>Estrategias de comprensión de mensajes.</li> <li>Propiedades textuales de la situación comunicativa: coherencia y cohesión.</li> <li>Formatos de presentación</li> <li>Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: cartel, fotografía, publicidad y sus características comunes.</li> <li>Imágenes y texto.</li> <li>La composición y sus tipos: horizontales-verticales, diagonales y cíclicas.</li> <li>El encuadre. Concepto de plano y tipos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>general.</li> <li>medio.</li> <li>corto.</li> </ul> </li> <li>La angulación:               <ul style="list-style-type: none"> <li>normal.</li> <li>picado.</li> <li>contrapicado.</li> </ul> </li> <li>Retórica de la imagen.</li> </ol> <p>Recursos expresivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>la comparación.</li> <li>la sinécdoque.</li> <li>la metáfora.</li> <li>la hipérbole.</li> <li>la personificación.</li> <li>el símbolo.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales.</li> <li>Mensajes y funciones de las artes visuales.</li> <li>Influencia de la publicidad.</li> <li>Recursos publicitarios.</li> <li>Perseverancia, flexibilidad, pensamiento alternativo y sentido crítico.</li> <li>Construcción de mensajes mediante la imagen y el texto.</li> <li>Herramientas digitales de búsqueda y visualización.</li> <li>Análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.</li> <li>Estrategias de planificación y gestión del proceso creativo.</li> <li>Investigación y estudio previo.</li> <li>Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y resultado de la obra.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>Observación de imágenes (carteles, anuncios, cuadros...) análisis y comparación, en función de su uso y finalidad.</li> <li>Comparación de imágenes de un mismo objeto.</li> <li>Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos.</li> <li>Análisis de obras de distintas épocas (pinturas, carteles, anuncios) atendiendo a:               <ul style="list-style-type: none"> <li>sus aspectos formales.</li> <li>el texto (si lo hay).</li> <li>el significado.</li> </ul> </li> <li>Realización de un cartel, usando el collage.</li> <li>Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido.</li> <li>Organización de formas en el campo visual y distribución de forma equilibrada.</li> <li>Gestación progresiva y organizada de un cartel: guion, bocetos y realización.</li> <li>Observación y análisis de los mensajes publicitarios.</li> <li>Investigación Psicológica de los mensajes publicitarios.</li> <li>Investigación estilística de los mensajes publicitarios.</li> <li>Observación de los recursos técnicos al servicio de la publicidad.</li> <li>Análisis sociológico de la publicidad.</li> <li>Utilización de nuevas tecnologías audiovisuales.</li> <li>Observación de los elementos de la configuración en el entorno audiovisual y plástico.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante.</li> <li>Curiosidad y gusto por conocer las representaciones icónicas de un mismo objeto y sus finalidades específicas.</li> <li>Observación de los rasgos particulares de los distintos lenguajes visuales.</li> <li>Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido.</li> <li>Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean.</li> <li>Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas.</li> <li>Actitud crítica ante los aspectos positivos y negativos de la publicidad, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial.</li> <li>Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos.</li> <li>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.</li> <li>Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión.</li> <li>Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo.</li> <li>Gusto por el orden y limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos.</li> <li>Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</li> <li>Valoración del orden y limpieza en el aula o taller.</li> <li>Curiosidad por descubrir las técnicas gráfico plásticas.</li> <li>Necesidad de desarrollar los mecanismos de crítica ante la publicidad.</li> <li>Valorar la capacidad de influencia de la publicidad.</li> <li>Conocer las capacidades de manipulación de la publicidad.</li> <li>Receptividad al hecho artístico y disponibilidad y gusto por llevarlo a cabo.</li> </ol> |

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### GENERALES

Se pretende que el alumnado adquiera destreza en la lectura y elaboración de mensajes visuales y plásticos, de forma que desarrolle un espíritu crítico frente al bombardeo de imágenes al que le somete la sociedad actual y los mass-media.

### ACTIVIDAD 1

Se pretende que el alumno/a manipule la imagen y modifique mensajes.

Actividad 1

**1. El cartel ACTIVIDADES**

**Vamos a modificar un cartel**  
Escoge uno de los carteles que ilustran el tema e imprímelo tamaño DIN-A3, y modifícalo la técnica del collage o rotó que manipulas. Elige el concepto o en su técnica.

Original: Publicidad Anicard. Modificado: Pizarra Paralela.

Original: DKNY Sugandis. Modificado: Listerine.

147

### ACTIVIDAD 2

Se pretende que el alumno/a elabore su propio mensaje

Actividad 2

**1. El cartel ACTIVIDADES**

**Vamos a realizar una campaña de concienciación de la necesidad de la limpieza en las instalaciones de nuestro Centro, para ello debes seguir el siguiente guión:**

- Lluvia de ideas.
- Bocetos manuales.
- Selección del modelo a realizar, formato y técnica.
- Realización práctica.

LLUVIA DE IDEAS

149

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL COMIC.

### 1. ÍNDICE Y TIEMPO PREVISTO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

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

|                                       |                       |
|---------------------------------------|-----------------------|
| 1. El tebeo o cómic .....             | 26                    |
| 2. La viñeta .....                    | 28                    |
| 3. El plano.....                      | 29                    |
| 4. El ángulo de visión .....          | 32                    |
| 5. Los textos .....                   | 33                    |
| 6. El globo: forma y significado..... | 33                    |
| 7. La cartela.....                    | 34                    |
| 8. La onomatopeya.....                | 35                    |
| 9. Las metáforas visualizadas .....   | 36                    |
| 10. Las figuras cinéticas .....       | 37                    |
| 11. El montaje.....                   | 38                    |
| 12. Ejemplos de autores.....          | 39                    |
| Referentes artísticos .....           | 44                    |
| Para recordar .....                   | 48..... 2 sesiones    |
| <br><i>Actividad 1, 2 y 3.....</i>    | <br><i>8 sesiones</i> |

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL COMIC.

Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que se consideran más adecuados para que, a lo largo de la unidad didáctica 2, los estudiantes desarrollen y adquieran las capacidades indicadas en los objetivos generales del área.

| CONCEPTOS  | PROCEDIMIENTOS  | ACTITUDES   |
|--|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Estrategias de comprensión de mensajes.</li> <li>2. Propiedades textuales de la situación comunicativa: coherencia y cohesión.</li> <li>3. Formatos de presentación</li> <li>4. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: cartel, fotografía, publicidad y sus características comunes.</li> <li>5. Imágenes y texto.</li> <li>6. La composición y sus tipos: horizontales-verticales, diagonales y cíclicas.</li> <li>7. El encuadre. Concepto de plano y tipos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– general.</li> <li>– medio.</li> <li>– corto.</li> </ul> </li> <li>8. La angulación:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– normal.</li> <li>– picado.</li> <li>– contrapicado.</li> </ul> </li> <li>9. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales.</li> <li>10. Mensajes y funciones de las artes visuales.</li> <li>11. Perseverancia, flexibilidad, pensamiento alternativo y sentido crítico.</li> <li>12. Construcción de mensajes mediante la imagen y el texto.</li> <li>13. Herramientas digitales de búsqueda y visualización.</li> <li>14. Análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.</li> <li>15. Estrategias de planificación y gestión del proceso creativo.</li> <li>16. Investigación y estudio previo.</li> <li>17. Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y resultado de la obra.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación de imágenes (carteles, anuncios, cuadros...) análisis y comparación, en función de su uso y finalidad.</li> <li>2. Comparación de imágenes de un mismo objeto.</li> <li>3. Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos.</li> <li>4. Análisis de obras de distintas épocas (pinturas, carteles, anuncios) atendiendo a:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– sus aspectos formales.</li> <li>– el texto (si lo hay).</li> <li>– el significado.</li> </ul> </li> <li>5. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido.</li> <li>6. Organización de formas en el campo visual y distribución de forma equilibrada.</li> <li>7. Gestación progresiva y organizada de un comic: guion, bocetos y realización.</li> <li>8. Investigación estilística de los diferentes autores de comic.</li> <li>9. Observación de los recursos técnicos al servicio del comic.</li> <li>10. Análisis sociológico del comic.</li> <li>11. Utilización de nuevas tecnologías gráfico plásticas.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante.</li> <li>2. Curiosidad y gusto por conocer las representaciones icónicas de un mismo objeto y sus finalidades específicas.</li> <li>3. Observación de los rasgos particulares de los distintos lenguajes visuales.</li> <li>4. Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido.</li> <li>5. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean.</li> <li>6. Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas.</li> <li>7. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos.</li> <li>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.</li> <li>9. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión.</li> <li>10. Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo.</li> <li>11. Gusto por el orden y limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos.</li> <li>12. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</li> <li>13. Valoración del orden y limpieza en el aula o taller.</li> <li>14. Curiosidad por descubrir las técnicas gráfico plásticas.</li> <li>15. Receptividad al hecho artístico y disponibilidad y gusto por llevarlo a cabo.</li> </ol> |



## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### GENERALES

Se pretende que el alumnado conozca y experimente los códigos que se utilizan en la elaboración y lectura de los Comics.

#### ACTIVIDAD 1.

Se pretende que el alumnado practique con los textos de los globos.

\*

Actividad 1

2. El comic ACTIVIDADES

Porta texto a estos globos.



Fig.1

153


#### ACTIVIDAD 2.

Se pretende que el alumnado experimente con las líneas cinéticas y metáforas visuales del lenguaje utilizado en el Comic.

Actividad 2

2. El comic ACTIVIDADES

Dibuja las líneas cinéticas y metáforas visuales de la ilustración.



Zig y Zag,  
F. Balaz

155

#### ACTIVIDAD 3.

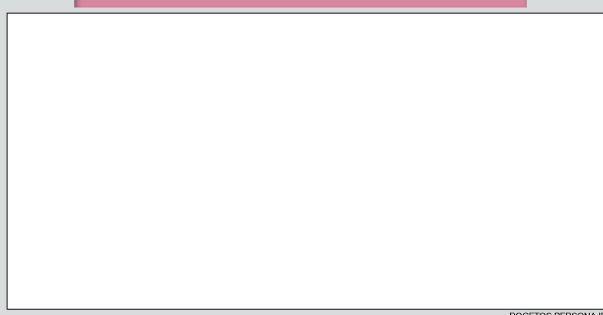
Se pretende que el alumnado practique las diferentes fases de creación de una página de comic.

Actividad 3

2. El comic ACTIVIDADES

Vamos a realizar un comic en el cual expliquemos como se realiza una mezcla de colores pigmento.

- Inventando un personaje.
- El primer paso consiste en realizar una lluvia de ideas sobre el personaje/s protagonistas de la historia.
- Escribe un guión literario de la historia.
- Realiza el reparto de páginas y viñetas.



BOCETOS PERSONAJE

157

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL LOGOTIPO

#### 1. ÍNDICE Y TIEMPO PREVISTO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

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

|   |                    |
|---|--------------------|
| 1. Logotipos .....                                    | 50                 |
| 2. Un logotipo debe ser simple .....                  | 51                 |
| 3. Un logotipo debe ser memorable.....                | 52                 |
| 4. Un logotipo debe ser atemporal.....                | 52                 |
| 5. Un logotipo debe ser versátil .....                | 53                 |
| 6. Un logotipo debe ser apropiado .....               | 54                 |
| 7. Ejemplos de la creación de logotipos famosos ..... | 55                 |
| 8. De la teoría a la práctica.....                    | 61                 |
| 9. Ejemplos de evolución de Logotipos Famosos .....   | 66                 |
| Referentes artísticos .....                           | 72                 |
| Para recordar .....                                   | 76..... 2 sesiones |
| <i>Actividad 1</i>                                    |                    |
| <i>Actividad 2</i>                                    |                    |
| <i>Actividad 3</i> .....                              | 8 sesiones         |

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL LOGOTIPO.

Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales de la Unidad Didáctica 3 que se consideran más adecuados para que los estudiantes desarrollen y adquieran las capacidades indicadas en los objetivos generales del área.

| CONCEPTOS   | PROCEDIMIENTOS   | ACTITUDES  |
|---|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Estrategias de comprensión de mensajes.</li> <li>2. Propiedades textuales de la situación comunicativa: coherencia y cohesión.</li> <li>3. Formatos de presentación</li> <li>4. Imágenes y texto.</li> <li>5. La composición y sus tipos; horizontales-verticales, diagonales y cíclicas.</li> <li>6. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales.</li> <li>7. Mensajes y funciones de las artes visuales.</li> <li>8. Perseverancia, flexibilidad, pensamiento alternativo y sentido crítico.</li> <li>9. Construcción de mensajes mediante la imagen y el texto.</li> <li>10. Herramientas digitales de búsqueda y visualización.</li> <li>11. Análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.</li> <li>12. Estrategias de planificación y gestión del proceso creativo.</li> <li>13. Investigación y estudio previo.</li> <li>14. Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y resultado de la obra.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación de imágenes, análisis y comparación, en función de su uso y finalidad.</li> <li>2. Comparación de imágenes de un mismo objeto.</li> <li>3. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido.</li> <li>4. Organización de formas en el campo visual y distribución de forma equilibrada.</li> <li>5. Investigación estilística de los logotipos.</li> <li>6. Observación de los recursos técnicos al servicio del logotipo.</li> <li>7. Análisis sociológico del logotipo.</li> <li>8. Utilización de nuevas tecnologías gráficas.</li> <li>9. Observación de los elementos de la configuración en el entorno audiovisual y plástico.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante.</li> <li>2. Curiosidad y gusto por conocer las representaciones icónicas de un mismo objeto y sus finalidades específicas.</li> <li>3. Observación de los rasgos particulares de los distintos lenguajes visuales.</li> <li>4. Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido.</li> <li>5. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean.</li> <li>6. Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas.</li> <li>8. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos.</li> <li>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.</li> <li>10. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión.</li> <li>11. Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo.</li> <li>12. Gusto por el orden y limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos.</li> <li>13. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</li> <li>14. Valoración del orden y limpieza en el aula o taller.</li> <li>15. Curiosidad por descubrir las técnicas gráfico plásticas.</li> <li>19. Receptividad al hecho artístico y disponibilidad y gusto por llevarlo a cabo.</li> </ol> |

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### GENERALES

Se pretende que el alumnado conozca y experimente los diversos factores que intervienen en el diseño de un logotipo

### ACTIVIDAD 1.

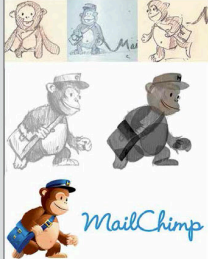
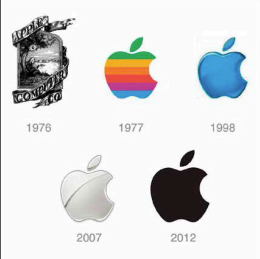
Se pretende que el alumnado modifique un logotipo para familiarizarse con las técnicas de elaboración.

Actividad 1

3. El Logotipo ACTIVIDADES

**Evolución y modificación de un LOGO**  
Después de analizar este proceso en el tema, vamos a practicarlo con un ejemplo.  
Escoge uno de los Logos que ilustran el tema y procede a su modificación siguiendo todos los pasos necesarios para ello.

- Bocetos manuales.
- Selección de ideas, colores y técnicas a utilizar.
- Realización final.



165

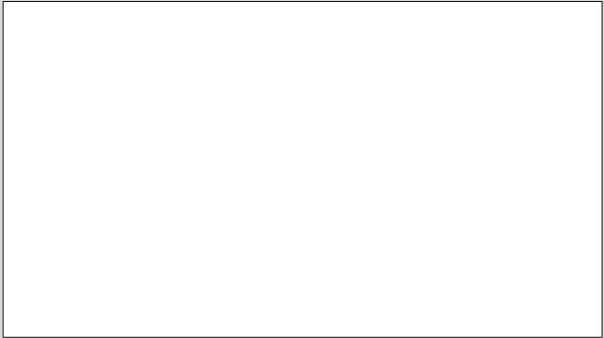
### ACTIVIDAD 2.

Se pretende que el alumnado experimente las fases de la creación de un logotipo de algo conocido y familiar.

Actividad 2

3. El Logotipo ACTIVIDADES

Vamos a realizar un logo que represente a nuestro Centro, a nuestra población o a nuestra Comunidad Autónoma. Para ello debes seguir todo el proceso indicado en el tema.



BOCETOS

169


### ACTIVIDAD 3.

Se pretende que el alumnado practique con los códigos utilizados en la elaboración y lectura de los logotipos y utilice su imaginación para redefinirlos.

Actividad 3

3. El Logotipo ACTIVIDADES

Observa estas imágenes en las que se han modificado las marcas de los Logotipos.  
Te proponemos que realices lo mismo con otros dos Logotipos de tu elección.



171

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA FOTOGRAFÍA

### 1. ÍNDICE Y TIEMPO PREVISTO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

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

|   |                   |
|---|-------------------|
| 1. Principios físicos y químicos del proceso fotográfico..... | 82                |
| 2. Evolución de las cámaras fotográficas .....                | 84                |
| 3. Partes de una cámara de fotos .....                        | 86                |
| 4. Los objetivos: tipos y funciones .....                     | 88                |
| 5. Funciones de los componentes de la cámara .....            | 90                |
| 6. La fotografía digital.....                                 | 97                |
| 7. Pasos para hacer una foto .....                            | 104               |
| Referentes artísticos.....                                    | 105               |
| Para recordar.....  | 110..... 3 sesión |
| <i>Actividad 1, 2 y 3</i> .....                               | 8 sesiones        |

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA FOTOGRAFÍA.

Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que se consideran más adecuados para que, a lo largo de la unidad didáctica 4, los estudiantes desarrollen y adquieran las capacidades indicadas en los objetivos generales del área.

| CONCEPTOS   | PROCEDIMIENTOS   | ACTITUDES   |
|---|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>Definición de imagen.</li> <li>Imagen y realidad. Iconicidad, figuración/abstracción.</li> <li>Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: planos, imágenes digitales y videojuegos</li> <li>Imágenes fijas y en movimiento.</li> <li>Transformaciones y manipulaciones de imágenes.</li> <li>Evolución social y tecnológica de la fotografía.</li> <li>La imagen representativa y simbólica.</li> <li>El encuadre. Concepto de plano y tipos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>general.</li> <li>medio.</li> <li>corto.</li> </ul> </li> <li>La angulación:               <ul style="list-style-type: none"> <li>normal.</li> <li>picado.</li> <li>contrapicado.</li> </ul> </li> <li>Formatos de presentación</li> <li>Imágenes y texto.</li> <li>La composición y sus tipos; horizontales-verticales, diagonales y cíclicas.</li> <li>Mensajes y funciones de las artes visuales.</li> <li>Perseverancia, flexibilidad, pensamiento alternativo y sentido crítico.</li> <li>Construcción de mensajes mediante la imagen y el texto.</li> <li>Herramientas digitales de búsqueda y visualización.</li> <li>Análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.</li> <li>Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y resultado de la obra.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>Observación de imágenes , análisis y comparación, en función de su uso y finalidad.</li> <li>Comparación de imágenes de un mismo objeto.</li> <li>Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos.</li> <li>Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido.</li> <li>Organización de formas en el campo visual y distribución de forma equilibrada.</li> <li>Gestación progresiva y organizada de un reportaje fotográfico.</li> <li>Observación y análisis de los signos gráficos que intervienen en un programa de gestión de imágenes</li> <li>Investigación estilística de los elementos figurativos que intervienen en la configuración de la fotografía</li> <li>Investigación estilística de los diferentes fotógrafos.</li> <li>Observación de los recursos técnicos al servicio de la fotografía.</li> <li>Análisis sociológico de la fotografía.</li> <li>Utilización de nuevas tecnologías de captura de imágenes.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante.</li> <li>Curiosidad y gusto por conocer las representaciones icónicas de un mismo objeto y sus finalidades específicas.</li> <li>Observación de los rasgos particulares de los distintos lenguajes visuales.</li> <li>Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido.</li> <li>Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean.</li> <li>Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas.</li> <li>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.</li> <li>Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos.</li> <li>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.</li> <li>Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión.</li> <li>Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo.</li> <li>Gusto por el orden y limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos.</li> <li>Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</li> <li>Valoración del orden y limpieza en el aula o taller.</li> </ol> |

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

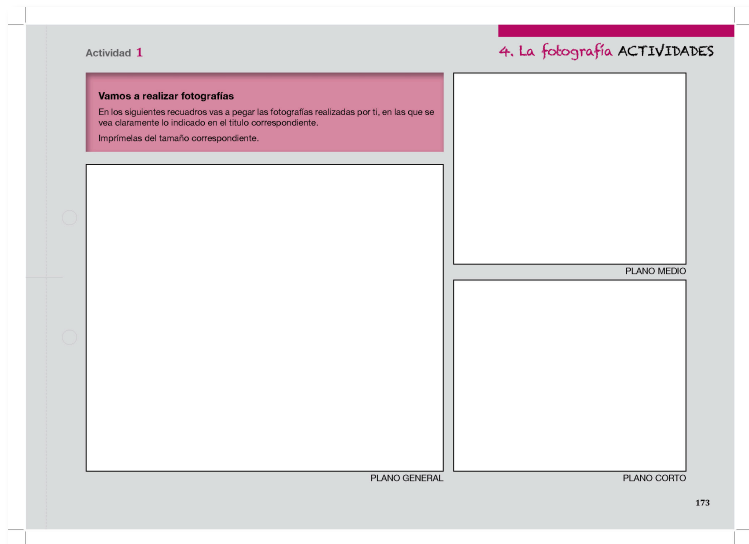
### GENERALES

Se pretende que el alumnado se introduzca en el mundo de la fotografía y experimente las grandes capacidades de expresión que permite su uso.

#### ACTIVIDAD 1.

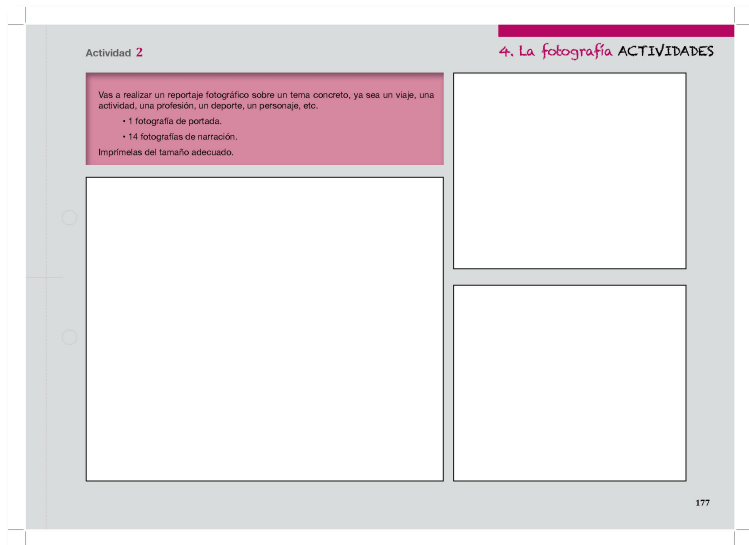
Se pretende que el alumnado reconozca y practique con los diferentes términos técnicos utilizados en el mundo de la fotografía.

\*



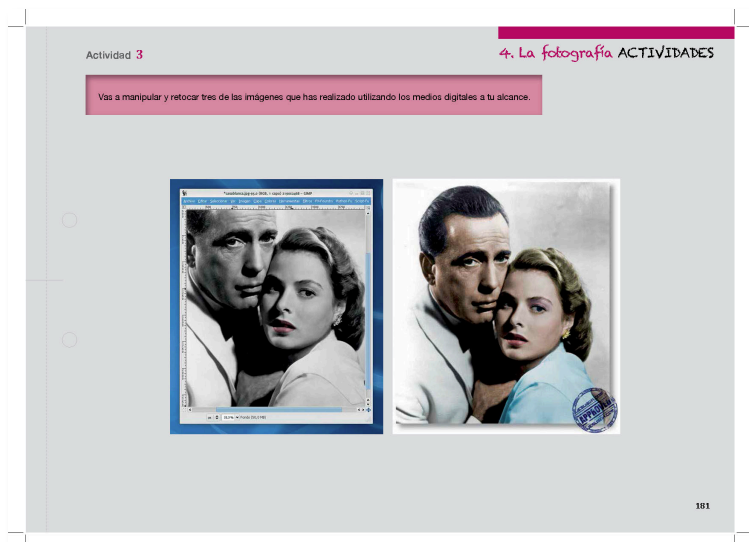
#### ACTIVIDAD 2.

Se pretende que el alumnado entienda el concepto de reportaje y realice una práctica.



#### ACTIVIDAD 3.

Se pretende que el alumnado practique las diferentes técnicas de manipulación digital de las imágenes.





## **UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL CINE DE ANIMACIÓN**

### **1. ÍNDICE Y TIEMPO PREVISTO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD**

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 20 sesiones, que se podrán distribuir del siguiente modo:

|  |                      |
|--|----------------------|
| 1. El cine de animación .....  | 112                  |
| 2. Diversos tipos de animación.....                                  | 113                  |
| 3. La prehistoria de la animación. La animación antes del cine ..... | 118                  |
| 4. Los pioneros de la animación cinematográfica .....                | 120                  |
| 5. El camino del cine digital actual de animación .....              | 130                  |
| 6. La industria española del dibujo animado .....                    | 132                  |
| 7. Animación para televisión.....                                    | 133                  |
| 8. El arte tras la técnica .....                                     | 134                  |
| Referentes artísticos .....  | 140                  |
| Para recordar .....  | 144 ..... 3 sesiones |
| Actividad 1  |                      |
| Actividad 2  |                      |
| Actividad 3  |                      |
| Actividad 4  |                      |
| Actividad 5 .....  | ..... 17 sesiones    |

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL CINE DE ANIMACIÓN.

Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que se consideran más adecuados para que, a lo largo de la unidad didáctica 5, los estudiantes desarrollen y adquieran las capacidades indicadas en los objetivos generales del área.

| CONCEPTOS  | PROCEDIMIENTOS   | ACTITUDES  |
|--|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Estrategias de comprensión de mensajes.</li> <li>2. Propiedades textuales de la situación comunicativa: coherencia y cohesión.</li> <li>3. Formatos de presentación.</li> <li>4. Construcción de mensajes mediante la imagen.</li> <li>5. La imagen en movimiento, su importancia como aportación cultura.</li> <li>6. Sintaxis de la imagen en el diseño y en las nuevas tecnologías.</li> <li>7. Iniciación a los ritmos como secuencia de movimientos.</li> <li>8. El encuadre. Concepto de plano y tipos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– general.</li> <li>– medio.</li> <li>– corto.</li> </ul> </li> <li>9. La angulación:             <ul style="list-style-type: none"> <li>– normal.</li> <li>– picado.</li> <li>– contrapicado.</li> </ul> </li> <li>10. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales.</li> <li>11. Mensajes y funciones de las artes visuales.</li> <li>12. Perseverancia, flexibilidad, pensamiento alternativo y sentido crítico.</li> <li>13. Construcción de mensajes mediante la imagen y el audio.</li> <li>14. Herramientas digitales de búsqueda y visualización.</li> <li>15. Análisis de las posibilidades de captura de imágenes que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.</li> <li>16. Estrategias de planificación y gestión del proceso creativo.</li> <li>17. Investigación y estudio previo.</li> <li>18. Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y resultado de la obra.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación de imágenes animadas análisis y comparación, en función de su uso y finalidad.</li> <li>2. Comparación de imágenes de un mismo objeto.</li> <li>3. Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos.</li> <li>4. Análisis de obras de distintas épocas o etapas del cine de animación</li> <li>5. Realización de un cortometraje.</li> <li>6. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes fijas con el fin de dotarlas de movimiento y de un nuevo contenido.</li> <li>7. Organización de formas en el campo visual y distribución de forma equilibrada.</li> <li>8. Gestación progresiva y organizada de una película: guion, bocetos y realización.</li> <li>9. Observación y análisis de diferentes creadores.</li> <li>10. Investigación estilística de diferentes creadores.</li> <li>11. Observación de los recursos técnicos al servicio del cine y la animación.</li> <li>12. Análisis sociológico del cine.</li> <li>13. Utilización de nuevas tecnologías audiovisuales.</li> <li>14. Observación de los elementos de la configuración en el entorno audiovisual y plástico.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante.</li> <li>2. Curiosidad y gusto por conocer las representaciones icónicas de un mismo objeto y sus finalidades específicas.</li> <li>3. Observación de los rasgos particulares de los distintos lenguajes visuales.</li> <li>4. Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido.</li> <li>5. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean.</li> <li>6. Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas.</li> <li>7. Actitud crítica ante los aspectos positivos y negativos del cine, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial.</li> <li>8. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones audiovisuales, superando estereotipos y convencionalismos.</li> <li>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.</li> <li>10. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión.</li> <li>11. Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo.</li> <li>12. Gusto por el orden y limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos.</li> <li>13. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</li> <li>14. Valoración del orden y limpieza en el aula o taller.</li> <li>15. Curiosidad por descubrir las técnicas audiovisuales.</li> <li>16. Necesidad de desarrollar los mecanismos de crítica ante la creación cinematográfica.</li> <li>17. Valorar la capacidad de influencia del cine de animación.</li> <li>18. Conocer las capacidades de manipulación del cine.</li> <li>19. Receptividad al hecho artístico y disponibilidad y gusto por llevarlo a cabo.</li> </ol> |

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### GENERALES

Se pretende que el alumnado se introduzca y conozca el mundo de la animación y experimente las grandes capacidades de expresión y comunicación que permite su uso.

### ACTIVIDAD 1.

Se pretende que el alumnado reconozca y practique con las diferentes fases de realización de un corto animado.

Actividad 1

**Vamos a analizar un cortometraje animado**


Antes de comenzar vamos a plantearnos algunas preguntas:

- ¿Qué diferencia hay entre el cine de imagen real y el de animación?

La diferencia no está solo en lo que se ve, sino que supone una forma de trabajar diferente, y la intervención de diferentes tipos de personas en su proceso de elaboración.

En el cine de imagen real se registran imágenes reales en movimiento continuo, mientras que en el cine de animación no existe movimiento real que registrar, sino que se producen las imágenes una por una de forma que al proyectarse consecutivamente se produce la sensación de movimiento.

Después de visionar el cortometraje vas a realizar el que ellos crean que ha sido el Guión literario y el Storyboard del mismo.



**Materiales**

- Corto de vídeo: *Cómo se hace una película de dibujos animados*.
- Enlace para verlo: <https://www.youtube.com/watch?v=bDQvciJdU-4>

**5. El cine de animación ACTIVIDADES**

**Preguntas**

- ¿Qué pasos son necesarios para realizar una película de animación?
- ¿Qué es una lluvia de ideas?
- ¿Qué es el guión literario?
- ¿Qué es el Storyboard?

185

### ACTIVIDAD 2.

Se pretende que el alumnado entienda el concepto de lluvia de ideas.

Actividad 2

Como has visto en la actividad anterior, los protagonistas comienzan haciendo una "Lluvia de ideas". Únete en pequeños grupos (de 3 a 5 personas) y dejad volar vuestra imaginación para realizar una lluvia de ideas de vuestra propia película animada.

- Escribe las ideas que más os han gustado.
- Seleccionad la que vais a desarrollar.

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
-

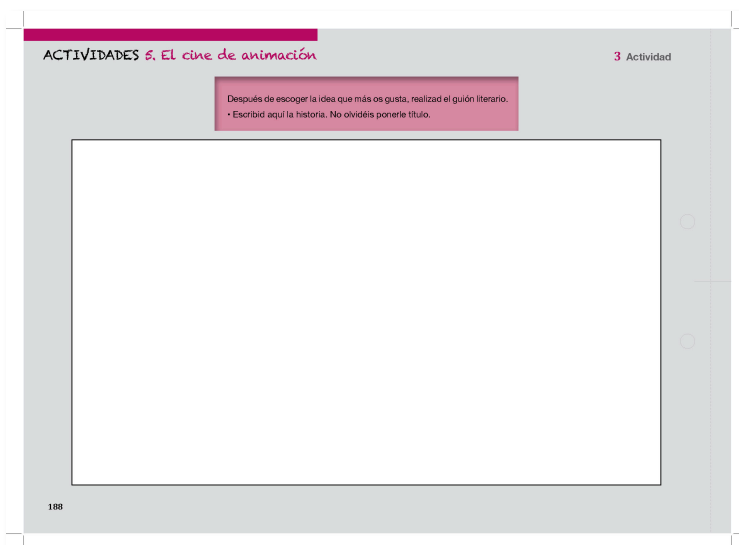
**5. El cine de animación ACTIVIDADES**

LLUVIA DE IDEAS

187

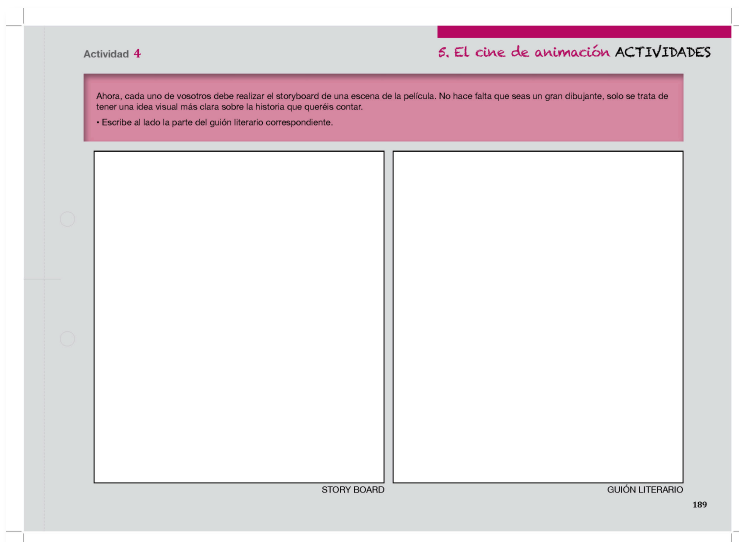
### ACTIVIDAD 3.

Se pretende que el alumnado entienda que es un guion cinematográfico.



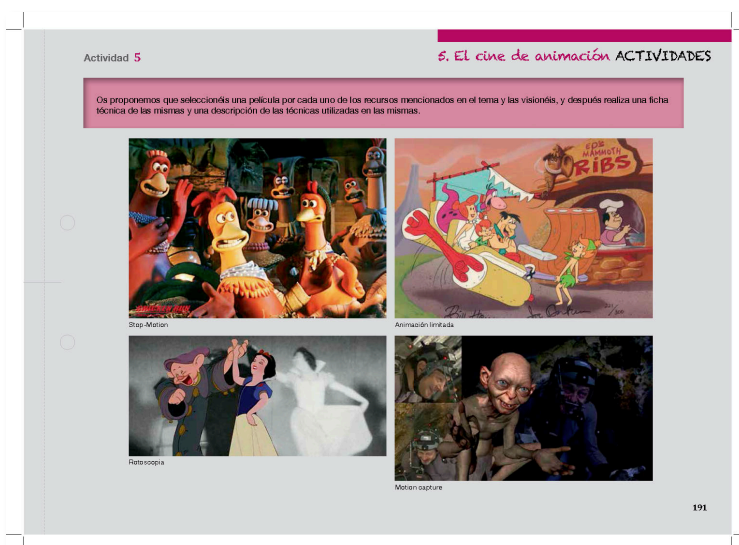
### ACTIVIDAD 4.

Se pretende que el alumnado entienda el concepto de story board y cómo va unido al guion cinematográfico.



### ACTIVIDAD 5.

Se pretende que el alumnado intente realizar un pequeño proyecto cinematográfico reconociendo las diferentes técnicas de animación.



## ED. PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL OPTATIVA

## Bloque I: Comunicación Audiovisual

| Contenidos  | Criterios de evaluación   | CC   |
|---|---|--|
| <p>La fotografía. La imagen fotográfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Evolución histórica. De la cámara analógica y la cámara digital.</li> <li>· Análisis de imágenes fotográficas.</li> </ul> <p>La cámara fotográfica. Elementos y manejo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Control de diafragma y velocidad de obturación.</li> <li>· Realización de fotografías variando la profundidad de campo.</li> <li>· Realización de fotografías variando la velocidad de obturación: barridos y congelación de imágenes.</li> <li>· Apreciación de las técnicas y recursos aplicados a la realización de fotografías.</li> </ul> <p>Composición, técnica, estilo, temática y valor expresivo de la fotografía.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Planificación: gran plano general, plano general, plano entero, plano americano, plano medio largo, plano medio corto, primer plano y primerísimo plano.</li> <li>· Angulación: normal, picado, contrapicado, nadir y cenital.</li> </ul> <p>Realización de imágenes con la cámara fotográfica, teniendo en cuenta los aspectos compositivos, técnicos, estilísticos, temáticos y expresivos en la fotografía.</p> <p>Recreación de géneros fotográficos: retrato, paisaje y bodegón.</p> <p>Realización de collages o fotomontajes.</p> <p>Campos de aplicación de la fotografía: publicidad, moda, diseño gráfico, diseño industrial.</p> <p>Técnicas y tratamiento digital de la imagen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Valor cromático de la imagen en blanco y negro y en color.</li> <li>· Utilización de programas de retoque fotográfico: encuadre, balance de tonos, virados.</li> </ul> <p>El cómic.</p> <p>Concepto y génesis: Antecedentes en la pintura y escultura.</p> <p>Interés por conocer la evolución del cómic.</p> <p>Los géneros del cómic: humor, aventuras, ciencia-ficción.</p> <p>Identificación de estilos, géneros, soluciones expresivas y convenciones de lenguaje en obra de cómic y de fotonovela de diferentes autores, procedencias y épocas.</p> <p>Escuelas y tendencias a partir de la evolución de las corrientes artísticas como el realismo, modernismo, expresionismo, pop art.</p> <p>El espacio, el tiempo y la acción en el cómic:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· La viñeta como unidad espacio-temporal. La secuencia de imágenes: narración y descripción.</li> <li>· Integración imagen-texto: globo o bocadillo, cartelas y onomatopeyas.</li> <li>· Expresión gráfica del movimiento: líneas cinéticas, metáforas visuales y signos de apoyo que le configuran valor expresivo.</li> <li>· Estructuras temporales y psicológicas de montaje. Elipsis, acciones paralelas, flashback.</li> </ul> <p>Los recursos representativos en la viñeta. Encuadres y ángulos de visión.</p> <p>Luces y efectos de iluminación. El carácter y expresión anímica de los personajes. Estilo y tratamiento: realista, esperpéntico, caricaturesco.</p> <p>Tipología y caracterización de personajes.</p> <p>Las técnicas de dibujo: trazo, trama, mancha. El color.</p> <p>Análisis e identificación de soluciones representativas (encuadres, puntos de vista, perspectiva e iluminación) y expresivas (estilo, composición y tratamiento del color, la línea y la textura).</p> | <p>BL1.1. Leer y analizar imágenes fotográficas impresas, de diferentes medios de comunicación e internet, para identificar aspectos compositivos (formato, encuadre, planificación, angulación, etc.) estilísticos (realismo, figuración y abstracción), temáticos (paisaje, bodegón, retrato, etc.), y la función comunicativa del mensaje que desean transmitir.</p> <p>BL1.2. Realizar imágenes fijas con dispositivos electrónicos a partir de un tema (paisaje, bodegón, retrato), teniendo en cuenta los aspectos formales (líneas, formas, colores, texturas, disposición), y compositivos (formato, encuadre, planificación, angulación) para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos.</p> <p>BL1.3. Leer y analizar el cómic para identificar los elementos formales que dan movimiento y expresión a los personajes (líneas cinéticas, onomatopeyas, color, textura), la secuencia narrativa construida a partir de las viñetas, la integración de la imagen-texto y el mensaje que pretende transmitir.</p> <p>BL1.4. Crear viñetas, tiras o cómics, teniendo en cuenta en la realización las fases del proceso narrativo (guion, planificación y realización), los elementos que conforman cada viñeta, y la expresión facial y corporal de los personajes para representar de forma personal ideas y sentimientos y emociones.</p> <p>BL1.5. Leer y analizar fragmentos de imágenes en movimiento para identificar aspectos estructurales y compositivos de la imagen (encuadre, planificación y angulación), la interacción de los lenguajes que intervienen, los géneros cinematográficos y argumentar de forma crítica sus puntos de vista, gustos y preferencias.</p> <p>BL1.6. Elaborar de forma cooperativa propuestas audiovisuales sencillas planificando las fases de trabajo (guion, grabación y edición), los recursos estructurales y técnicos propios del lenguaje cinematográfico (planificación, movimientos de la cámara, la caracterización de los personajes, iluminación, sonido) y teniendo en cuenta el mensaje que desean transmitir.</p> | <p>CEC<br/>CAA</p> <p>CEC<br/>CD<br/>SIEE<br/>CMCT</p> <p>CEC<br/>CAA<br/>CCLI</p> <p>CD<br/>SIEE<br/>CEC</p> <p>CEC<br/>CAA<br/>CCLI</p> <p>CMCT<br/>SIEE<br/>CEC<br/>CAA</p> |

| Contenidos   | Criterios de evaluación  | CC  |
|--|--|---|
| <p>Reconocimiento de soluciones descriptivas y/o narrativas (presentación de personajes, acciones paralelas, elipsis, ralenties).</p> <p>La creación del cómic. La historia y el guion: relación lenguaje escrito e icónico. La composición de la página.</p> <p>Planificación metódica del proceso de elaboración de un cómic.</p> <p>Utilización con variedad y autonomía de las convenciones icónicas y lingüísticas propias del cómic.</p> <p>Representación con eficacia de la figura humana en posturas, movimientos y expresiones faciales variadas.</p> <p>Representación sin estereotipos de objetos y espacios bajo encuadres y puntos de vista adecuados a un determinado contexto narrativo o descriptivo.</p> <p>Composición del interior de una viñeta, y las viñetas de una página, favoreciendo la lectura y una determinada intención expresiva y narrativa.</p> <p>Utilización con expresividad y seguridad de los acabados, procesos y técnicas de dibujo y pintura adecuados a la elaboración de cómics.</p> <p>Elaboración de una historieta. Organización y seguimiento del proceso de trabajo: guionización, documentación, planificación y elaboración definitiva.</p> <p>Experimentación y aplicación de técnicas de dibujo, pintura, fotografía y reprografía.</p> <p>Valoración crítica de los resultados propios y de los ajenos.</p> <p>El cine y la animación</p> <p>La imagen en movimiento. Alfabetización audiovisual.</p> <p>Observación de diferentes fragmentos de producciones videográficas y cortos animados.</p> <p>Valoración de las posibilidades comunicativas que ofrece el medio cinematográfico y videográfico.</p> <p>Comprensión de los fundamentos del lenguaje multimedia y apreciación de las aportaciones de las tecnologías digitales.</p> <p>El lenguaje cinematográfico. Lectura y análisis.</p> <p>Contenido y mensaje en las producciones audiovisuales.</p> <p>Géneros cinematográficos: drama, humor, acción, aventura, ciencia ficción, terror, música.</p> <p>Elementos estructurales y compositivos en la imagen audiovisual: encuadre, planificación y angulación.</p> <p>Visualización y análisis de movimientos de la cámara: travellings y raccords.</p> <p>La producción cinematográfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Identificación de las fases del proceso: los guiones (la idea, sinopsis, guion literario, guion técnico, story board), el rodaje y el montaje.</li> <li>· Realización de un proyecto audiovisual siguiendo las fases del proceso cinematográfico (guion literario, guion técnico, realización, edición y difusión).</li> <li>· Caracterización de los personajes (vestuario, maquillaje y peluquería) y localización de espacios, decorados, iluminación y sonido.</li> <li>· Registro de imágenes, edición y post-producción, en función del planteamiento del contenido/mensaje que se quiere transmitir.</li> </ul> <p>Utilización de programas informáticos sencillos y apps para editar efectos sonoros, efectos especiales y créditos.</p> <p>Aplicación de otros formatos audiovisuales a partir de composiciones musicales o la poesía japonesa tipo Haiku.</p> <p>Desarrollo de actitudes tales como la curiosidad, búsqueda, creación, experimentación y deducción.</p> <p>Respeto por la pluralidad cultural y distintas ideas manifiestas en las producciones visuales.</p> <p>Utilización de programas informáticos para la creación y edición de mensajes audiovisuales.</p> <p>Uso responsable de bancos de imágenes y sonidos.</p> <p>Respeto por las licencias de uso, modificación y distribución de contenidos generados por otros.</p> <p>El cortometraje animado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Las bases de la animación.</li> <li>· Realización de un flip-book.</li> <li>· Identificación y reconocimiento de diferentes técnicas de animación y StopMotion.</li> <li>· Diferenciación de las técnicas básicas de StopMotion: claymation (plastimación) y pixilación.</li> </ul> <p>Realización de fotografías para realizar StopMotion.</p> <p>Realización de personajes con plastilina y experimentación con otros materiales.</p> <p>Construcción de escenarios con distintos decorados sencillos utilizando diversos recursos gráfico-plásticos y materiales.</p> <p>Realización de un corto animado. Grabación y edición de proyectos animados sencillos a partir de un guion.</p> | <p>BL1.7. Elaborar una corto animado, de forma cooperativa, mediante la técnica del stopmotion (plastimación, pixilación, go motion o time-lapse), a partir del montaje de fotografías, planificando el proceso de trabajo (guiones, capturas fotográficas y montaje), y utilizando los recursos formales (línea, color, textura, relación figura/fondo), técnicos y digitales (iluminación, sonido, captura de fotos) para expresar ideas, valores y emociones.</p> | <p>CD<br/>CMCT<br/>SIEE<br/>CEC<br/>CAA</p> |

## Bloque II: Fundamentos del diseño

| Contenidos  | Criterios de evaluación  | CC  |
|---|--|---|
| <p>Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información; memorización y retención de la información.</p> <p>Propiedades textuales de la situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.</p> <p>Respeto en el uso del lenguaje.</p> <p>Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.)</p> <p>Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc.</p> <p>Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura.</p> <p>Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura.</p> <p>Formatos de presentación.</p> <p>Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales.</p> <p>Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.</p> <p>Consolidación de la terminología conceptual específica del área.</p> <p>Reconocimiento de las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos, y disfrute en el proceso de producción artística.</p> <p>Expresión de emociones básicas, ideas, acciones y situaciones al realizar sus obras. Respeto por el trabajo de los demás.</p> <p>Iniciativa e innovación.</p> <p>Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades</p> <p>Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de auto-motivación.</p> <p>Resiliencia, superar obstáculos y fracasos.</p> <p>Perseverancia, flexibilidad.</p> <p>Pensamiento alternativo. Sentido crítico.</p> <p>Búsqueda de información desde diferentes fuentes, tanto convencionales como digitales e Internet, sobre manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo, y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.</p> <p>Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en blogs, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line.</p> <p>Estrategias de filtrado en la búsqueda de la información.</p> <p>Almacenamiento de la información digital en dispositivos informáticos y servicios de la red.</p> <p>Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información. Organización de la información siguiendo diferentes criterios.</p> <p>Estrategias de planificación, organización y gestión.</p> <p>Introducción al proceso creativo en las artes visuales y audiovisuales mediante el desarrollo de un producto individual o colectivo, controlando las distintas fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Investigación y estudio previo.</li> <li>· Selección de información y desarrollo de primeras ideas.</li> <li>· Planificación, organización y gestión del tiempo y los recursos.</li> <li>· Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos.</li> <li>· Aporte soluciones originales a los problemas.</li> </ul> | <p>BL2.1. Leer y analizar imágenes de su entorno social y cultural representativas del diseño gráfico (editorial, señalización, ilustración) para identificar los recursos formales gráfico-plásticos y compositivos (relación figura-fondo), el grado de iconicidad, el valor denotativo y connotativo de la imagen y la función del mensaje que desean transmitir.</p> <p>BL2.2. Elaborar mensajes visuales propios del diseño gráfico (señalización, imagen corporativa, ilustración) utilizando recursos gráfico-plásticos, técnicos y digitales para expresar ideas, valores y emociones de manera personal.</p> <p>BL2.3. Leer y analizar las imágenes publicitarias de revistas, carteles, vallas y anuncios publicitarios del entorno cercano y de los medios de comunicación e internet, para describir el significado del mensaje por la relación de las imágenes y el texto, su simbología y la interacción de los lenguajes que intervienen, y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión y el diálogo.</p> <p>BL2.4. Elaborar mensajes visuales publicitarios teniendo en cuenta los elementos formales (punto, línea, formas, color, textura) la relación imagen-texto, la relación figura-fondo y la finalidad del mensaje que se desea transmitir.</p> <p>BL2.5. Identificar en los diseños estampados de tejidos y productos de moda, los elementos configurativos (punto, línea, formas, color, textura), la repetición de formas geométricas y elementos modulares, la influencia de corrientes estéticas (vanguardias del siglo XX, tendencias de moda), sociales y musicales (personajes reales o de ficción de medios de comunicación, internet) argumentando de forma crítica sus gustos y preferencias a través de la reflexión y el diálogo.</p> <p>BL2.6. Elaborar de forma cooperativa diseños del campo textil, planificando las fases del proceso de trabajo, teniendo en cuenta los aspectos formales y compositivos así como los recursos técnicos necesarios en la elaboración del producto final.</p> <p>BL2.7. Identificar en las imágenes, objetos y espacios propios del diseño industrial de su entorno social, cultural y artístico, los elementos formales (punto, líneas, planos) y expresivos (color, textura, movimiento), y analizar sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> | <p>CAA<br/>CEC<br/>CCLI</p> <p>CD<br/>CEC<br/>SIEE<br/>CMCT</p> <p>CAA<br/>CEC<br/>CCLI<br/>CSC</p> <p>SIEE<br/>CEC<br/>CCLI</p> <p>CEC<br/>CSC<br/>SIEE<br/>CCLI</p> <p>SIEE<br/>CEC<br/>CAA</p> <p>CEC<br/>CMCT<br/>CAA</p> |



| Contenidos   | Criterios de evaluación  | CC                                   |
|--|--|--------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>· Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y el resultado.</li> <li>· Reflexión y propuesta de mejora del proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva: juicio sobre la buena realización del trabajo así como la limpieza en su ejecución, y evaluación del uso de las nuevas tecnologías.</li> <li>· Reconocimiento del esfuerzo que exige la elaboración de algunas obras artísticas.</li> </ul> <p>Apreciación, valoración y disfrute del patrimonio artístico y cultural de cada Comunidad Autónoma y del Estado español, así como contribución a su defensa, conservación y desarrollo.</p> <p>Esfuerzo para superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas y rechazo ante cualquier forma de discriminación por razón de raza sexo o cultura.</p> <p>Respeto por las maneras de expresión diferentes de la nuestra, aceptando y argumentando las influencias que ejercen los valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra.</p> <p>Desarrollo de una actitud de respeto por el entorno de trabajo y el medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclando materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.</p> <p>Entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del área.</p> <p>Autoconocimiento de fortalezas y debilidades.</p> | <p>BL2.8. Elaborar de forma cooperativa diseños de objetos sencillos del entorno cotidiano y familiar y planificar las fases del proceso de trabajo (idea, boceto, prototipo), teniendo en cuenta la representación bidimensional (croquización) y tridimensional (maqueta) y los recursos técnicos necesarios en la elaboración del producto final.</p> | <p>SIEE<br/>CEC<br/>CMCT<br/>CAA</p> |

## VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, POR UNIDADES, PARA EL CURSO OPTATIVO

### UD. 1 – EL CARTEL

Sugerimos una serie de criterios que se pueden evaluar con vistas a valorar si los alumnos y alumnas han asimilado los contenidos de esta unidad.

Es importante tener en cuenta que se deben evaluar tanto la adquisición de conceptos como el dominio de procedimientos y la adquisición o desarrollo de determinadas actitudes.

- ¿Presenta todos los trabajos realizados a lo largo de esta unidad? ¿Con qué resultado? (\*)  
(La valoración de cada uno de estos trabajos se podrá hacer siguiendo los criterios que se proponen para evaluar las actividades.)
- ¿Conoce el vocabulario elemental relacionado 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?

#### (\*) PARA CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES

- ¿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?

### UD. 2 – EL COMIC.

Sugerimos una serie de criterios que se pueden evaluar con vistas a valorar si los alumnos y alumnas han asimilado los contenidos de esta unidad.

Es importante tener en cuenta que se deben evaluar tanto la adquisición de conceptos como el dominio de procedimientos y la adquisición o desarrollo de determinadas actitudes.

- ¿Presenta todos los trabajos realizados a lo largo de esta unidad? ¿Con qué resultado? (\*)  
(La valoración de cada uno de estos trabajos se podrá hacer siguiendo los criterios que se proponen para evaluar las actividades.)

- ¿Conoce el vocabulario elemental relacionado 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?
- ¿Conoce el código de lenguaje utilizado en la historieta gráfica o cómic?
- ¿Sabe distinguir entre los distintos soportes de una imagen?
- ¿Reconoce y nombra los distintos tipos de líneas (verticales, horizontales, inclinadas, curvas...) que caracterizan una serie de imágenes?
- ¿Sabe cumplir las fases necesarias para llegar al resultado definitivo?

#### **(\*) PARA CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES**

- ¿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 limpieza del trabajo?
- ¿Cuida el material y colabora en el mantenimiento de la limpieza del aula?
- ¿Participa activamente, si el trabajo es en grupo?

#### **UD. 3 – EL LOGOTIPO**

Sugerimos una serie de criterios que se pueden evaluar con vistas a valorar si los alumnos y alumnas han asimilado los contenidos de esta unidad.

Es importante tener en cuenta que se deben evaluar tanto la adquisición de conceptos como el dominio de procedimientos y la adquisición o desarrollo de determinadas actitudes.

- ¿Ha hecho todas las actividades de la unidad? ¿Con qué resultado? (\*)

(La evaluación de cada uno de estos trabajos se podrá hacer siguiendo los criterios que se proponen para evaluar las actividades.

- ¿Sabe clasificar determinadas imágenes atendiendo a si predominan en ellas formas puntuales o lineales?
- ¿Reconoce y nombra los distintos tipos de líneas (verticales, horizontales, inclinadas, curvas...) que caracterizan una serie de imágenes?
- ¿Sabe clasificar imágenes formadas por líneas, atendiendo a la predominancia de los determinados tipos?
- ¿Conoce y sabe utilizar los materiales, instrumentos y procedimientos más adecuados para hacer trazados geométricos?

- ¿Sabe idear y producir imágenes incorporando los trazados geométricos como factor expresivo?
- ¿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 cumplir las fases necesarias para llegar al resultado definitivo?
- 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?

#### **(\*) PARA CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES**

- ¿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 limpieza del trabajo?
- ¿Cuida el material y colabora en el mantenimiento de la limpieza del aula?
- ¿Participa activamente, si el trabajo es en grupo?

#### **UD. 4 – LA FOTOGRAFÍA.**

Sugerimos una serie de criterios que se pueden evaluar con vistas a valorar si los alumnos y alumnas han asimilado los contenidos de esta unidad.

Es importante tener en cuenta que se deben evaluar, tanto la adquisición de conceptos, como el dominio de procedimientos y la adquisición de determinadas actitudes.

- ¿Ha hecho todas las actividades de la unidad? ¿Con qué resultado? (\*)  
(La evaluación de cada una de las actividades de la unidad, se podrá hacer siguiendo los criterios que se proponen para evaluar las actividades.)
- ¿Conoce el vocabulario elemental relacionado 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?
- 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?
- ¿Sabe cumplir las fases necesarias para llegar al resultado definitivo?

#### **(\*) PARA CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES**

- ¿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 limpieza del trabajo?
- ¿Cuida el material y colabora en el mantenimiento de la limpieza del aula?
- ¿Participa activamente, si el trabajo es en grupo?

### **UD. 5 – EL CINE DE ANIMACIÓN.**

Sugerimos una serie de criterios que se pueden evaluar con vistas a valorar si los alumnos y alumnas han asimilado los contenidos de esta unidad.

Es importante tener en cuenta que se deben evaluar tanto la adquisición de conceptos como el dominio de procedimientos y la adquisición o desarrollo de determinadas actitudes.

- ¿Presenta todos los trabajos realizados a lo largo de esta unidad? ¿Con qué resultado? (\*)  
(La valoración de cada uno de estos trabajos se podrá hacer siguiendo los criterios que se proponen para evaluar las actividades.)
- ¿Conoce el vocabulario elemental relacionado 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?

- ¿Sabe distinguir las diferentes técnicas para capturar imágenes en una película de animación?
- ¿Sabe realizar un story board?
- ¿Sabe cumplir las fases necesarias para llegar al resultado definitivo?

**(\*) PARA CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES**

- ¿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 limpieza del trabajo?
- ¿Cuida el material y colabora en el mantenimiento de la limpieza del aula?
- ¿Participa activamente, si el trabajo es en grupo?

Se puede afirmar que una de las opciones de base del actual sistema educativo es una mayor democratización de la Educación Secundaria, tendencia de otra parte compartida por todos. Esta tendencia se traduce en una primera opción: la extensión de la educación secundaria a toda la población. En segundo lugar, esta opción pretende rechazar divisiones segregadoras, evitar selecciones precoces que muy a menudo relegan a los grupos sociales más desfavorecidos a salidas que refuerzan una sociedad poco igualitaria.

Pero estas dos opciones comportan una importante consecuencia: crea una mayor heterogeneidad de población escolar que es necesario tener en cuenta.

De todo esto se deduce que una etapa integradora ha de prevenir necesariamente un modelo flexible que se adecúe a esta gran diversidad de alumnos, tanto por lo que hace a los procesos y ritmos de aprendizaje como a las actitudes relativas a la escuela; tanto por lo que hace a las aptitudes como a los intereses o a las culturas propias. Esta flexibilidad, que ha de permitir tener en cuenta la diversidad, se refleja en todos los niveles de toma de decisión: desde la organización de los Centros y los proyectos curriculares que se concreten, hasta la práctica pedagógica y las decisiones de los alumnos respecto de su currículum.

Las principales medidas contenidas en la propuesta se concretan en:

- Un diseño curricular de las áreas abierto, que a partir de unos contenidos y objetivos generales para todos, permita a cada centro adecuarse a las características de sus alumnos y de su entorno.

- Pero además de estas medidas, que son fundamentales para contribuir a una adecuada atención a la diversidad de chicos y chicas, es necesario contar con la práctica pedagógica en el aula. Flexibilizar la intervención pedagógica, es por lo tanto, una condición indispensable para dar respuesta a la diversidad. Esto implica un cambio en la actitud y la manera de pensar del profesorado: ver el proceso de interacción y la intervención del profesorado como una acción encaminada a crear las condiciones en que se desarrollará este proceso. En esta perspectiva, la práctica de una auténtica pedagogía diferenciada resulta imprescindible.

Evidentemente es el profesorado quien en función del bagaje profesional y de la epistemología de la materia adoptará los métodos pedagógicos que mejor se adapten a las características de su alumnado. Esto no obstante, habrá de prevenir que su intervención sea bastante variada y diversificada para que cada uno de sus alumnos o alumnas encuentre las condiciones que le sean óptimas para su aprendizaje. Se pueden definir algunas grandes líneas que orienten al profesorado en la diversificación:

1. Diversificación de los elementos de comunicación del profesorado con el alumno/a y el grupo, mediante:

- La organización del aula y los agrupamientos de alumnos (según las actividades a realizar, los intereses, las motivaciones, etc.).
- La pluralidad de técnicas y modalidades de trabajo (trabajo práctico, de investigación, de observación, de exposición, de debate, cooperativo o individual, etc.).
- La diversificación de materiales y soportes (orales, escritos, audio-visuales, variación de los momentos y tiempos dedicados a las actividades, etc.).
- La diversificación de actividades de aprendizaje para la adquisición de un mismo contenido y la diversificación de contenidos para un mismo objetivo.

2. Diversificación de los métodos pedagógicos. Si bien es útil presentar a los alumnos una metodología didáctica claramente definida, conviene asociar a esta opción básica otras prácticas pedagógicas que la complementen, así por ejemplo:

- A una metodología didáctica esencialmente instructiva convendrá, de manera complementaria, asociarle una metodología activa de descubrimiento por parte del alumno.



- Una metodología esencialmente basada en el trabajo autónomo se complementará con unas prácticas de realización de trabajo colectivo.
- Una práctica básicamente expositiva y oral se enriquecerá con el uso didáctico de los “mass-media”.

3. Diversificación de las ayudas y de la profundización. Paralelamente al trabajo realizado en clase, es necesario prever prácticas de variado soporte o de ampliación en determinados contenidos. Por ejemplo:

- Actividades de recapitulación sintética de conocimientos anteriores.
- Actividades de focalización de un aprendizaje aislado, para asegurarse de su consolidación.
- Actividades de explicitación de pasos intermedios de un proceso.
- Preparación previa de los contenidos a trabajar en clase.
- Actividades que faciliten la adquisición de técnicas de estudio y de organización del trabajo personal.

Con todas estas medidas se trata, en definitiva, de reducir los desajustes actuales en la formación de nuestros adolescentes y de hacer más positiva y eficaz la acción del profesorado en el ejercicio de su profesión.

## ESPECIFICACIÓN DE LA INCLUSIÓN EN EL PROYECTO DE LOS CONTENIDO DE LAS ÁREAS TRANSVERSALES

### INTRODUCCIÓN

Las Transversales son áreas del conocimiento que no corresponden a las áreas epistemológicas tradicionales, sino que están integradas **por contenidos de gran importancia social**, entre los que destacan fundamentalmente **las actitudes**, que deben ser tenidas en cuenta a todos los niveles en los proyectos educativos y desarrollados diacrónicamente a lo largo de la vida escolar.

Las Áreas Transversales **impregnan de hecho el currículum** y deben ser incorporadas de forma coherente como contenidos educativos, favoreciendo así el discurso argumental del área de que se trate.

### EDUCACIÓN MORAL Y CÍVICA

La relevancia de la Educación Moral y Cívica en el Área de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es notoria. El impacto de la imagen y la técnica en la Sociedad y en los códigos de conducta individuales y sociales es evidente. Por tanto, **se impone que una reflexión ética acompañe e impregne cualquier proceso educativo científico y lógicamente los materiales que se proponen para desarrollar dicho proceso.**

Algunas actitudes a desarrollar son generales para todos los bloques de contenidos a lo largo de toda la Etapa. Entre ellas cabe mencionar:

- *Valorar el conocimiento científico como un proceso de construcción ligado a las características y necesidades de la sociedad en cada momento histórico y sometido a evolución y revisión continua.*
- *Valorar las aportaciones propias y ajenas en el trabajo en equipo, mostrando una actitud flexible y de colaboración, asumiendo responsabilidades en el desarrollo de las tareas.*
- *Ser prudente en la utilización de los recursos.*
- *Valoración de la necesidad de información y formación previas al establecimiento de la opinión.*

### EDUCACIÓN AMBIENTAL

La inclusión de la Educación Ambiental en el currículo como Área transversal responde a dos planteamientos claramente asumidos por el colectivo docente y por la sociedad en general:

- De una parte la **importancia y trascendencia que para la Humanidad y en consecuencia, para la Biosfera tienen todos los aspectos que inciden sobre el medio ambiente.**
- De otra, las muy numerosas aportaciones de la psicopedagogía sobre los procesos de aprendizaje y el desarrollo de las personas, que establecen la **necesidad de propiciar desde la escuela una relación positiva y armónica con el medio ambiente.**

### EDUCACIÓN PARA LA SALUD

El concepto moderno de salud atiende no sólo a la ausencia de enfermedad sino a la existencia de un estado de bienestar general: físico, psíquico y social.

La Educación para la Salud constituye una necesidad prioritaria, no sólo porque el desarrollo social y tecnológico ha agudizado la incidencia de numerosas enfermedades, sino porque se ha comprobado **la gran importancia que para la prevención de las mismas tienen la adquisición de estilos de vida y hábitos individuales.**

Se sabe por otra parte que en **la infancia, la adolescencia y la primera juventud, es cuando se modelan los hábitos de vida, saludables o dañosos**. Ello hace de la ESO un período formativo especialmente interesante para potenciar los estilos de vida saludables.

Se propende por medio de estos contenidos **a desarrollar estrategias para favorecer el auto cuidado físico y psicológico y la autoestima** en la línea ya fundamentada de ahondar en los procesos generales de autonomía en la formación integral.

## EDUCACIÓN DEL CONSUMIDOR

La Educación del Consumidor se configura como una transversal de alto interés dadas las características de la sociedad en la que vivimos. Sus contenidos se estructuran en orden a posibilitar **la construcción de una sociedad de consumo cada vez más justa, solidaria y responsable, que mejore la calidad de vida de los ciudadanos, y que vele por la preservación y el desarrollo del medio**.

Dotada de un fuerte carácter funcional debe posibilitar la formación de consumidores informados, responsables y solidarios con clara conciencia de sus derechos. Ello requiere que los educandos puedan:

- **Conocer los procesos de producción, mantenimiento y distribución de bienes de consumo.**
- **Desenvolverse inteligentemente en situaciones adquisitivas.**
- **Reconocer las ventajas de asociarse para defender los propios derechos.**

## EDUCACIÓN PARA LA PAZ

Cualquier contenido, dentro del Área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y de otras Áreas es susceptible de ser focalizado y merece la pena hacerlo en base a conseguir la Paz como bien básico y supremo. Si bien es cierto que la mayoría de las **causas de las discordias** no se deben únicamente a deficiencias educativas, no lo es menos que una formación, impregnada de propuestas de respeto mutuo y de diálogo y raciocinio colectivo evitarían sin duda muchas de ellas.

Apuntemos las siguientes actitudes:

- *Analizar el proceso de creación artística, valorando y reconociendo el efecto negativo de la intolerancia.*
- *Ser conscientes de que la ignorancia, la negación al conocimiento, al diálogo y al raciocinio han tenido repercusiones negativas para el desarrollo de las artes..*
- *Respetar y valorar las opiniones ajenas expresadas libremente y comportarse coherentemente con dichos respeto y valoración.*
- *Reconocimiento de la existencia de conflictos interpersonales y grupales propugnando el diálogo como vía de entendimiento y negociación.*
- *Tolerancia y respeto por las diferencias individuales de tipo físico, ideológico y psíquico.*
- *Recordar que las nuevas y potentes tecnologías desarrolladas por la ciencia, no llevan en sí mismas ningún germen de destrucción, sino que dependen teleológicamente de intencionalidades extracientíficas.*
- *Ser solidarios, participativos y perder reparos a comprometerse en la causa de la Paz.*

## EDUCACIÓN PARA LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES DE AMBOS SEXOS

La LOMCE establece entre otros principios que **“la actividad educativa se desarrollará atendiendo a la formación en la igualdad entre los sexos y en el rechazo a todo tipo de discriminación”**, y en referencia a los materiales didácticos define que **“en la elaboración de tales materiales didácticos se propiciará la superación de todo tipo de estereotipos discriminatorios, subrayándose la desigualdad entre los sexos”**.

En una sociedad moderna y desarrollada cada vez carecen más de sentido las capacidades diferentes que el sistema sexo/genero, construido socialmente, atribuía a hombres y mujeres.

Una educación en la que los valores masculinos y femeninos se encuentren en igualdad, sin que ninguno de ellos adquiera carácter hegemónico frente a los otros, requiere desarrollar entre otros, dos tipos de planteamientos:

- **el uso de un lenguaje no discriminatorio,**
- **medidas de acción positiva, necesarias para introducir la dimensión de igualdad.**

En el tramo de edades de la ESO, los estímulos procedentes del entorno se producen con especial intensidad. Los mensajes de la publicidad, las costumbres establecidas, los roles aceptados por determinados sectores sociales, etc., con frecuencia propenden a sesgar las respuestas esperadas de chicas y chicos. Por otra parte, el hecho del desarrollo psicológico diferencial, condicionado, en parte, por los factores antedichos, hace que por ejemplo las capacidades video espaciales estén menos desarrolladas en las chicas que en los chicos, mientras que ocurre lo contrario con otras capacidades, como por ejemplo la afectiva.

- **Empleo de un lenguaje escrito no discriminatorio.**
- **Utilización de un lenguaje iconográfico equilibrado,** no sólo en la presencia de ambos sexos sino en la distribución gráfica de las funciones.
- **Ausencia de sesgos sexistas** en los ejemplos y distribución de roles.
- **Actividades diversificadas** que atienden de forma compensada los diferentes tipos de capacidades que se quieren alcanzar en las alumnas y los alumnos: cognitivas, afectivas o de equilibrio personal, motriz y psicomotriz, comunicativa y de inserción social.
- En las Guías del profesorado se previene sobre **la necesidad de intensificar las interacciones de cooperación,** dentro del trabajo grupal, evitando la imposición de criterios desde la óptica de uno u otro sexo.

## EDUCACIÓN VIAL

Una apreciación de sentido común, que por desgracia se fundamenta y confirma cuando se analizan las estadísticas nacionales y europeas, es que **un elevado porcentaje de víctimas de accidentes relacionados con el tráfico son personas de edad comprendida entre los cinco y los diecisiete años.**

Este hecho por sí mismo, justifica la presencia de la educación vial en el currículo. Pero además, abunda en esta inclusión el planteamiento de formación integral que dimana de la LOMCE. En su virtud, dicha formación debe abarcar, entre muchos otros aspectos educativos, la adecuada forma de conducirse, en los niveles más concretos de la vida vecinal y doméstica.

Todo ello concretado en los siguiente contenidos y criterios de evaluación:

| Contenidos  | Criterios de evaluación  | CC  |
|---|--|---|
| <p>Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información; memorización y retención de la información.</p> <p>Propiedades textuales de la situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.</p> <p>Respeto en el uso del lenguaje.</p> <p>Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.)</p> <p>Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc.</p> <p>Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura.</p> <p>Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura.</p> <p>Formatos de presentación.</p> <p>Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales.</p> <p>Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.</p> <p>Consolidación de la terminología conceptual específica del área.</p> <p>Reconocimiento de las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos, y disfrute en el proceso de producción artística.</p> <p>Expresión de emociones básicas, ideas, acciones y situaciones al realizar sus obras. Respeto por el trabajo de los demás.</p> <p>Iniciativa e innovación.</p> <p>Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades</p> <p>Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de auto-motivación.</p> <p>Resiliencia, superar obstáculos y fracasos.</p> <p>Perseverancia, flexibilidad.</p> <p>Pensamiento alternativo. Sentido crítico.</p> <p>Búsqueda de información desde diferentes fuentes, tanto convencionales como digitales e Internet, sobre manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo, y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.</p> <p>Herramientas digitales de búsqueda y visualización.</p> <p>Búsqueda en blogs, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line.</p> <p>Estrategias de filtrado en la búsqueda de la información. Almacenamiento de la información digital en dispositivos informáticos y servicios de la red.</p> | <p>BL0.1. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, y leer comprensivamente textos de formatos diversos.</p> <p>BL0.2. Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos orales, extrayendo conclusiones, y participar en debates y exposiciones exponiendo de forma organizada su discurso intercambiando informaciones con otros alumnos; explicar el proceso seguido en la elaboración de productos artísticos, evaluando el resultado, haciendo propuestas razonadas para mejorarlo y utilizando un lenguaje no discriminatorio.</p> <p>BL0.3. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.</p> <p>BL0.4. Buscar y seleccionar información, documentos de texto, imágenes, bandas sonoras y vídeos a partir de una estrategia de filtrado y de forma contrastada en medios digitales como páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line y banco de sonidos, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos y servicios de la red.</p> <p>BL0.5. Reconocer las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos y expresar emociones, sentimientos e ideas propias al realizar sus producciones disfrutando del proceso de creación artística y mostrando respeto por el trabajo de los demás.</p> <p>BL0.6. Realizar de forma eficaz tareas o proyectos, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas.</p> <p>BL0.7. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.</p> | <p>CCLI<br/>CAA</p> <p>CCLI<br/>CAA</p> <p>CCLI<br/>CAA</p> <p>CD<br/>CAA</p> <p>CEC<br/>SIEE<br/>CSC</p> <p>SIEE<br/>CAA</p> <p>SIEE<br/>CAA</p> |

| Contenidos   | Criterios de evaluación  | CC   |
|--|--|--|
| <p>Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información. Organización de la información siguiendo diferentes criterios.</p> <p>Estrategias de planificación, organización y gestión.</p> <p>Introducción al proceso creativo en las artes visuales y audiovisuales mediante el desarrollo de un producto individual o colectivo, controlando las distintas fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Investigación y estudio previo.</li> <li>· Selección de información y desarrollo de primeras ideas.</li> <li>· Planificación, organización y gestión del tiempo y los recursos.</li> <li>· Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos.</li> <li>· Aporte soluciones originales a los problemas.</li> <li>· Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y el resultado.</li> <li>· Reflexión y propuesta de mejora del proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva: juicio sobre la buena realización del trabajo así como la limpieza en su ejecución, y evaluación del uso de las nuevas tecnologías.</li> <li>· Reconocimiento del esfuerzo que exige la elaboración de algunas obras artísticas.</li> </ul> <p>Apreciación, valoración y disfrute del patrimonio artístico y cultural de cada Comunidad Autónoma y del Estado español, así como contribución a su defensa, conservación y desarrollo.</p> <p>Esfuerzo para superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas y rechazo ante cualquier forma de discriminación por razón de raza sexo o cultura.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto por las maneras de expresión diferentes de la nuestra, aceptando y argumentando las influencias que ejercen los valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra.</li> </ul> <p>Desarrollo de una actitud de respeto por el entorno de trabajo y el medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclando materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.</p> <p>Entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del área.</p> <p>Autoconocimiento de fortalezas y debilidades.</p> | <p>BL0.8. Reconocer el patrimonio artístico y cultural de cada Comunidad Autónoma y del Estado Español como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su defensa y conservación a través de la divulgación de obras de arte y medios audiovisuales que forman parte de dicho patrimonio, expresando sus conocimientos de forma crítica.</p> <p>BL0.9. Superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas, evitando cualquier forma de discriminación (raza, sexo, cultura) e identificar las influencias que ejercen valores artísticos propios de otras culturas respetando sus formas de expresión.</p> <p>BL0.10. Cuidar del entorno de trabajo y del medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclar materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.</p> <p>BL0.11. Reconocer los estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del nivel educativo e identificar los conocimientos, habilidades y competencias que demandan para relacionarlas con sus fortalezas y preferencias.</p> | <p>CEC<br/>SIEE<br/>CSC</p> <p>CSC<br/>CEC</p> <p>CMCT<br/>CSC</p> <p>SIEE<br/>CSC</p> |