



# EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

A

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>4</b>
<b>II. Criterios generales</b>	<b>5</b>
<b>III. Objetivos</b>	<b>8</b>
<b>IV. Metodología</b>	<b>11</b>
<b>V. Contenidos</b>	<b>15</b>
<b>VI. Criterios de evaluación</b>	<b>54</b>
<b>VII. Criterios de evaluación específicos</b>	<b>58</b>
<b>VIII. Atención a la diversidad</b>	<b>65</b>
<b>IX. Tratamiento de las áreas transversales</b>	<b>68</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.

## 1. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

conocimientos proporcionará al alumnado actitudes positivas y necesarias para su realización personal:

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

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

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

- I) **Observación, percepción y lenguaje.**
- II) **Representación y descripción con la imagen.**
- III) **Entorno audiovisual y multimedia.**
- IV) **Expresión, creación y diseño.**
- V) **Lectura y valoración de los referentes artísticos**

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

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

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

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

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

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

COMPETENCIAS	Unidades A (1º o 2º) ESO
Competencia en Comunicación	1,2,3,4,6,7,8 y 9
Competencia Matemática	1.3.5.6.7,8 y 9
Tratamiento de la información y competencia digital	1,3,4,5,6,7,8 y 9
Competencia social y cívica	1.3.4 y 6
Competencia Conciencia y expresión cultural	Todas
Competencia para aprender a aprender	Todas
Iniciativa y espíritu emprendedor	1,2,3,6,8 y 9

#### 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 A (1º o 2º) de la ESO

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.
- Aprender 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 y plásticos.
- La exploración, análisis y aprecio del entorno visual y plástico.
- La utilización y análisis de técnicas y procedimientos expresivos.

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

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

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

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

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

La combinación de ambos criterios, el de la lógica interna del área y el criterio 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 educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística.

El bloque Expresión Plástica experimenta 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 Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

## II. METODOLOGÍA ESPECÍFICA

### ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA , VISUAL Y AUDIOVISUAL.

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:

### PRIMERO/SEGUNDO DE LA ESO.

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

### 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 y plástico en que vive.

### AULA

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

### PROFESOR

Por supuesto, debe ser un especialista en la materia que conozca el Lenguaje visual, 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 - A 1º o 2º ESO

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA IMAGEN

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

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 6 sesiones, que se podrán distribuir del siguiente modo:

<b>1</b>	Concepto de imagen.....	8
<b>2</b>	Proceso perceptivo.....	9
<b>3</b>	Clasificación de imágenes.....	10
<b>4</b>	Codificación de imágenes.....	11
<b>5</b>	El tebeo o cómic.....	12
<b>6</b>	Marcas, logotipos y anagramas.....	19
<b>7</b>	La marca y el logotipo.....	20
<b>8</b>	La profesión de comunicar.....	22
<b>9</b>	Reseña histórica.....	23
<b>10</b>	Las motivaciones del consumidor.....	26
<b>11</b>	El concepto de género cinematográfico.....	27
	<b>Referentes artísticos.....</b>	<b>38 .....2 sesiones</b>
	<b>Actividades 1 a 4 .....</b>	<b>4 sesiones</b>
	<b>Para recordar.....</b>	<b>42</b>

## CONTENIDOS UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA IMAGEN

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>1. Definición de imagen.</li> <li>2. Imagen y realidad. Iconicidad, figuración/abstracción.</li> <li>3. Relación de los diferentes grupos de las formas artificiales con el lenguaje plástico y visual (formas funcionales con el diseño, artísticas con el arte, etc.).</li> <li>4. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: cómic, fotografía, publicidad y sus características comunes.</li> <li>5. Imágenes fijas y en movimiento.</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>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. Influencia de la publicidad.</li> <li>13. Recursos publicitarios.</li> <li>14. Medios publicitarios.</li> <li>15. Construcción de mensajes mediante la imagen.</li> <li>16. La imagen en movimiento, su importancia como aportación cultura.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación de imágenes (cómic, 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 un cartel, usando el collage.</li> <li>6. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas 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 un cartel: guion, bocetos y realización.</li> <li>9. Observación y análisis de los mensajes publicitarios.</li> <li>10. Investigación Psicológica de los mensajes publicitarios.</li> <li>11. Investigación estilística de los mensajes publicitarios.</li> <li>12. Observación de los recursos técnicos al servicio de la publicidad.</li> <li>13. Análisis sociológico de la publicidad.</li> <li>14. Utilización de nuevas tecnologías audiovisuales.</li> <li>15. Observación de los elementos de la configuración en el entorno audiovisual.</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 de la publicidad, 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 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 publicitarias.</li> <li>16. Necesidad de desarrollar los mecanismos de crítica ante la publicidad.</li> <li>17. Valorar la capacidad de influencia de la publicidad.</li> <li>18. Conocer las capacidades de manipulación de la publicidad.</li> <li>19. Receptividad al hecho artístico y disponibilidad y gusto por llevarlo a cabo.</li> <li>20. Valoración de los aspectos expresivos y artísticos del cine.</li> </ol>

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### GENERALES

En esta unidad se pretende que el alumnado conozca el Leguaje Visual y domine los principios básicos referidos al tratamiento de la imagen y sus diferentes procesos de lectura. Se introducirán los diferentes códigos y técnicas que nos permiten utilizar y manipular la imagen.

### ACTIVIDAD 1

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

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

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

Actividad 1

I. LA IMAGEN ACTIVIDADES

**MATERIALES**

- Revistas, publicaciones de arte, tebeos.
- Tijeras, folios y pegamento.
- Lápices o rotuladores.

- Por cada tipo de plano, realiza tres fichas según el modelo que te mostramos (formato DIN-A4).
- Recorta o fotocopia un ejemplo de cada tipo de plano de los siguientes soportes de imagen: fotografía, tebeo y arte pictórico.
- Pega las imágenes y rellena la ficha. En la imagen que has elegido analiza el tipo de plano que le corresponde, e indica si se trata de un plano medio o corto.

PEGA AQUÍ  
EJEMPLO  
TIPO DE PLANO

NOMBRE Y APELLIDOS	
GRUPO	FECHA
TIPO DE PLANO	
ANÁLISIS	

171

### ACTIVIDAD 2

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

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

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

Actividad 2

I. LA IMAGEN ACTIVIDADES

**MATERIALES**

- Ilustración de la muestra.
- Cómic.

- Busca en los cómics personajes cuyas expresiones representen: alegría, tristeza, pena, ira, perplejidad, somnolencia, dolor, miedo, malicia, enfado, etc.
- Copia en cada ilustración los rasgos principales de cada tipo de expresión.

ALEGRÍA

ASOMBRO

175

### ACTIVIDAD 3

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

Los alumnos podrán comprobar la cantidad de posibles lecturas que ofrecen las imágenes según sean secuenciadas. Se puede repetir con otros ejemplos.

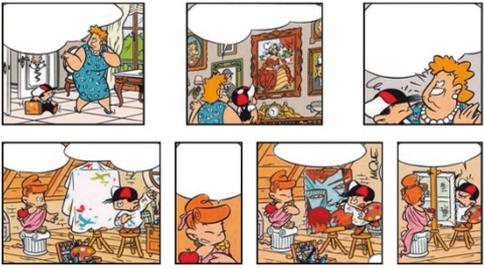
Actividad 3

I. LA IMAGEN ACTIVIDADES

- Fotocopia las viñetas.
- Recórtalas y ordénalas siguiendo un criterio narrativo.
- Pégalas en el orden elegido y pon texto en los bocadillos.

MATERIALES

- Viñetas.
- Tijeras y pegamento.



179

### ACTIVIDAD 4

Se trata de leer imágenes y analizar un logotipo.

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

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

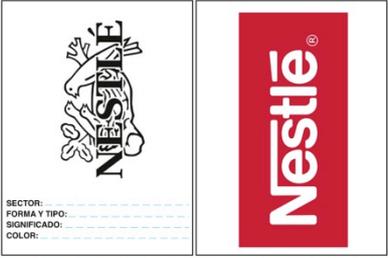
Actividad 4

I. LA IMAGEN ACTIVIDADES

- Selecciona imagen de un logotipo.
- Analiza el logotipo:
  - Sector
  - Forma
  - Significado
  - Color
- Dibuja una variación del logotipo.

MATERIALES

- Revistas, tijeras, pegamento.
- Lápiz, rotuladores y ceras.
- Instrumental dibujo.



SECTOR:  
FORMA Y TIPO:  
SIGNIFICADO:  
COLOR:

181

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA FORMA

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

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 5 sesiones, que se podrán distribuir del siguiente modo:

<b>1</b>	Concepto de forma.....	44	
<b>2</b>	Percepción de la forma.....	45	
<b>3</b>	Configuración de la forma.....	47	
<b>4</b>	Materialización de la forma y el punto.....	48	
<b>5</b>	La línea.....	49	
<b>6</b>	La mancha, las masas.....	54	
	<b>Referentes artísticos.....</b>	<b>55</b>	<b>.....1 sesión</b>
	<b>Actividades 1 a 6 .....</b>		<b>4 sesiones</b>
	<b>Para recordar.....</b>	<b>58</b>	

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA FORMA

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

<b>CONCEPTOS</b>	<b>PROCEDIMIENTOS</b>	<b>ACTITUDES</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Concepto de forma.</li><li>2. Percepción de la forma.</li><li>3. Materialización de la forma mediante:<ul style="list-style-type: none"><li>– Puntos.</li><li>– Líneas.</li><li>– Masas.</li></ul></li><li>4. La línea como elemento que determina la percepción de volumen en el plano.</li><li>5. Formas figurativas, figuras abstractas y orgánicas.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Utilización de distintas técnicas que producen signos gráficos y aplicarlos en representaciones plásticas.</li><li>2. Utilización de la línea como contorno de las formas.</li><li>3. Empleo y manejo de instrumentos que determinan líneas y figuras elementales.</li><li>4. Organización de formas geométricas con fines decorativos y ornamentales.</li><li>5. Utilización de las masas para crear formas e imágenes.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Disposición para descubrir aspectos estéticos en el entorno.</li><li>2. Receptividad al hecho artístico y disponibilidad y gusto por llevarlo a cabo.</li><li>3. Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de las representaciones gráficas y plásticas.</li><li>4. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</li><li>5. Valoración de los aspectos expresivos y artísticos.</li><li>6. Inquietud por conocer los ritmos geométricos en la naturaleza.</li></ol>

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### GENERALES

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

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

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

### ACTIVIDAD 1

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

Actividad 1

2. LA FORMA ACTIVIDADES

Sobre los cuadrados realiza estos cuatro ejercicios:

- En el primero traza líneas verticales y horizontales, no muy juntas. Dibuja puntos con los rotuladores y agrúpalos junto a las líneas, y en mayor cantidad en los ángulos. a)
- Dibuja, en el segundo cuadrado, una forma figurativa que te guste, y agrupa los puntos en función del claroscuro, tal como se ve en la fig. 24 de esta ilustración.
- En el tercer cuadrado, traza las diagonales y divídelas en 20 partes. Dibuja líneas rectas desde cada una de las partes hasta los vértices del cuadrado. Se formará una red. Rellena alternativamente de negro los cuadros de la red, y los que hayan quedado en blanco los pintas con colores diferentes. c)
- En el cuarto cuadrado dibuja puntos con el rotulador de punta gruesa agrupándolos o separándolos para crear una forma orgánica parecida a la que se ilustra. d)

MATERIALES

- Rotuladores negro y de colores.
- Regla.
- Rotulador de punta gruesa.

a) b) c) d)

183

### ACTIVIDAD 2

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

Actividad 2

2. LA FORMA ACTIVIDADES

- Las líneas quebradas y las líneas onduladas al ir separándose y juntándose progresivamente, generan sensación de relieve o volumen en el papel (figs. 20 a 29). Si observas la fotografía de los volúmenes de la fig. 27, verás que las alineaciones de las copas se adaptan a la curvatura del terreno. c) reproduce las líneas de las copas vertas como ellas mismas dan la sensación de ese relieve del terreno.
- Las líneas quebradas determinan entrantes y salientes como si fuera un papel plegado, produciendo también sensación de relieve (fig. 23).
- En el ejercicio 1 dibuja líneas que se vayan juntando y se parando como en el dibujo que se ilustra. a)
- En el ejercicio 2 dibuja líneas quebradas similares a la que se ilustra. a)

(Las figuras mencionadas son las del tema 2).

MATERIALES

- Rotuladores de punta fina.
- Bolígrafos.
- Cartulina.
- Tijeras.

a) b)

la línea gráfica 5

186

### ACTIVIDAD 3

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

Actividad 3

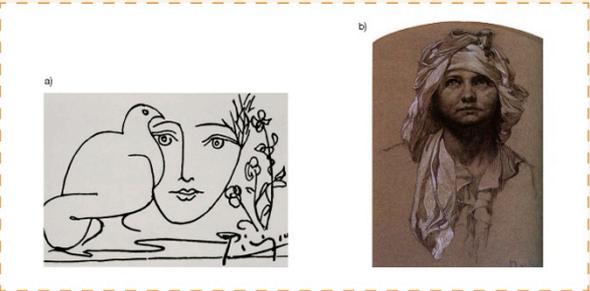
2. LA FORMA ACTIVIDADES

Realiza en esta lámina dos ejercicios de líneas:

- En el primero, representa solamente los contornos de una forma figurativa, parecida a la que se ilustra en la figura a) y que se reproduce en el recuadro.
- En el segundo, representa las líneas que al entrecruzarse, determinan luces y sombras del objeto como se ilustra en la figura b) y que se reproduce en el recuadro.

MATERIALES

- Lápiz y goma.
- Rotuladores o bolígrafos de punta fina.



187

### ACTIVIDAD 4

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

Actividad 4

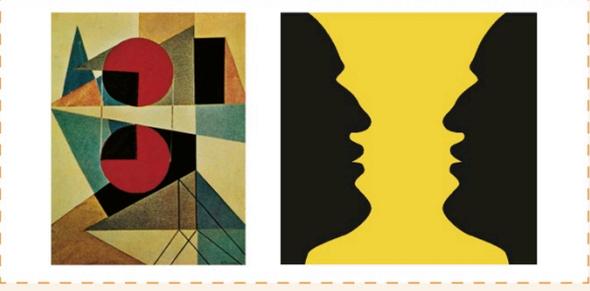
2. LA FORMA ACTIVIDADES

En el primer recuadro, dibuja en cartulinas de diferentes colores, un círculo 4 cm de radio, un triángulo equilátero de 10 cm de lado y un cuadrado de 9 cm de lado. Recortalos por el contorno y pégalos formando una agrupación o composición. Las figuras pueden superponerse.

Dibuja sobre una cartulina muy oscura o negra una figura que te guste, preferentemente de perfil, recortala por el contorno y tendrás una silueta, pégalala en el segundo recuadro.

MATERIALES

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



189

## ACTIVIDAD 5

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

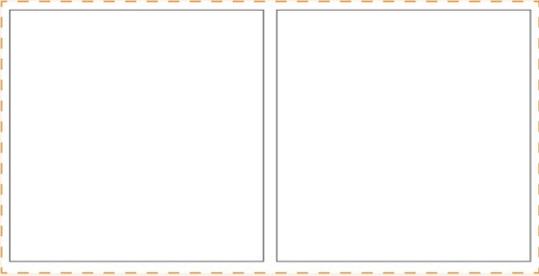
Actividad 5

2. LA FORMA ACTIVIDADES

- Sobre una cartulina blanca o papel de dibujo, realiza un cuadrado de 16 x 12 cm de lado y dóblalo por la mitad. Manteniendo el papel doblado, haz manchas de muchos colores con pintura a la tempera, pliega las dos partes presentándolas; desdóbla el cuadrado y deja que se seque. Pégalo en el primer recuadro. La mancha puede sugerir imágenes que puedes dibujar sobre ella.
- Sobre una cartulina oscura o negra de 12 x 6 cm dibuja en el extremo derecho, media botella, el medio jamón, o media copa, o cualquier otro objeto. Recorta el contorno de la forma dibujada y pásala vuelta hacia la parte derecha de manera que coincida con el borde, este hará de eje de simetría, así percibirás el objeto completo.

**MATERIALES**

- Cartulina negra y blanca.
- Tijeras.
- Temperas y pincel.
- Lápiz y goma.
- Pegamento.



191

## ACTIVIDAD 6

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

Actividad 6

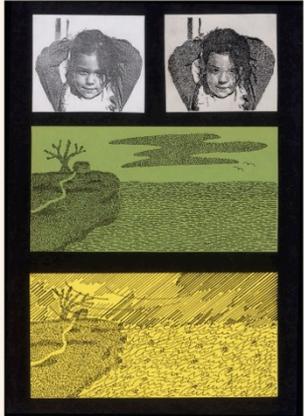
2. LA FORMA ACTIVIDADES

En esta lámina vamos a aplicar el punto y la línea.

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

**MATERIALES**

- Cartulina negra y blanca.
- Tijeras.
- Temperas y pincel.
- Lápiz y goma.
- Pegamento.



192

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL COLOR

### 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:

<b>1</b>	Rodeados de color.....	60
<b>2</b>	¿Cómo percibimos el color?.....	62
<b>3</b>	Luces y pinturas de color.....	64
<b>4</b>	Vamos a pintar. Síntesis sustractiva.....	68
<b>5</b>	Colores complementarios.....	71
<b>6</b>	Gamas.....	72
	<b>Referentes artísticos.....</b>	<b>73</b> ..... <b>2 sesiones</b>
	<b>Actividades 1 a 5 .....</b>	<b>8 sesiones</b>
	<b>Para recordar.....</b>	<b>76</b>

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL COLOR

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

<b>CONCEPTOS</b>	<b>PROCEDIMIENTOS</b>	<b>ACTITUDES</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. El color como fenómeno físico y visual. Mezclas aditivas y sustractivas.</li><li>2. Criterios básicos del color en el empleo de pigmentos.<ul style="list-style-type: none"><li>– Colores primarios y secundarios.</li><li>– Colores contrarios y complementarios.</li></ul></li><li>3. Obtención de mezclas sustractivas.</li><li>4. El color en la naturaleza.<ul style="list-style-type: none"><li>– Gammas.</li></ul></li><li>5. Aspectos cambiantes del color según su combinación.</li><li>6. Matices y valores del color.<ul style="list-style-type: none"><li>– Obtención de matices por mezclas en distintas proporciones de los tres colores primarios.</li></ul></li><li>7. Procedimientos pictóricos:<ul style="list-style-type: none"><li>– Témperas.</li><li>– Lápices de color.</li><li>– Rotuladores.</li></ul></li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Observación del color en la naturaleza y en los objetos del entorno.</li><li>2. Investigación experimental en la obtención de colores secundarios en las mezclas sustractivas.</li><li>3. Utilización técnica de los pigmentos para experimentar la absorción de la luz por mezcla de los tres colores primarios.</li><li>4. Experimentación del comportamiento del color al combinarse con otros colores, y percibir sus efectos estéticos.</li><li>5. Observación mediante elementos ópticos las reproducciones realizadas en el sistema offset, y constatar que están realizadas con los tres colores primarios y con el negro.</li><li>6. Observación de la pantalla del televisor mediante elementos ópticos para comprobar la existencia de las tres luces primarias.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Curiosidad y deleite en la percepción del color en la naturaleza.</li><li>2. Valoración de la importancia que tiene el color en nuestro entorno.</li><li>3. Gusto por la obtención de colores a partir de los tres pigmentos primarios.</li><li>4. Valoración de la utilidad del color en las diferentes actividades humanas.</li><li>5. Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones cromáticas.</li><li>6. Sensibilidad ante los efectos del color.</li><li>7. Apreciación de la importancia que tiene el empleo del color en la obra de arte.</li></ol>

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### GENERALES

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

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

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

### ACTIVIDAD 1

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

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

Actividad 1 3. EL COLOR ACTIVIDADES

**MEZCLAMOS COLORES PRIMARIOS**

- Toma una hoja DIN-A4. En ella vas a dibujar el círculo cromático y las mezclas de los colores primarios para obtener los secundarios, siguiendo el esquema de la figura.
- Para ello pinta primero los tres colores primarios (todos los marcados con un 1 en la figura). Luego mezcla los primarios de la forma que te indicamos y obtendrás los colores secundarios (los marcados con un 2 que pintaras en el círculo cromático).
- A continuación coge un color cualquiera del círculo cromático, el rojo por ejemplo, y añádele blanco en distintas proporciones. Pueden ser las que se indican, u otras que tú realices.
- Realiza la misma operación pero añadiéndole negro. Obtendrás con ello una escala de luminosidad o de oscuridad del color. A estas gradaciones del color se les llaman valores.

**MATERIALES**

- Papel de dibujo DIN-A4.
- Temperas escolares de color amarillo, cian y magenta, blanco y negro.
- Pinceles, uno fino y otro mediano.
- Una cubitera o bandeja de plástico para hacer mezclas.
- Vaso para el agua.
- Un trapo.
- Compás, lápiz y goma.
- Escuadra, cartabón y regla.

El diagrama muestra un círculo cromático con los colores primarios (amarillo, azul, rojo) marcados con '1' y los secundarios (verde, magenta, naranja) marcados con '2'. A la derecha, se muestran mezclas de colores primarios:  $1 \text{ amarillo} + 1 \text{ azul} = 2 \text{ verde}$ ,  $1 \text{ amarillo} + 1 \text{ rojo} = 2 \text{ naranja}$ ,  $1 \text{ azul} + 1 \text{ rojo} = 2 \text{ magenta}$ . Debajo, se muestra la mezcla de un color primario (amarillo) con blanco y negro para obtener una escala de valores:  $1 \text{ amarillo} + 1 \text{ blanco} = 2 \text{ amarillo claro}$ ,  $1 \text{ amarillo} + 1 \text{ negro} = 2 \text{ amarillo oscuro}$ .

195

## ACTIVIDAD 2

Se pretende que los alumnos entiendan el efecto del contraste del color. En el círculo cromático los colores quedarán dispuestos de forma que en sus extremos estén situados los colores contrarios. Hay que diferenciar entre colores contrarios y colores complementarios. Los contrastes complementarios afectan a los primarios y secundarios diametralmente opuestos, mientras que en los otros contrastes afectarán a mezclas terciarias. Los alumnos deben descubrir que en los contrastes complementarios, estos colores se avivan más cuando están juntos que cuando están al lado de cualquier otro color.

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

En esta actividad van a realizarse gamas de color. Se pretende con ello despertar en el alumno la sensibilidad hacia las armonías del color, y que manifieste la sensación que le produce al contemplarlas. Los alumnos en esta actividad pueden apreciar cómo se obtienen los colores apagados o grises mezclando los tres colores primarios en distintas proporciones. Se pretende también que observen que las reproducciones en color en el sistema offset solamente se utilizan los tres colores primarios y el negro.

## ACTIVIDAD 3

Con esta actividad se pretende que el alumnado se sensibilice con las gamas de colores y experimente con la técnica del collage.

Actividad 2 3. EL COLOR ACTIVIDADES

**CONTRASTES COMPLEMENTARIOS. COMBINACIÓN DEL COLOR**

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

**MATERIALES**

- Témperas acrílicas, amarillo, cian y magenta, blanco y negro.
- Pinceles, uno fino y otro mediano.
- Un plato o huletera (blanco) para hacer mezclas.
- Un vaso para llenar agua.
- Un trapo.
- Escuadra, cartabón y regla.
- Lápiz y goma.
- Comenzas.

197

Actividad 3 3. EL COLOR ACTIVIDADES

**VAS A REALIZAR UN COLLAGE**

Pega en cada recuadro los papeles recortados que ya tienes seleccionados por colores. Forma con ellos una gama de amarillos que los pegarás en el recuadro indicado. En el otro recuadro pega una gama de verdes y en los restantes recuadros pega una gama de rojos y una gama de azules.

Las gamas de colores siempre quedan muy bonitas y nos gusta contemplarlas, eso prueba la atracción que ejerce en nosotros el color.

Mira las gamas que has realizado y escribe la sensación que te produce al contemplar cada una de ellas.

**MATERIALES**

- Recortes de revistas en color, agrupados por colores en un paquete o sobre.
- Tijeras.
- Pegamento.
- Rotuladores.

**PREGUNTAS**

1. ¿Qué sensación te producen los amarillos? ¿Con qué estado de ánimo los relacionas?
2. La gama de los verdes ¿qué sensación te produce?
3. ¿Qué cualidades te sugieren los rojos? ¿Pintarías con ellos las paredes de tu habitación? ¿Porque?
4. ¿Qué sensación te produce el azul?

199

## ACTIVIDADES 4 y 5

Con estas actividades se pretende que el alumnado pase a experimentar con las mezclas de colores y compruebe los efectos prácticos de la Síntesis Sustractiva. En estas actividades se requiere el uso de agua y complementos para realizar las mezclas, y después hay que proceder a su limpieza, por lo que es imprescindible e orden y control del tiempo.

Actividad 4

3. EL COLOR ACTIVIDADES

**COLORES APAGADOS**

- Has podido ver a lo largo del tema del color que cuando se mezclan a partes iguales amarillo, cian y magenta obtenes un negro porque se filtran todas las longitudes de onda de la luz.
- Lo mismo sucede al mezclar colores complementarios.
- Si la mezcla de los tres colores primarios entre sí no se mezcla a partes iguales no llegamos a retener totalmente toda la luz, entonces aparecen los colores apagados que son considerados como grises. Estos son: el ocre, el marrón, el verde oliva, el granate, verde azulado, marrón café, etc.
- Para obtener estos colores mezcla los colores primarios en las proporciones aproximadas que se indican al pie de cada recuadro.

**MATERIALES**

- Témperas escolares de color amarillo, cian y magenta, blanco y negro.
- Pinceles, uno fino y otro mediano.
- Una cubitera o huevera de plástico para hacer mezcla.

201

Actividad 5

3. EL COLOR ACTIVIDADES

**BODEGÓN**

- Vamos a poner en práctica lo aprendido, con la plantilla de un bodegón de Masise.
- Con los colores primarios, el blanco y el negro, puedes fabricar el color que quieras, ánimo y a la tarea.

**MATERIALES**

- Témperas escolares de color amarillo, cian y magenta, blanco y negro.
- Pinceles, uno fino y otro mediano.
- Una cubitera o huevera de plástico para hacer mezcla.

203

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA TEXTURA

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

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 5 sesiones, que se podrán distribuir del siguiente modo:

1 La textura.....	78
2 La vista y el tacto.....	80
3 La mancha.....	82
4 Materiales y técnicas.....	83
<b>Referentes artísticos.....</b>	<b>86 ..... 1 sesión</b>
<b>Actividades 1 a 4 .....</b>	<b>4 sesiones</b>
<b>Para recordar.....</b>	<b>88</b>

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA TEXTURA

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>1. La mancha-textura como elemento configurador de formas.</li> <li>2. Concepto de textura:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– Percepción visual.</li> <li>– Percepción táctil.</li> </ul> </li> <li>3. Clases de texturas.               <ul style="list-style-type: none"> <li>– De origen natural.</li> <li>– De origen artificial.</li> </ul> </li> <li>4. La expresividad de la textura en el arte.</li> <li>5. La textura gráfica.</li> <li>6. Materiales y técnicas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– Collage.</li> <li>– Estarcido.</li> <li>– Témperas.</li> <li>– Rotuladores.</li> <li>– Ceras.</li> <li>– Técnica mixta.</li> <li>– Estampación.</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación de los diferentes aspectos superficiales –táctiles o visuales– de determinados materiales.</li> <li>2. Modificación del aspecto superficial de determinados materiales, añadiéndoles color con dos técnicas diferentes, para obtener distintas calidades plásticas.</li> <li>3. Recopilación y selección de materiales diversos, con texturas significativas, utilizándolos para definir formas con finalidad marcadamente expresiva.</li> <li>4. Gestación de una obra: bocetos, materiales adecuados, realización...</li> <li>5. Observación de los cambios que se producen en las texturas con el paso del tiempo y la acción de los agentes naturales.</li> <li>6. Aprovechamiento de las texturas casuales para la elaboración de obras plásticas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Curiosidad y sensibilización ante los aspectos texturales del entorno.</li> <li>2. Reconocimiento de las cualidades texturales de ciertos materiales y disposición para manipularlos con vistas a variar su aspecto y dotarlos de nuevas calidades plásticas y expresivas.</li> <li>3. Búsqueda de soluciones originales y expresivas.</li> <li>4. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</li> <li>5. Valoración de la memoria visual.</li> <li>6. Interés y gusto por conocer, contemplar y estudiar obras de arte que sean fácilmente accesibles, valorando la textura como uno de los aspectos plásticos que determinan su calidad.</li> <li>7. Gusto por cuidar la limpieza y presentación de los trabajos.</li> <li>8. Cuidado y conservación del material.</li> <li>9. Valoración del orden y la limpieza en el aula o taller.</li> </ol>

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### GENERALES

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

Se debe ilustrar el tema con imágenes reales o proyectadas.

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

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

### ACTIVIDAD 1

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

Se debe distinguir entre texturas reales e imágenes de texturas.

Se debe utilizar un lenguaje correcto en las descripciones.

Actividad 1

4. LA TEXTURA ACTIVIDADES

- Cortar tres muestras de texturas diferentes y pegarlas en su lugar correspondiente de la ficha.
- Rellenar los datos de análisis de la textura.
- Archivar las fichas del grupo.

MATERIALES

- Un archivador por cada grupo.
- Útiles de escribir, pegamento y tijeras.



Barceló. 1991. Che Saba M.

Peer Sallert. Pittura acrílica.

V. Pascin. Figura de resina y mármol.

Henry Moore. Figura bronce.

205

## ACTIVIDADES 2, 3 Y 4

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

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

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

Se puede exponer y comentar los trabajos más sugerentes.

Actividad 2

4. LA TEXTURA ACTIVIDADES

Como puedes observar, podemos realizar texturas casuales. A partir de ellas puedes imaginar una forma y elaborarla con la ayuda de algunos retoques intencionales. Con pegamento y otros materiales puedes completar las formas a tu gusto.

**MATERIALES**

- Pegamento o colas y tijeras.
- Pintura al temple o acrílica.
- Materiales varios: serrín, arena, lentejas, pasta de estrellas, lluvia, etc.



207

Actividad 3

4. LA TEXTURA ACTIVIDADES

• Dibuja sobre un folio o cartulina varias siluetas.  
• Pon el folio sobre la lámina y realiza el estarcido de la silueta (fig. a).  
• Desplazando el folio, puedes repetir la misma silueta o realizar una composición con las otras (figs. a y b).

**MATERIALES**

- Folios y lápiz.
- Colores de varios tipos.
- Tijeras o cutter.



a) Plantillas. Estarcido tratado. b) Estarcido aplicado.

209

Actividad 4

4. LA TEXTURA ACTIVIDADES

Vamos a realizar un collage.

- Primero realiza una fotocopia de un cuadro.
- Recorta pequeños trozos de papel de las revistas de diferentes colores.
- Puedes utilizar diferentes materiales.
- Rellena los espacios del dibujo pegando los trozos recortados con el color correspondiente.

**MATERIALES**

- Revistas y materiales.
- Tijeras y pegamento.
- Lápiz.



211

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA FORMA GEOMÉTRICA

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

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 8 sesiones, que se podrán distribuir del siguiente modo:

<b>1</b> Trazados elementales.....	92
<b>2</b> Resolución y trazado de elementos simples.....	93
<b>3</b> División de circunferencias.....	95
<b>4</b> Construcción de polígonos regulares conocido el lado.....	97
<b>Referentes artísticos.....</b>	<b>99</b> ..... <b>2 sesiones</b>
<b>Actividades 1 a 4 .....</b>	<b>6 sesiones</b>
<b>Para recordar.....</b>	<b>102</b>

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA FORMA GEOMÉTRICA

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

<b>CONCEPTOS</b>	<b>PROCEDIMIENTOS</b>	<b>ACTITUDES</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Trazados geométricos elementales:<ul style="list-style-type: none"><li>– Paralelismo.</li><li>– Perpendicularidad.</li><li>– Ángulos.</li><li>– Mediatriz.</li><li>– Bisectriz.</li></ul></li><li>2. La circunferencia:<ul style="list-style-type: none"><li>– Polígonos inscritos.</li><li>– División de la circunferencia.</li></ul></li><li>3. Polígonos regulares a partir del lado.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Observación y análisis de imágenes.</li><li>2. Empleo y manejo de instrumentos.</li><li>3. Empleo de los trazados geométricos para la construcción de polígonos.</li><li>4. Realización de polígonos estrellados a partir de polígonos regulares.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Valoración de las organizaciones, sencillas geométricas del entorno.</li><li>2. Gusto por la precisión exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas.</li><li>3. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</li><li>4. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación de casos de simetría y geometría en la naturaleza.</li></ol>

# ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

## GENERALES

Se pretende introducir al alumnado en el estudio de la geometría. Que sepa utilizar el instrumental básico y realizar figuras geométricas.

## ACTIVIDADES 1, 2 y 3

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

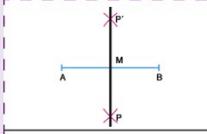
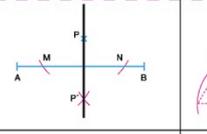
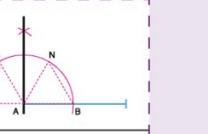
Actividad 1
C. LA FORMA GEOMÉTRICA ACTIVIDADES

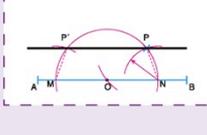
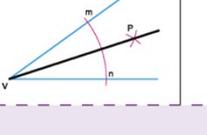
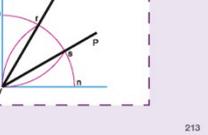
**TRAZADO DE ELEMENTOS SIMPLES**  
Dibuja en cada recuadro los ejercicios que se relacionan:

- Hallar la mediatriz de un segmento.
- Trazar una perpendicular a una recta desde un punto exterior a ella.
- Trazar la perpendicular en el extremo de la recta.
- Hallar la bisectriz de un ángulo.
- Dividir un ángulo recto en tres partes iguales.
- Por un punto trazar la paralela a una recta dada.

**MATERIALES**

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

213

---

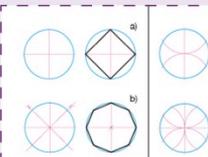
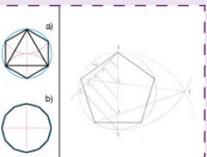
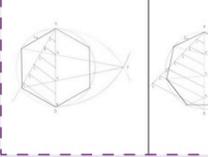
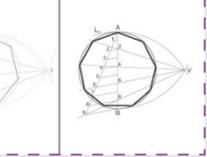
Actividad 2
C. LA FORMA GEOMÉTRICA ACTIVIDADES

**DIVISIÓN DE CIRCUNFERENCIAS**  
Dibuja en cada recuadro los ejercicios que se indican a continuación:

- a) Divide una circunferencia en 4 y 8 partes, inscribe en ella un cuadrado y un octógono.
- b) Divide una circunferencia en 6 y 3 partes, inscribe en ella un hexágono y un triángulo equilátero.
- c) Divide una circunferencia en 5 partes, utilizando el método general.
- d) Divide una circunferencia en 6 partes, utilizando el método general.
- e) Divide una circunferencia en 7 partes, utilizando el método general.
- f) Divide una circunferencia en 9 partes, utilizando el procedimiento general.

**MATERIALES**

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



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

215

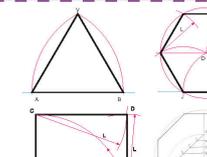
Actividad 3
C. LA FORMA GEOMÉTRICA ACTIVIDADES

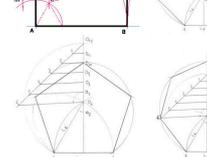
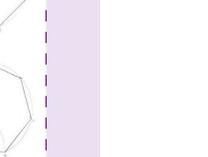
Dividida tu hoja de dibujo en 6 partes, en cada una de ellas dibuja una de estas figuras:

1. Triángulo equilátero  
A-B es el lado del triángulo y mide 6 cm. Con centros en A y B y con radio igual al lado describe dos arcos que se cortarán en V. Uniendo V con A y con B tendrás el triángulo (fig. 26).
2. Cuadrado  
A-B es el lado del cuadrado y mide 6 cm. Traza en el extremo A una perpendicular determina sobre esta la magnitud del lado y obtendrás C. Con radio igual al lado y haciendo centro en C y en B, traza dos arcos que se cortarán en D completando el trazado (fig. 28).
3. Hexágono  
Has visto que el radio está contenido en la circunferencia 6 veces como cuerda.  
A-B es el lado del hexágono y mide 3 cm. Con esta magnitud construye un triángulo equilátero, el vértice será el centro de la circunferencia de 3 cm de radio. Con centro en V traza la circunferencia, A-B estará contenida en ella 6 veces como cuerda (fig. 27).
4. Pentágono  
Método general.
5. Octógono  
Método general.
6. Heptágono.  
Método general.  
(Las figuras mencionadas son las del tema 5).

**MATERIALES**

- Regla, escuadra y cartabón.
- Lápiz y goma.
- Compás.
- Estilográficos.





217

## ACTIVIDAD 4

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

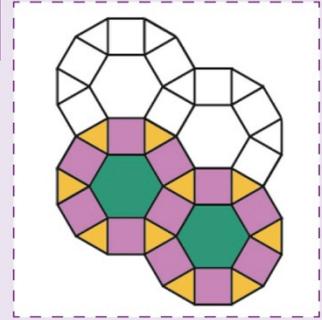
### Actividad 4

### 5. LA FORMA GEOMÉTRICA ACTIVIDADES

- Te proponemos un juego. Coge tres cartulinas de colores diferentes. Dibuja en una de ellas 10 triángulos equiláteros de 3 cm de lado.
- En otra cartulina de color diferente, construye 15 cuadrados de 3 cm de lado.
- En otra cartulina de distinto color a las anteriores, dibuja cuatro hexágonos de 3 cm de lado.
- Recorta todos los polígonos y junta los lados iguales entre sí sobre el papel de dibujo, tal como se indica en el esquema adjunto. Hay otras soluciones, combínalas de formas diferentes, prueba a ver cuál te gusta más y pégalas en la lámina.

#### MATERIALES

- Cartulina de tres colores.
- Esquadra y cartabón.
- Compás.
- Tijeras.
- Pegamento.



219

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. IGUALDAD Y SEMEJANZA

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

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 7 sesiones, que se podrán distribuir del siguiente modo:

<b>1</b>	Proporción y desproporción.....	104
<b>2</b>	La figura humana en relación con los objetos de su entorno.....	105
<b>3</b>	Maneras de medir.....	108
<b>4</b>	Relaciones entre las formas.....	110
<b>5</b>	Escalas.....	114
	<b>Referentes artísticos.....</b>	<b>116 ..... 2 sesiones</b>
	<b>Actividades 1 a 4 .....</b>	<b>5 sesiones</b>
	<b>Para recordar.....</b>	<b>118</b>

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. IGUALDAD Y SEMEJANZA

Contenidos de la Unidad Didáctica 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. La proporción y la desproporción como componentes básicos de la expresión.</li> <li>2. El hombre como unidad de medida o módulo para todas las cosas relacionadas con él.</li> <li>3. Concepto elemental de "ergonomía".               <ul style="list-style-type: none"> <li>– Relación forma-uso.</li> </ul> </li> <li>4. Relación entre las partes de una misma forma.</li> <li>5. Relaciones entre formas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– Igualdad.</li> <li>– Semejanza.</li> </ul> </li> <li>6. Concepto de escala.               <ul style="list-style-type: none"> <li>– Escalas de:                   <ul style="list-style-type: none"> <li>• ampliación.</li> <li>• reducción.</li> <li>• naturales.</li> </ul> </li> <li>– Escalas gráficas.</li> </ul> </li> <li>7. Las escalas como aplicación de igualdad y semejanza.</li> <li>8. La proporción y el uso del módulo en el diseño, el arte y la publicidad.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Determinación visual de las proporciones o desproporciones entre las distintas partes de una composición gráfico-plástica, valorándolas como componentes básicos de la expresión.</li> <li>2. Comprobación, mediante la observación, de que las personas son el módulo o unidad de medida para todas las cosas relacionadas con ellas.</li> <li>3. Realización de un collage en el que se relaciona el tamaño de los objetos con el de la figura humana, para adaptarlos y subordinarlos a ella.</li> <li>4. Realización gráfica de una imagen semejante a otra dada, tomando como módulo una parte de la misma y utilizándola como unidad de medida.</li> <li>5. Realización gráfica de una imagen semejante a otra dada, utilizando el procedimiento de la cuadrícula.</li> <li>6. Utilización de escalas gráficas para proporcionar formas.</li> <li>7. Observación del uso del canon y la proporción en diversas obras: de arte, publicidad, diseño, etc.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valoración de la proporción como uno de los componentes básicos en el entorno natural o artificial.</li> <li>2. Valoración de la proporción o desproporción como un elemento de expresión.</li> <li>3. Valoración de la figura humana como unidad de medida de los objetos y de las cosas relacionadas con ella.</li> <li>4. Valoración de la importancia del factor ergonómico en la maniobrabilidad y manipulación de los objetos diseñados para nuestro uso.</li> <li>5. Interés por descubrir las relaciones de proporción que hay entre las partes de un todo y por conocer los métodos que nos ayudan a reproducirlas.</li> <li>6. Valoración de la proporción y la escala como factores determinantes en el dibujo técnico, industrial, arquitectónico, etc.</li> <li>7. Valoración de la precisión, rigor y limpieza en la realización de los trazados que así lo requieran y conservación de los instrumentos de precisión.</li> <li>8. Valoración del orden y limpieza en el aula.</li> </ol>

# ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

## GENERALES

Se pretende que el alumnado conozca las diferentes formas de medir y observe cómo el ser humano es el centro de medidas de todo cuanto le rodea.

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

## ACTIVIDADES 1 y 2

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

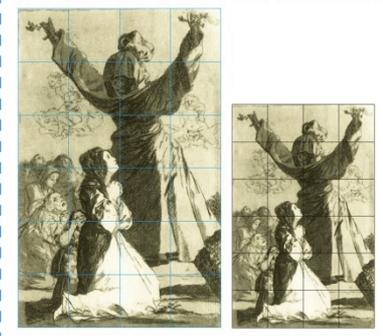
Actividad 1 6. IGUALDAD Y SEMEJANZA ACTIVIDADES

• En esta actividad vas a realizar un dibujo a mayor tamaño que la imagen original, para ello utilizarás el sistema de la cuadrícula. Observa que el modelo cuadrado tiene 9 cuadrados de alto y 4 de ancho, si quisiéramos ampliar un dibujo como el de la figura deberíamos construir otra cuadrícula de 9 por 4 unidades pero de mayor tamaño. Si en el modelo cada cuadrado mide 1 cm de lado, en la ampliación podría tener, por ejemplo, 3 cm.

• Elige un modelo, cuadrícalo y elabora en tu papel de dibujo una cuadrícula que tenga los cuadrados de mayor tamaño.

• Una vez cuadrulado, se dibuja lo que está dentro de cada cuadrado como si se tratara de un panel cerámico en el que cada cuadro tuviera una pequeña porción del conjunto, de esta forma tan sencilla podemos ampliar la imagen. Finalizada esta fase, el dibujo se traza hasta otra senda de unidad y se termina convenientemente.

• Si te resulta más sugerente otra imagen para hacer esta actividad útilízala y ¡adelante!



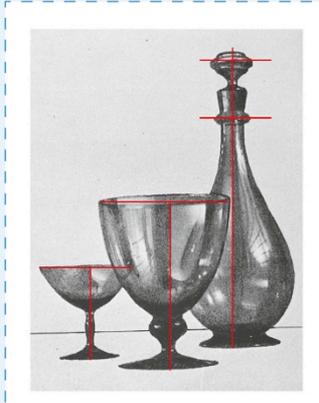
**MATERIALES**

- Lápiz.
- Escuadra y cartabón.
- Regla.
- Goma de borrar.
- Lápices de colores.
- Temperas, si procede.

221

Actividad 2 6. IGUALDAD Y SEMEJANZA ACTIVIDADES

• Vas a realizar el dibujo de las copas y la botella, pero ahora utilizando otro método para proporcionarlo, lo dibujaremos aplicando líneas de referencia. Las líneas de referencia nos servirán de guía para proporcionarlo. Observa que la copa grande tiene su eje de simetría en el centro vertical del recuadro, que su borde superior coincide con la mitad horizontal. Que el eje de simetría de la botella coincide con la cuarta parte vertical, y el borde de la misma es la tercera parte de la altura de la otra copa. Por último observa que el ancho de la copa grande coincide con los ejes de simetría de la botella y de la copa pequeña. Para configurar la forma de los objetos continúa estableciendo puntos de referencia para los anchos de las copas y la botella, las entalladuras, el bazo, el collarino etc. Una vez terminado el dibujo sombréalo con el lápiz nº 1.



**MATERIALES**

- Regla milimetrada.
- Lápiz nº 2 y nº 1.
- Goma.

222

### ACTIVIDAD 3

Valorar la simetría como generadora de igualdades opuestas.

Actividad 3 6. IGUALDAD Y SEMEJANZA ACTIVIDADES

- Dobra un folio en dos doblesces, tal como indica la fig. A del tamaño cuadro A de la página siguiente.
- Usando como referencia el doble central, copia la silueta de la fig. B.
- Recorta la silueta y pega las formas obtenidas en la mitad de la parte negra A.
- Extiende el folio y pégalos sobre la otra mitad de la parte negra B.
- En la otra mitad de la lámina traza un eje central.
- Dibuja un perfil fantasmoso en un lado (fig. C).
- Desde los puntos en que la línea cambia de dirección, traza perpendiculares al eje.
- Sobre estas perpendiculares, mide las distancias desde estos puntos al eje y mide la misma al otro lado (fig. D).
- Une los puntos señalados y obtendrás la figura simétrica de la anterior (fig. E).
- Pinta de un color los perfiles obtenidos.

**MATERIALES**

- Fotos tamaño DIN-A4.
- Lápiz, rotuladores y goma de borrar.
- Tijeras y pegamento.

225

### ACTIVIDAD 4

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

Actividad 4 6. IGUALDAD Y SEMEJANZA ACTIVIDADES

- Dibuja las figuras propuestas. Aplica la escala indicada. En la parte superior del papel dibuja la escala gráfica y dibuja también la contraescala. Si te es más cómodo puedes dibujar la escala sobre una tira de cartulina y medir con ella como si fuera una regla.
- Mide las magnitudes del modelo, y con el compás toma las magnitudes correspondientes de la escala y trasládalas al dibujo. Si utilizas la escala volante se miden directamente las unidades correspondientes, pero tomándolas de esta escala. Esta operación se realiza todas las veces necesarias hasta terminar el dibujo.
- Si no te caben las dos figuras por página, usa una suplementaria.

**MATERIALES**

- Lápiz número 4.
- Goma de borrar.
- Escuadra y carrabón.
- Compás.
- Estilográfico.
- Tira de cartulina.

**PREGUNTAS**

1. ¿Has observado que al utilizar métodos matemáticos has obtenido imágenes proporcionalmente exactas?
2. ¿Qué ventajas crees que pueden aportar estos métodos respecto a los de tipo práctico, como la cuadrícula?
3. ¿Qué pasaría si hubiera un error en la escala en un dibujo técnico industrial o arquitectónico?
4. ¿Para qué otro tipo de dibujo utilizarías las escalas?

227

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. ESPACIO Y VOLUMEN

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

Esta unidad se puede desarrollar en 9 sesiones repartidas de la siguiente forma.

<b>1</b> Los seres y los objetos son corpóreos.....	120
<b>2</b> La luz define las formas y los volúmenes.....	123
<b>3</b> Percepción de volumen en el plano.....	125
<b>4</b> Perspectiva intuitiva.....	126
<b>5</b> El relieve escultórico.....	128
<b>Referentes artísticos.....</b>	<b>129 ..... 2 sesiones</b>
<b>Actividades 1 a 6 .....</b>	<b>7 sesiones</b>
<b>Para recordar.....</b>	<b>134</b>

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 7. ESPACIO Y VOLUMEN

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

<b>CONCEPTOS</b>	<b>PROCEDIMIENTOS</b>	<b>ACTITUDES</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Concepto de volumen.</li><li>2. Los objetos tienen tres dimensiones.</li><li>3. Formas naturales y formas artificiales.</li><li>4. El volumen realizado tridimensionalmente.</li><li>5. La luz define las formas y los volúmenes.</li><li>6. La perspectiva como sistema de representación tridimensional.</li><li>7. Percepción de volumen en el plano por asociación de perspectiva más clarooscuro.</li><li>8. Aplicación de clarooscuro a estructuras en perspectiva.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Modificación del plano mediante cortes y doblados.</li><li>2. Creación de volúmenes geométricos apilables.</li><li>3. Elaboración de volúmenes con materiales maleables.</li><li>4. Producción de efectos lumínicos afectando a la apariencia de los volúmenes por el cambio de posición del foco luminoso.</li><li>5. Empleo del clarooscuro para percibir el relieve en el plano.</li><li>6. Empleo de la perspectiva y el clarooscuro para percibir la sensación de volumen en el plano.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sensibilización ante las variaciones visuales producidas por los cambios lumínicos.</li><li>2. Predisposición a captar efectos de profundidad espacial en el plano en las obras pictóricas.</li><li>3. Valoración de la capacidad espacial, para visualizar formas tridimensionales.</li><li>4. Descubrir la importancia que tiene el clarooscuro en la percepción de volumen en el plano.</li></ol>

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### GENERALES

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

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

### ACTIVIDAD 1

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

Actividad 1

7. ESPACIO Y VOLUMEN ACTIVIDADES

**MATERIALES**

- Cartulina.
- Lápiz y goma.
- Regla, escuadra y cartabón.
- Compás.
- Cutter.
- Hojas de periódicos como almohadilla.
- Pegamento.

Sobre la cartulina realiza algunos dibujos sencillos, o en su lugar puedes tomar como modelo alguno de los dibujos que se muestran y que pueden servirte de orientación en tu trabajo (figs. a, b, c). Después de dibujado, recorta con el cutter las líneas que se indican. Procura que el corte sea limpio y corta apoyando el cutter en la regla y en posición paralela a tu frente, así evitarás cortarte.

Una vez cortado levanta las partes cortadas. Haz un pliegue en la parte de la cartulina no cortada. Deja esas partes levantadas; de esta forma has elevado una nueva dimensión que el papel no tenía y se ha producido un relieve a partir del plano, consiguiendo un elemento tridimensional (fig. d).

Pega el trabajo sobre la lámina, o si lo prefieres sobre una superficie más rígida.

Estos mismos actividades pueden realizarse sobre láminas metálicas de aluminio blando, hojalata, estaño, latón, etc.

Otro aspecto que modifica la superficie de los metales es el repujado, que mediante presión producen abombamientos, modificando la superficie en un bajorrelieve.

a b c d

231

## ACTIVIDADES 2 Y 3

Valorar la simetría como generadora de igualdades opuestas.

7. ESPACIO Y VOLUMEN ACTIVIDADES

**Actividad 2**

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

**A**

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

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

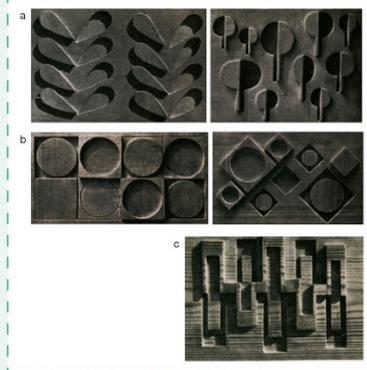
Una vez dibujado, con la navaja haz un corte que contornee el dibujo y que llegue hasta el soporte. Una vez recortado, con mucho cuidado levanta del soporte la forma que has cortado y colócala encima de la otra mitad de la arcilla que no has cortado.

Si lo prefieres puedes continuar produciendo cortes e ir alternándolos.

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

**MATERIALES**

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



233

Alumno/a	Grupo	Fecha	Calificación
----------	-------	-------	--------------

**B**

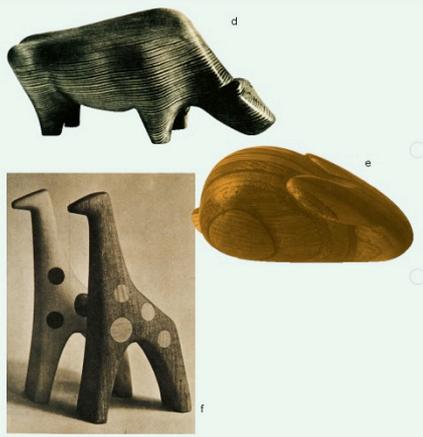
Para realizar un volumen exento, amasa la otra pastilla formando un prisma. La longitud, anchura y altura del prisma será igual a la longitud, anchura y altura del objeto que vas a realizar. Como las tres dimensiones tienen que adaptarse al volumen del objeto, tendrás que pensar qué objeto vas a realizar. Pueden servirte de orientación los modelos adjuntos (figs. d, e, f).

Una primera fase de la realización puede ser dibujar sobre una de sus caras el perfil del objeto y cortar todo el bloque según esta línea.

A continuación dibuja los perfiles de cada cara y recortálas empujando por la parte central más alta, ve desbastando poco a poco con el alambre de forma progresiva hacia los lados, para configurar la forma lateral.

Por último, ve pensando los detalles más pequeños y característicos de la forma.

Has realizado un volumen exento, este se llama así por estar exento del plano, es decir, fuera de él. Este volumen también se le suele llamar de bulto o de bulto redondo.



234

7. ESPACIO Y VOLUMEN ACTIVIDADES

**Actividad 3**

**PERCEPCIÓN DE RELIEVE EN EL PLANO**

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

El dibujo del primer recuadro lo sombrees con el lápiz nº1 para obtener valores claros y oscuros. Procurando mantener la dirección de la luz, las caras que miren hacia la luz serán más claras. Las caras que estén en la parte opuesta serán las más oscuras y las que sean perpendiculares a la luz tendrán un valor medio. Este criterio lo aplicarás en todo el cuadrado.

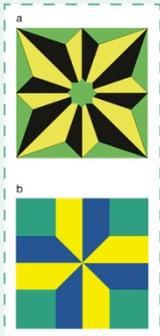
El segundo recuadro lo pintas siguiendo el mismo criterio anterior pero utilizando los rotuladores. Utiliza colores muy claros para las caras que estén orientadas hacia la luz. Las que estén en posición perpendicular a la luz las pintas con colores medios, y las caras opuestas a la dirección de la luz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

**MATERIALES**

- Lápiz nº1 y 2.
- Goma de borrar.
- Rotuladores de colores.
- Regla, escuadra y cartabón.
- Compás.

**PREGUNTAS**

1. Al aplicar el claroscuro a las líneas que has dibujado ¿percibes sensación de relieve?
2. Si utilizas los mismos colores o valores pero cambias el sentido de la orientación de la luz ¿Se percibirá la sensación de relieve? Prueba a ver qué efecto obtienes.
3. ¿A qué crees que se debe este fenómeno?



235

## ACTIVIDAD 4

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

Actividad 4

7. ESPACIO Y VOLUMEN ACTIVIDADES

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

**MATERIALES**  
• Lápices, nº 1 y 2.  
• Goma de borrar.

237

## ACTIVIDAD 5

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

Actividad 5

7. ESPACIO Y VOLUMEN ACTIVIDADES

**SOMBRA PROPIA Y ARROJADA: CLAROSCURO**  
En la lámina tienes dos siluetas. Fijate cómo están dibujadas las sombras (fig. 2 y 3):  
Con el lápiz nº 1 sombrea las sombras propias. En las pirámides y en las pirámides con muchas caras, estas van oscureciéndose gradualmente. En los cilindros y los conos sucede lo mismo pero de forma más uniforme y continua, sin aristas.

**MATERIALES**  
• Lápices nº 1 y 2.  
• Goma de borrar.  
• Regla, escuadra y cartabón.

**PREGUNTAS**

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

238

## ACTIVIDAD 6

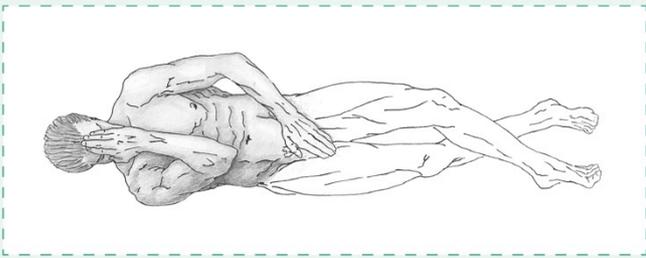
En esta actividad se pretende crear en el plano gráfico la sensación de volumen, asociando el claroscuro a la estructura lineal de la figura humana.

Actividad 6

7. ESPACIO Y VOLUMEN ACTIVIDADES

**SOMBRA PROPIA Y ARROJADA: CLAROSCURO**  
En esta página tienes un ejemplo de claroscuro aplicado a una figura humana.  
Te proponemos un ejercicio similar con la figura dibujada en la lámina, en la que solo tienes que escoger la dirección de la luz y aplicar las sombras.

**MATERIALES**  
• Lápices, nº 1 y 2.  
• Goma de borrar.



241

## UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA IMAGEN TECNOLÓGICA

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

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

Fotografía análoga y fotografía digital.....	136
<b>1</b> Panorámicas.....	144
<b>2</b> Virado del color.....	146
<b>3</b> Ojos rojos.....	147
<b>4</b> Edición y retoque de fotografías.....	147
<b>5</b> Los videojuegos.....	151
<b>Referentes artísticos.....</b>	<b>154 ..... 2 sesiones</b>
<b>Actividad 1 .....</b>	<b>2 sesiones</b>
<b>Para recordar.....</b>	<b>158</b>

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA IMAGEN TECNOLÓGICA

Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que se consideran más adecuados para que, a lo largo de la unidad didáctica 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. Definición de imagen.</li> <li>2. Imagen y realidad. Iconicidad, figuración/abstracción.</li> <li>3. Relación de los diferentes grupos de las formas artificiales con el lenguaje plástico y visual (formas funcionales con el diseño, artísticas con el arte, etc.).</li> <li>4. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: planos, imágenes digitales y videojuegos</li> <li>5. Imágenes fijas y en movimiento.</li> <li>6. Transformaciones y manipulaciones de imágenes.</li> <li>7. Evolución social y tecnológica de los videojuegos</li> <li>8. La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales.</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. Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos.</li> <li>4. Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido.</li> <li>5. Organización de formas en el campo visual y distribución de forma equilibrada.</li> <li>6. Gestación progresiva y organizada de un videojuego.</li> <li>7. Observación y análisis de los signos gráficos que intervienen en un programa de gestión de imágenes</li> <li>8. Investigación estilística de los elementos figurativos que intervienen en la configuración de los videojuegos</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 de la imagen tecnológica, y rechazo de los elementos que suponen discriminación sexual, social o racial, y su posible carácter adictivo.</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> </ol>

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### GENERALES

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

También se pretende prevenir la adicción a los videojuegos.

### ACTIVIDAD 1

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

Actividad 1

8. LA IMAGEN TECNOLÓGICA ACTIVIDADES

- Escoge 3 imágenes que te gusten.
- Por medio de los programas que dispongas en tu ordenador, vas a modificarlas, utilizando en cada imagen una aplicación diferente.
- Imprime las imágenes originales y las modificadas y pégalas en la lámina correspondiente.
- Para adecuar su tamaño puedes insertarla en un documento word e imprimirlas todas en la misma hoja.
- Si no tienes ordenador, realiza dos fotomontajes con fotografías, revistas o anuncios por medio de la técnica del recorta y pega (figs. a a c).

**MATERIALES**

- Imágenes digitales.
- Programas informáticos.
- Revistas y fotos.
- Tijeras y pegamento.



243

## UNIDAD DIDÁCTICA 9. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

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

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 6 sesiones, que se podrán distribuir del siguiente modo:

<b>1</b> Introducción a los sistemas de representación.....	160
<b>2</b> Las proyecciones. Clasificación.....	161
<b>3</b> Sistemas de representación.....	162
<b>4</b> Sistema diédrico.....	163
<b>5</b> Perspectiva cónica.....	166
Actividades 1 a 4 .....	4 sesiones
<b>Para recordar.....</b>	<b>168</b>

## CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 9. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales de la Unidad Didáctica 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. Representación bidimensional del volumen, mediante los sistemas de representación.</li> <li>2. Concepto de proyección:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– cónica.</li> <li>– cilíndrica.</li> </ul> </li> <li>3. Sistema diédrico: planta, alzado y perfil.</li> <li>4. Sistema cónico:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– Perspectiva cónica:                   <ul style="list-style-type: none"> <li>Frontal.</li> <li>Oblicua.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>5. Los sistemas de representación en: la técnica, el arte, el diseño, la industria, etc.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación de un mismo objeto, representado en los diferentes sistemas de representación y análisis de su configuración.</li> <li>2. Paso de la bidimensionalidad del plano a la tercera dimensión, mediante la construcción de volúmenes geométricos sencillos, a partir de sus desarrollos.</li> <li>3. Representación de vistas en sistema diédrico.</li> <li>4. Análisis de una fotografía para observar las deformaciones aparentes con que vemos la realidad.</li> <li>5. Representación de una composición en perspectiva cónica frontal, a partir de la cara frontal de los sólidos que la forman.</li> <li>6. Observación de la infinidad de usos que se da a la perspectiva cónica en el campo del arte, la publicidad, etc.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Curiosidad y gusto por conocer los múltiples aspectos icónicos de un mismo objeto.</li> <li>2. Predisposición a considerar la apreciación del volumen como algo cambiante, dependiendo de la luz, situación, punto de vista, etc.</li> <li>3. Superación de conceptos estáticos y estereotipos en la representación del volumen.</li> <li>4. Disposición para descubrir las diferencias y similitudes que hay entre la realidad y sus representaciones.</li> <li>5. Reconocimiento del papel que desempeñan los diferentes sistemas a la hora de diseñar, construir, definir, etc.</li> <li>6. Disposición para descubrir efectos de profundidad espacial en obras gráfico-plásticas sencillas.</li> <li>7. Valoración de la precisión, rigor y limpieza en la realización de las representaciones que así lo requieran y conservación de los instrumentos de trazado.</li> <li>8. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</li> <li>9. Valoración del orden y la limpieza en el aula.</li> </ol>

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

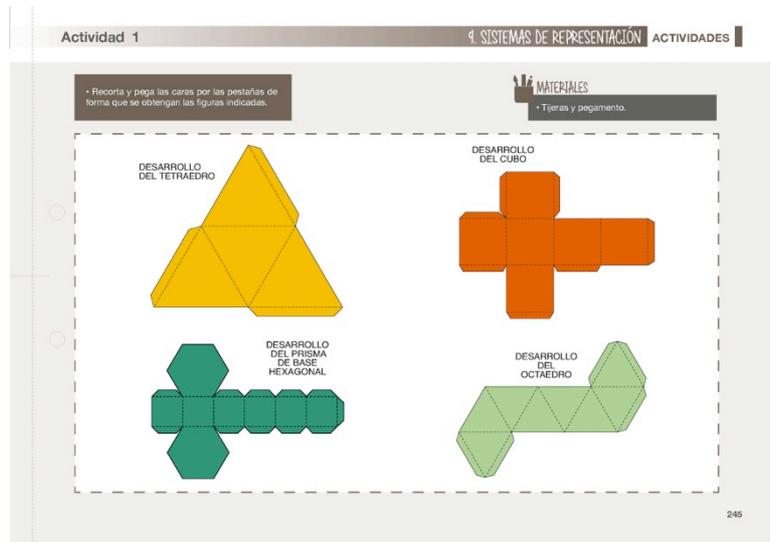
### GENERALES

Se pretende iniciar a los alumnos/as en los diferentes sistemas de representación, que conozcan y utilicen sus aspectos básicos.

También se pretende que observen como se pueden representar las tres dimensiones de la realidad en una superficie de dos dimensiones.

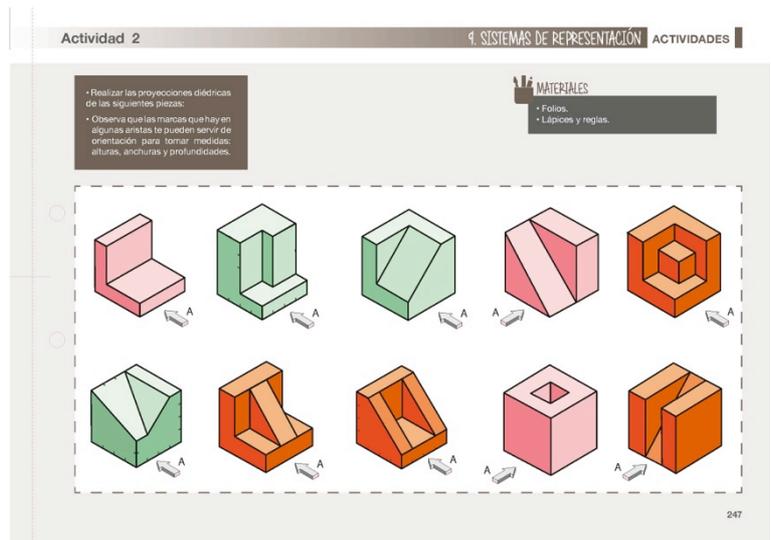
### ACTIVIDAD 1

Mediante los desarrollos se puede pasar de la superficie al espacio.



### ACTIVIDAD 2

Se pretende aplicar correctamente el sistema diédrico.



## ACTIVIDADES 3 Y 4

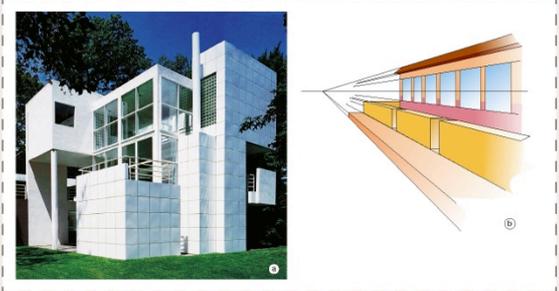
Se pretende utilizar intuitivamente la perspectiva cónica.

Actividad 3 9. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN ACTIVIDADES

- Imagínate que la fig. a es lo que ves desde una ventana. Pon la hoja de acetato o papel vegetal sobre ella, de forma que actúe como si fuera el cristal de una ventana.
- Con el rotulador traza sobre el acetato o papel vegetal las principales líneas arquitectónicas de la imagen y compara el resultado de esta ilustración (fig. b). Encuentra los puntos de fuga y la línea de horizonte.

**MATERIALES**

- Fotografía.
- Hoja de acetato o papel vegetal tamaño DIN-A4.
- Rotulador.
- Instrumental de dibujo.



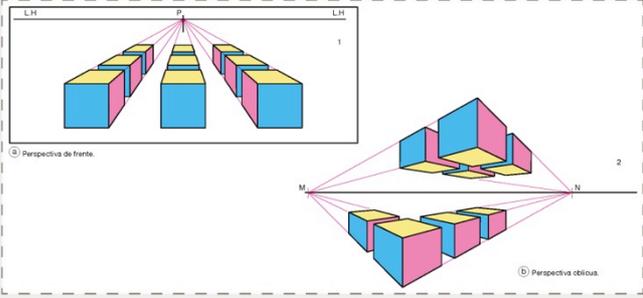
253

Actividad 4 9. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN ACTIVIDADES

- Pon el papel vegetal sobre la lámina.
- Utilizando el punto P como punto de fuga, unir los vértices de las figuras con él, para así, crear una representación tridimensional (ver figs. a y b).
- Determina su profundidad.
- Colorea las figuras con los rotuladores para dar sensación de volumen (cada figura de un color, con diferentes tonos).
- Observa la importancia del cambio de situación del punto de vista.

**MATERIALES**

- Hoja de papel vegetal tamaño DIN-A3.
- Rotuladores de los colores de las formas.
- Lapiz duro y regla.



255

## Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 1º ciclo ESO

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Expresión plástica	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</li> <li>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</li> <li>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).</li> <li>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</li> <li>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</li> <li>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</li> <li>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</li> <li>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</li> <li>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</li> <li>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</li> <li>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.               <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.</li> <li>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</li> <li>2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.                   <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</li> <li>4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo</li> <li>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito</li> <li>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</li> <li>4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</li> <li>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</li> <li>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.                   <ol style="list-style-type: none"> <li>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</li> <li>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</li> </ol> </li> <li>7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i>, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.                   <ol style="list-style-type: none"> <li>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</li> <li>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</li> </ol> </li> </ol> </li> </ol> </li></ol>

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
	<p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p> <p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>

Bloque 2. Comunicación audiovisual	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</li> <li>2. Reconocer las leyes visuales de la <i>Gestalt</i> que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</li> <li>3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.</li> <li>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</li> <li>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.</li> <li>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</li> <li>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</li> <li>8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</li> <li>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</li> <li>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</li> <li>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</li> <li>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</li> <li>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</li> <li>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</li> <li>15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</li> <li>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</li> <li>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.</li> <li>2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la <i>Gestalt</i>.</li> <li>3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.</li> <li>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</li> <li>4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</li> <li>4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</li> <li>5.1. Distingue símbolos de iconos.</li> <li>5.2. Diseña símbolos e iconos.</li> <li>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</li> <li>6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</li> <li>7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</li> <li>7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</li> <li>8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</li> <li>9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</li> <li>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</li> <li>11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.</li> <li>11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</li> <li>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, <i>story board</i>, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</li> <li>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</li> <li>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</li> <li>15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</li> <li>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada</li> </ol>

### Bloque 3. Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.  
También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

- 1.1. Trazar las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
- 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
- 3.1. Trazar rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
- 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
- 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.
- 6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
- 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
- 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
- 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
- 10.1. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.  
También utilizando regla, escuadra y cartabón.
- 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
- 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
- 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
- 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
- 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
- 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
- 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
- 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
- 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
- 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
- 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
- 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
- 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
- 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
- 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
- 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
- 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
- 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
- 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
- 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
- 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

## VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA ED. PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL-A

### UD. 1 – LA IMAGEN

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

#### (\*) 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 activa
- mente, si el trabajo es en grupo?

## UD. 2 - LA FORMA

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.)
- ¿Sabe que la percepción de la forma depende de la intensidad del contraste?
- ¿Sabe diferenciar las formas figurativas de las abstractas o las orgánicas?
- ¿Sabe que las líneas pueden dar sensación de volumen en el plano?
- ¿Puede definir y diferenciar la silueta de la línea de contorno?

### (\*) 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. 3 - EL COLOR

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.)
- ¿Sabe que el color es una sensación producida en la mente?

- ¿Sabe diferenciar entre suma de luces y suma de pigmentos?
- ¿Reconoce los colores primarios y los secundarios?
- ¿Es capaz de diferenciar un contraste complementario del resto de los contrastes?
- ¿Analiza y reconoce en una imagen si ésta presenta o no una gama cromática?
- Al observar una imagen gráfica impresa en offset ¿sabe reconocer que este cromatismo es el resultado de superposición de tramas con los colores primarios y el negro?

#### **(\*) 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. 4 - LA TEXTURA**

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 valoración de cada uno de estos trabajos se podrá hacer siguiendo los criterios que se proponen para evaluar las actividades.)
- ¿Sabe diferenciar entre texturas naturales y artificiales?
- ¿Conoce distintas aplicaciones de las texturas fabricadas artificialmente:
  - a) Finalidades estéticas.
  - b) Finalidades funcionales.
- ¿Sabe elaborar y buscar texturas matéricas, experimentando con materiales, instrumentos y técnicas variadas para conseguir resultados descriptivos y expresivos?
- ¿Sabe elaborar texturas gráficas utilizando materiales, instrumentos y técnicas variadas?

#### **(\*) 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. 5 - LA FORMA GEOMÉTRICA**

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.

- ¿Conoce y distingue las formas poligonales?
- ¿Sabe dividir una circunferencia en partes iguales?
- ¿Conoce y realiza correctamente los trazados geométricos elementales?
- ¿Es capaz de utilizar los instrumentos y procedimientos más adecuados para resolver los trazados geométricos?

#### **(\*) 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. 6 – IGUALDAD Y SEMEJANZA**

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 una de las actividades de la unidad se podrá hacer siguiendo los criterios que se proponen para evaluar las actividades.)
- ¿Al aplicar el módulo como unidad de medida, el objeto o forma realizada mantiene las relaciones de proporcionalidad?
- ¿Al aplicar la cuadrícula como método, el objeto o forma realizada mantiene las relaciones de proporcionalidad?

- ¿Sabe mantener adecuadamente las relaciones de proporcionalidad que existen entre los elementos de una composición?
- ¿Conoce los conceptos de igualdad y semejanza?
- ¿Es capaz de construir una escala gráfica?
- ¿Sabe utilizar adecuadamente una escala para ampliar o reducir una forma o dibujo?
- ¿Sabe dibujar figuras iguales a otras dadas utilizando: la traslación, la cuadrícula, las escalas?

#### **(\*) 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. 7 – ESPACIO Y VOLUMEN**

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.)
- ¿Relaciona el volumen entre el objeto real y la imagen del objeto representado?
- ¿Es capaz de realizar cuerpos geométricos a partir de sus desarrollos?
- ¿Sabe realizar objetos tridimensionales con materiales maleables?
- ¿Realiza adecuadamente las gradaciones de claroscuro?
- ¿Sabe conjugar el elemento perspectivo con la asociación del claroscuro?

#### **(\*) 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?

## UD. 8 – LA IMAGEN TECNOLÓGICA

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.)
- ¿Relaciona imagen y tecnología?
- ¿Es capaz de realizar modificaciones de imágenes utilizando el ordenador?
- ¿Sabe manipular los programas adecuados?
- ¿Realiza adecuadamente los fотомontajes?

### (\*) 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?

## UD. 9 - SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

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

Es importante tener en cuenta que se debe 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).
- A la vista de una serie de piezas representadas en diferentes sistemas ¿sabe reconocer en qué sistema está representada cada una?
- ¿Sabe proyectar piezas simples en sistema diédrico a partir de modelos volumétricos?
- ¿Sabe dibujar las proyecciones diédricas (planta, alzado y perfil), de piezas simples, a partir de sus representaciones en isométrica y caballera?
- ¿Sabe dibujar, siguiendo las normas elementales de la perspectiva cónica (frontal y oblicua), piezas simples de ideación propia?

- ¿Conoce el vocabulario básico, relacionado con los diferentes sistemas de representación: proyección, sistemas de representación, plano de proyección, cota, ejes, punto de fuga, línea del horizonte, etc.?

**(\*) 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 CONTENIDOS 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 y Visual 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 y Visual 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 CAA</p> <p>CCLI CAA</p> <p>CCLI CAA</p> <p>CD CAA</p> <p>CEC SIEE CSC</p> <p>SIEE CAA</p> <p>SIEE 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> <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>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 SIEE CSC</p> <p>CSC CEC</p> <p>CMCT CSC</p> <p>SIEE CSC</p>