



**3° ESO**

proyecto **nova**

# Guía Didáctica

## Educación Plástica y Visual

# **Guía Didáctica**

## **Educación plástica y visual**

**3º ESO**

# ► Justificación y marco teórico

## 1. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la *competencia artística y cultural*. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a

mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

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

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la *competencia social y ciudadana*. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

A la *competencia para aprender a aprender* se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en *tratamiento de la información* y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la *competencia digital*.

La educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la competencia en el *conocimiento y la interacción con el mundo físico* mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Por último, aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como

profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas, anteriormente, contribuyen a que el alumnado adquiriera *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 3º ESO
Competencia en Comunicación	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8
Competencia Matemática	2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8
Competencia en el conocimiento y la interacción con el entorno	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8
Tratamiento de la información y competencia digital	1, 2, 3, 4, 5, 7 y 8
Competencia social y ciudadana	1, 3, 4, 5, 7 y 8
Competencia artística y cultural	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8
Competencia para aprender a aprender	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8
Iniciativa y espíritu emprendedor	1, 2, 3, 5, 7 y 8

# ► Objetivos Generales

## 1. OBJETIVOS GENERALES

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

1. Observar, percibir, comprender e interpretar desde una visión 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 grafico-plástica suficiente.
7. Desarrollar la creatividad y la capacidad comunicativa y expresiva, desde la complejidad y la subjetividad, adquiriendo competencias en el lenguaje artístico i visual que permitan relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento y lenguajes.
8. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión 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.

## 2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE 3º

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

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

- Actitud crítica ante aspectos positivos y negativos en la manipulación de la imagen y rechazo de todos los elementos que supongan discriminación sexual, social o racial.
- Gusto por el orden y limpieza en la elaboración de trabajos.
- Manejo correcto y buena conservación de los instrumentos de trabajo.
- Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante.
- Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas.
- Valoración del orden y la limpieza en el aula, taller o laboratorio.
- Interés por los trabajos propios y/o ajenos.
- Activación y ampliación de la memoria visual.
- Apreciar las diversas técnicas y calidades artísticas y naturales.
- Observar las diferencias entre la realidad y sus diversas representaciones.
- Aceptar las diferentes formas de representar las cosas.
- Valorar la importancia y necesidad de la existencia de los códigos en los lenguajes visuales y plásticos.
- Elegir el lenguaje visual o plástico, o bien su parte, más adecuada a las necesidades expresivas del momento.
- Valoración de la figura humana como unidad de medida.
- Importancia de la ergonomía en la creación de objetos.
- Percibir la importancia de la proporcionalidad en la obra de arte y en la representación técnica.
- Valoración del concepto de módulo.
- Interés por las ilusiones visuales en formas y colores.
- Interés por conocer, valorar y preservar el patrimonio histórico-artístico de carácter local, autonómico y nacional.

# ► Metodología

## 1. METODOLOGÍA GENERAL

A lo largo de la ESO, las capacidades que la Educación Plástica y Visual se propone establecer en los alumnos se desarrollan en la dirección de un cultivo analítico y exploratorio y una comprensión cada vez más completa de las formas e imágenes del entorno para conseguir llegar a elaborar criterios personales que permitan un tipo de pensamiento creativo. Dos criterios básicos pueden contribuir a establecer la secuencia de contenidos: la coherencia derivada de la lógica interna del área y el desarrollo evolutivo de los alumnos.

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

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

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

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

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

En cuanto al tercer eje citado, el de la utilización y análisis de técnicas y procedimientos expresivos, tiene su comienzo en

una experimentación manual con materiales que ha de unirse a procedimientos de análisis de las distintas técnicas y materiales de la expresión visual y plástica.

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

La combinación de ambos criterios, el de la lógica interna del área y el criterio 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 y plástica, a unos conocimientos y capacidades basados en la lógica, el análisis y el pensamiento abstracto, y ello a través de la propuesta de hipótesis de trabajo que conduzcan a resultados creativos.

## 2. METODOLOGÍA ESPECÍFICA

### Área de educación plástica y visual. Editorial Ecir

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

#### Primer o segundo curso de la ESO

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

#### Tercero y cuarto de la ESO

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

## Asignatura o materia

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

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

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

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

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

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

## Aula

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

## Profesor

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

## Unidad didáctica

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

### a) Actividad motivadora

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

propio y pulsar su curiosidad.

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

### b) Contenido

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

### c) Actividades

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

### d) Ilustraciones

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

### e) Referentes artísticos

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

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

### f) Para recordar

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

## ► Programación Didáctica

---

## ► Programación de aula

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

- Definición de imagen.
- Imagen y realidad. Iconicidad, figuración/abstracción.
- Relación de los diferentes grupos de las formas artificiales con el lenguaje plástico y visual (formas funcionales con el diseño, artísticas con el arte, etc.).
- Sintaxis de los lenguajes visuales específicos: cómic, fotografía, publicidad y sus características comunes.
- Imágenes fijas y en movimiento.
- La composición y sus tipos; horizontales-verticales, diagonales y cíclicas.
- El encuadre. Concepto de plano y tipos:
  - general.
  - medio.
  - corto.
- La angulación:
  - normal.
  - picado.
  - contrapicado.
- Retórica de la imagen. Recursos expresivos:
  - la comparación.
  - la sinécdoque.
  - la metáfora.
  - la hipérbole.
  - la personificación.
  - el símbolo.
- La imagen representativa y simbólica. Símbolos y signos de los lenguajes visuales.
- Mensajes y funciones de las artes visuales.

#### PROCEDIMIENTOS

- Observación de imágenes (cómic, anuncios, cuadros...) análisis y comparación, en función de su uso y finalidad.
- Comparación de imágenes de un mismo objeto.
- Observación y análisis de los aspectos formales de determinadas imágenes teniendo en cuenta factores plásticos (composición, encuadre, angulación) y narrativos.
- Análisis de obras de distintas épocas (pinturas, carteles, anuncios) atendiendo a:
  - sus aspectos formales.
  - el texto (si lo hay).
  - el significado.
- Realización de un cartel, usando el collage.

- Realización de manipulaciones formales sobre imágenes impresas con el fin de dotarlas de un nuevo contenido.
- Organización de formas en el campo visual y distribución de forma equilibrada.
- Gestación progresiva y organizada de un cartel: Guión, bocetos y realización.

#### ACTITUDES

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

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- ¿Presenta todos los trabajos realizados a lo largo de esta unidad? ¿Con qué resultado?
- ¿Conoce el vocabulario elemental con el campo de la imagen: Imagen, imagen fija y en movimiento, soporte, emisor, receptor, código, mensaje, iconicidad, figuración, abstracción, composición, encuadre, plano, angulación, picado, contrapicado...?
- ¿Sabe clasificar imágenes según el tipo de composición que predomina en ellas?
- ¿Puede reconocer y nombrar los distintos tipos de plano que caracterizan a una serie de imágenes?
- ¿Distingue una imagen tomada con una angulación normal, en picado o en contrapicado?
- ¿Sabe describir imágenes, utilizando con propiedad el vocabulario y los conocimientos estudiados en la unidad?
- ¿Sabe clasificar imágenes según su finalidad principal y argumentar sus decisiones?
- ¿Sabe valorar imágenes de diferentes tipos analizando la relación entre su forma y su significado?
- ¿Sabe modificar, sustituir o añadir elementos formales, o factores expresivos de una imagen o conjunto, a fin de enfatizar, matizar o anular, de forma intencionada, aspectos de su contenido, encontrándole nuevos sentidos?
- ¿Trae el material y trabaja en clase?
- ¿Presenta el trabajo en la fecha prevista?
- ¿Se adecua el resultado a lo que se pedía y se pretendía en esta actividad?
- ¿Es correcta la realización del ejercicio?
- ¿El resultado es imaginativo y personal?
- ¿Es buena la presentación y la limpieza del trabajo?
- ¿Cuida el material y colabora en el mantenimiento de la limpieza del aula?
- ¿Participa activamente, si el trabajo es en grupo?

**COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN**

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

**TIEMPO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD**

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

- Hacia una definición de imagen.
- La realidad y la imagen.
- Imágenes fijas. Imágenes en movimiento.
- El lenguaje de la imagen.
- La composición: horizontal, vertical, diagonal, cíclica.
- El encuadre: tipos de plano.
- La angulación: tipos de ángulos.
- Referentes artísticos ..... 1 sesión
- Actividad 1
- Actividad 2
- Actividad 3 ..... 3 sesiones

## ► Programación por competencias

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<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>9. Retórica de la imagen. Recursos expresivos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– la comparación.</li> <li>– la sinécdoque.</li> <li>– la metáfora.</li> <li>– la hipérbole.</li> <li>– la personificación.</li> <li>– el símbolo.</li> </ul> </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> </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: Guión, bocetos y realización.</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> </ol>

COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<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>9. Retórica de la imagen. Recursos expresivos:                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- la comparación.</li> <li>- la sinécdoque.</li> <li>- la metáfora.</li> <li>- la hipérbole.</li> <li>- la personificación.</li> <li>- el símbolo.</li> </ul> </li> <li>10. 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 (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: Guión, bocetos y realización.</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> </ol>

### COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

SABER	SABER HACER	SABER SER
<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:</li> <li>8. La angulación:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– normal.</li> <li>– picado.</li> <li>– contrapicado.</li> </ul> </li> <li>9. Retórica de la imagen. Recursos expresivos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– la comparación.</li> <li>– la sinécdoque.</li> <li>– la metáfora.</li> <li>– la hipérbole.</li> <li>– la personificación.</li> <li>– el símbolo.</li> </ul> </li> <li>10. 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 (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>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: Guión, bocetos y realización.</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>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> </ol>

COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<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>9. Retórica de la imagen. Recursos expresivos:                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- la comparación.</li> <li>- la sinécdoque.</li> <li>- la metáfora.</li> <li>- la hipérbole.</li> <li>- la personificación.</li> <li>- el símbolo.</li> </ul> </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> </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: Guión, bocetos y realización.</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</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>

## COMPETENCIA EN AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

SABER	SABER HACER	SABER SER
<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</li> <li>8. La angulación:</li> <li>9. Retórica de la imagen. Recursos expresivos: <ul style="list-style-type: none"> <li>– la comparación.</li> <li>– la sinécdoque.</li> <li>– la metáfora.</li> <li>– la hipérbole.</li> <li>– la personificación.</li> <li>– el símbolo.</li> </ul> </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> </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: Guión, bocetos y realización.</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>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>12. Gusto por el orden y limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos.</li> </ol>

**COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL**  
**COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER**

SABER	SABER HACER	SABER SER
<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</li> <li>8. La angulación:</li> <li>9. Retórica de la imagen. Recursos expresivos:                         <ul style="list-style-type: none"> <li>– la comparación.</li> <li>– la sinécdoque.</li> <li>– la metáfora.</li> <li>– la hipérbole.</li> <li>– la personificación.</li> <li>– el símbolo.</li> </ul> </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> </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: Guión, bocetos y realización.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación de los rasgos particulares de los distintos lenguajes visuales.</li> <li>2. Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje visual y la relación entre su forma y su contenido.</li> <li>3. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en las imágenes que nos rodean.</li> <li>4. Valorar la importancia de la composición en obras propias y ajenas.</li> <li>5. 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>6. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas, superando estereotipos y convencionalismos.</li> <li>7. Reconocimiento de la necesidad de desarrollar un gusto personal y unos valores estéticos ante las formas e imágenes de su entorno y de su época.</li> <li>8. Interés por conocer el vocabulario específico para ampliar sus posibilidades de expresión.</li> <li>9. Actitud positiva y participativa en los trabajos en grupo.</li> <li>10. Gusto por el orden y limpieza en la elaboración y presentación de los trabajos.</li> </ol>

# ► Orientaciones didácticas

## GENERALES

Se pretende que el alumno/a valora la imagen como un medio de comunicación útil y práctico y que conozca y utilice los recursos del Lenguaje visual en su vida cotidiana.

Las imágenes nos envuelven y están presentes en todos los ámbitos de nuestra actividad.



### UNIDAD DIDÁCTICA

# 1

## El lenguaje visual LA IMAGEN

1. La imagen en nuestro entorno	8
2. La realidad y la imagen	10
3. Imágenes fijas. Imágenes en movimiento	10
4. El lenguaje de la imagen. Composición	11
5. El encuadre. Tipos de planos	12
6. La angulación	13
7. Retóricas de la imagen. Recursos expresivos	14
Referentes artísticos	16
Para recordar	24

## ACTIVIDAD 1 Y 2

Se pretende que los alumnos/as reconozcan y analicen diferentes tipos de imágenes.

De la actividad 1 se pueden generar archivos.

I. 1.a imagen Actividad 1 ACTIVIDADES

- Recorta y pega en las láminas ejemplos gráficos de los tipos de R. Retóricas antes mencionados.
- En las láminas debes distribuir adecuadamente las fotografías.
- Puede servirte de pauta la siguiente distribución.

**RECURSOS RETÓRICOS**

**RECURSOS RETÓRICOS**

**Materiales**

- Revistas y periódicos (sólo las fotografías).
- Tijeras.
- Pegamento.
- Lápiz y goma de borrar.
- Reglas.

**Resumen**

En la ficha aparte contesta a las siguientes preguntas sobre el trabajo que acabas de hacer:

- ¿Qué imágenes describen un espacio?
- ¿Qué imágenes mantienen un equilibrio entre el personaje y el espacio?
- ¿Qué imágenes tienen un predominio del personaje sobre el espacio?
- ¿Para qué crees que se utilizan los distintos tipos de planos en las imágenes?

I. 1.a imagen Actividad 2 ACTIVIDADES

- Reúnete en grupos de tres o cuatro personas.
- Te presentamos una ficha que debes rellenar observando una imagen de esta página.
- Se trata de leer las imágenes que solemos tener a nuestro alrededor para entender mejor lo que quieren decir, para saber más sobre ellas.

**RECURSOS RETÓRICOS**

**RECURSOS RETÓRICOS**

**Materiales**

- Libro de texto.
- Papel y bolígrafo

**ACTIVIDAD 3**

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

I. La imagen. **Actividad 3** ACTIVIDADES

Vamos a manipular un anuncio gráfico: a partir de una imagen publicitaria añadiremos o suprimiremos elementos de forma que varíe el mensaje o aún siendo el mismo, cambie su soporte.

La técnica utilizada puede ser variada:

- Recortar y pegar
- Superposición de acetatos.
- Escaneado y manipulación de imágenes.

**Materiales**

- Folletos publicitarios y anuncios.
- Tijeras y pegamento.
- Papel acetato.

## ► Programación de aula

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

- El punto y la línea como elementos expresivos, configuradores de formas y como instrumentos descriptivos, estructurales y geométricos.
- Tipos de líneas.
- Composiciones con líneas.
- La línea como contorno: ilusiones ópticas, fondo-figura.
- Líneas a mano alzada, frente a líneas trazadas con instrumentos de precisión.
- El punto y la línea como elementos plásticos esenciales en el lenguaje visual y en los productos artísticos.

#### PROCEDIMIENTOS

- Investigación experimental con toda clase de instrumentos ocasionales capaces de producir distintas formas puntuales y distintos tipos de líneas.
- Utilización de los distintos tipos de líneas como elementos descriptivos, expresivos y generadores de formas.
- Utilización de la línea como perfil o límite en la representación de formas.
- Observación de los elementos estudiados (punto, línea, polígonos...) en el entorno visual y plástico.
- Realización de experiencias con distintas técnicas.
  - Perforaciones.
  - Collage.
  - Tintas.
  - Estilógrafos.
  - Rotuladores.

#### ACTITUDES

- Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos del mundo circundante.
- Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas del entorno habitual.
- Actitud de búsqueda de nuevos materiales.
- Valoración de los aspectos expresivos de ciertos materiales no usuales.
- Valoración de seleccionar los materiales e instrumentos a utilizar en función de las intenciones.
- Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.
- Gusto por la precisión, exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas.
- Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.
- Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas.
- Actitud de curiosidad por conocer la manifestación del ritmo y la geometría en la naturaleza.
- Valoración del orden y la limpieza en el aula o taller.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- ¿Presenta todos los trabajos realizados a lo largo de esta unidad? ¿Con qué resultado?
- ¿Sabe clasificar determinadas imágenes atendiendo a si predominan en ellas formas puntuales o lineales?
- ¿Reconoce y nombra los distintos tipos de líneas (verticales, horizontales, inclinadas, curvas...) que caracterizan una serie de imágenes?
- ¿Sabe clasificar imágenes formadas por líneas, atendiendo a la predominancia de los determinados tipos?
- ¿Conoce y sabe utilizar los materiales, instrumentos y procedimientos más adecuados para hacer trazados geométricos?
- ¿Sabe idear y producir imágenes incorporando los trazados geométricos como factor expresivo?
- ¿Sabe cumplir las fases necesarias para llegar al resultado definitivo?
- ¿Trae el material y trabaja en clase?
- ¿Presenta el trabajo en la fecha prevista?
- ¿Se adecua el resultado a lo que se pedía y se pretendía en esta actividad?
- ¿Es correcta la realización del ejercicio?
- ¿El resultado es imaginativo y personal?
- ¿Es buena la presentación y la limpieza del trabajo?
- ¿Cuida el material y colabora en el mantenimiento de la limpieza del aula?
- ¿Participa activamente, si el trabajo es en grupo?

**COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN**

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

**TIEMPO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD**

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

- La línea como valor expresivo.
- Las masas
- Referentes artísticos.
- Actividades 1,2, y 5..... 4 sesiones

## ► Programación por competencias

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El punto y la línea como elementos expresivos, configuradores de formas y como instrumentos descriptivos, estructurales y geométricos.</li> <li>2. Tipos de líneas.</li> <li>3. Composiciones con líneas.</li> <li>4. La línea como contorno: ilusiones ópticas, fondo-figura.</li> <li>5. Líneas a mano alzada, frente a líneas trazadas con instrumentos de precisión.</li> <li>6. El punto y la línea como elementos plásticos esenciales en el lenguaje visual y en los productos artísticos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Investigación experimental con toda clase de instrumentos ocasionales capaces de producir distintas formas puntuales y distintos tipos de líneas.</li> <li>2. Utilización de los distintos tipos de líneas como elementos descriptivos, expresivos y generadores de formas.</li> <li>3. Utilización de la línea como perfil o límite en la representación de formas.</li> <li>4. Observación de los elementos estudiados (punto, línea, polígonos...) en el entorno visual y plástico.</li> <li>5. Realización de experiencias con distintas técnicas.               <ul style="list-style-type: none"> <li>– Perforaciones.</li> <li>– Collage.</li> <li>– Tintas.</li> <li>– Estilógrafos.</li> <li>– Rotuladores.</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos del mundo circundante.</li> <li>2. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas del entorno habitual.</li> <li>3. Actitud de búsqueda de nuevos materiales.</li> <li>4. Valoración de los aspectos expresivos de ciertos materiales no usuales.</li> <li>5. Valoración de seleccionar los materiales e instrumentos a utilizar en función de las intenciones.</li> <li>6. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</li> <li>7. Gusto por la precisión, exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas.</li> <li>8. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</li> <li>9. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas.</li> <li>10. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación del ritmo y la geometría en la naturaleza.</li> </ol>

**COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO**

SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El punto y la línea como elementos expresivos, configuradores de formas y como instrumentos descriptivos, estructurales y geométricos.</li> <li>4. La línea como contorno: ilusiones ópticas, fondo-figura.</li> <li>5. Líneas a mano alzada, frente a líneas trazadas con instrumentos de precisión.</li> <li>6. El punto y la línea como elementos plásticos esenciales en el lenguaje visual y en los productos artísticos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Investigación experimental con toda clase de instrumentos ocasionales capaces de producir distintas formas puntuales y distintos tipos de líneas.</li> <li>2. Utilización de los distintos tipos de líneas como elementos descriptivos, expresivos y generadores de formas.</li> <li>3. Utilización de la línea como perfil o límite en la representación de formas.</li> <li>4. Observación de los elementos estudiados (punto, línea, polígonos...) en el entorno visual y plástico.</li> <li>5. Realización de experiencias con distintas técnicas.                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perforaciones.</li> <li>- Collage.</li> <li>- Tintas.</li> <li>- Estilógrafos.</li> <li>- Rotuladores.</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos del mundo circundante.</li> <li>2. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas del entorno habitual.</li> <li>3. Actitud de búsqueda de nuevos materiales.</li> <li>4. Valoración de los aspectos expresivos de ciertos materiales no usuales.</li> <li>5. Valoración de seleccionar los materiales e instrumentos a utilizar en función de las intenciones.</li> <li>6. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</li> <li>7. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas.</li> <li>8. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación del ritmo y la geometría en la naturaleza.</li> </ol>

**COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL**  
**COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER**

SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El punto y la línea como elementos expresivos, configuradores de formas y como instrumentos descriptivos, estructurales y geométricos.</li> <li>2. Tipos de líneas.</li> <li>3. Composiciones con líneas.</li> <li>4. La línea como contorno: ilusiones ópticas, fondo-figura.</li> <li>5. Líneas a mano alzada, frente a líneas trazadas con instrumentos de precisión.</li> <li>6. El punto y la línea como elementos plásticos esenciales en el lenguaje visual y en los productos artísticos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Investigación experimental con toda clase de instrumentos ocasionales capaces de producir distintas formas puntuales y distintos tipos de líneas.</li> <li>2. Utilización de los distintos tipos de líneas como elementos descriptivos, expresivos y generadores de formas.</li> <li>3. Utilización de la línea como perfil o límite en la representación de formas.</li> <li>4. Observación de los elementos estudiados (punto, línea, polígonos...) en el entorno visual y plástico.</li> <li>5. Realización de experiencias con distintas técnicas.                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perforaciones.</li> <li>- Collage.</li> <li>- Tintas.</li> <li>- Estilógrafos.</li> <li>- Rotuladores.</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos del mundo circundante.</li> <li>2. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas del entorno habitual.</li> <li>3. Actitud de búsqueda de nuevos materiales.</li> <li>4. Valoración de los aspectos expresivos de ciertos materiales no usuales.</li> <li>5. Valoración de seleccionar los materiales e instrumentos a utilizar en función de las intenciones.</li> <li>6. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</li> <li>8. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</li> <li>9. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas.</li> <li>10. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación del ritmo y la geometría en la naturaleza.</li> </ol>

# ► Orientaciones didácticas

## GENERALES

Se pretende que el alumno/a observe y analice cómo la línea genera formas.

También se pretende dar a conocer los diferentes tipos de líneas y su gran capacidad expresiva, así como su función texturizadora del plano.



2. Configuración de la forma **Actividad 1** ACTIVIDADES

- Tienes seis cuadrados tal como se indica en el esquema. En cada uno de ellos dibuja una composición.
- En el primero dibuja una composición de rectas verticales. En el segundo cuadrado dibuja una composición con líneas horizontales (fig. b). En el tercero dibuja una composición con líneas oblicuas (fig. a). En el cuarto cuadrado dibuja un haz de rectas que concurran en un punto. En el quinto dibuja rectas verticales que vayan disminuyendo hacia el centro tal como se indica en la figura 11 y en el sexto cuadrado realiza una composición combinando líneas rectas con las líneas curvas como en la fig. 29 del tema.

**Materiales**

\*Puedes utilizar la técnica que más te guste: rotuladores de distintos grosores negros o de color, plumilla y tinta china, estilógrafos calibrados etc.

## ACTIVIDAD 1 Y 2

Se pretende experimentar con los diferentes tipos de líneas y observar sus diferencias expresivas.

2. Configuración de la forma **Actividad 2** ACTIVIDADES

- Tienes seis cuadrados tal como se indica en el esquema. En cada uno de ellos dibuja una composición.
- En el primer cuadrado dibuja solamente la línea de contorno de una forma figurativa, que puede pertenecer a un ser de la naturaleza o a un objeto producido industrialmente o artesanalmente. En el segundo cuadrado dibuja la silueta de un objeto, preferentemente de perfil, rellena la figura formada aplicando un color oscuro con témpera, rotuladores etc. en el tercer cuadrado realiza una composición con líneas geométricas combinando líneas rectas con líneas circulares; puedes inspirarte en las ilustraciones correspondientes. En el cuarto cuadrado realiza una composición de formas orgánicas utilizando líneas rectas quebradas más o menos paralelas pero que vayan juntándose o separándose para crear sensación de relieve. En el sexto cuadrado realiza una composición de formas orgánicas, utilizando líneas onduladas que se vayan juntando o separando para dar sensación de relieve.

**ACTIVIDAD 3**

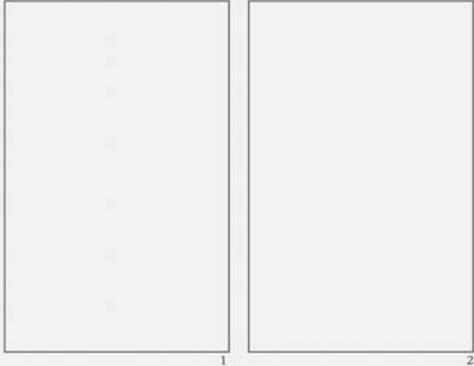
La forma se genera por la línea y también por la mancha al utilizar conceptos como positivo/negativo o lleno/vacío.

2. Configuración de la forma **Actividad 3** ACTIVIDADES

- En el primer recuadro realiza una silueta, preferentemente de perfil.
- En el segundo recuadro traza unas líneas que se entrecruzan, pueden ser rectas o sinuosas y rellena los espacios situados entre ellas con colores, no dibujes estas líneas con rotulador negro.
- En el tercero dibuja la figura 36 y píntalo con témperas, con colores muy contrastados.
- En el cuarto pinta unas manchas orgánicas con fuertes contrastes de color.

**Materiales**

- Témperas, rotuladores o lápices de color.
- Pincel si vas a utilizar témperas
- Lápiz y goma



1 2

181

## ► Programación de aula

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

- El color como fenómeno físico y visual: color luz y color materia.
- Fundamentos de la teoría del color considerado como pigmento:
  - colores primarios, secundarios y terciarios.
  - colores acromáticos.
  - colores complementarios.
  - colores fríos y cálidos.
- Obtención de colores por mezclas sustractivas.
- Coordenadas del color:
  - matiz.
  - saturación.
  - luminosidad.
- El color en relación con otros colores.
  - gamas.
  - contrastes.
  - afinidades.
  - armonías.
- El color en la naturaleza.
- El color en la vida cotidiana.
- El color como uno de los elementos plásticos esenciales en el lenguaje visual y en los productos artísticos.
- Códigos y simbolismo del color.
- Procedimientos pictóricos:
  - collage.
  - témperas.
  - lápices.
  - rotuladores.
  - estarcido.
  - técnica mixta.
- La expresividad del color.

#### PROCEDIMIENTOS

- Observación del color en las formas naturales y artificiales del entorno.
- Observación de la expresividad del color comparando, tras haberlas recopilado y clasificado, imágenes en las que predominan los colores cálidos o los colores fríos.
- Investigación experimental a partir de la obtención, por medio de mezclas sustractivas, de distintos matices de color, elaborando gamas acromáticas, monocromáticas y policromáticas.
- Experimentación del comportamiento del color cuando lo relacionamos con otros colores, trabajando con: contrastes, afinidades y armonías.

- Observación del color en la obra de arte, el diseño, la publicidad, la señalización, etc.
- Análisis del color como uno de los elementos que convergen en un producto artístico o mensaje visual, enjuiciándolo según los conocimientos adquiridos.
- Realización de experiencias con:
  - collage.
  - témperas.
  - lápices.
  - rotuladores.
  - estarcido.
  - técnicas mixtas.
- valorando sus distintos resultados y cualidades expresivas.

#### ACTITUDES

- Curiosidad y receptividad ante el color en la naturaleza.
- Valoración del color como elemento fundamental en la vida cotidiana.
- Actitud consciente ante el color en la obra de arte y el diseño.
- Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.
- Búsqueda de soluciones originales a la hora de expresarse utilizando el color.
- Valoración del color como medio de libre expresión de sentimientos.
- Interés y gusto por conocer, contemplar y estudiar obras de arte que sean fácilmente accesibles, valorando el color como uno de los aspectos plásticos que determinan su calidad y enjuiciándolas basándose en los conocimientos adquiridos.
- Constatación de estereotipos referidos al empleo del color.
- Gusto por cuidar la limpieza y presentación de los trabajos.
- Cuidado y conservación del material.
- Valoración del orden y la limpieza en el aula o taller.
- Disposición a utilizar el color en los trabajos y actividades de otras áreas.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- ¿Ha hecho todas las actividades de la unidad? ¿Con qué resultado?
- ¿Sabe que el color es una sensación producida por el reflejo de la luz en la materia?
- ¿Reconoce los colores primarios, secundarios y terciarios?
- ¿Sabe con qué colores se forman los secundarios y terciarios?
- ¿Es capaz de clasificar o diferenciar una serie de colores atendiendo a su pertenencia a gamas cálidas o frías?
- ¿Puedes “definir” o diferenciar una serie de colores atendiendo a sus propiedades de tono, saturación y luminosidad?
- ¿A la vista de una serie de imágenes, ¿distingue entre las que presentan contrastes cromáticos y aquellas en las que predomina la afinidad? ¿Podría en cada caso reconocer los distintos tipos de contraste o afinidad?
- ¿Analiza o es capaz de clasificar una imagen, teniendo en cuenta el tipo de armonía cromática que presenta?
- ¿Trae el material y trabaja en clase?
- ¿Presenta el trabajo en la fecha prevista?
- ¿Se adecua el resultado a lo que se pedía y se pretendía en esta actividad?
- ¿Es correcta la realización del ejercicio?
- ¿El resultado es imaginativo y personal?
- ¿Es buena la presentación y la limpieza del trabajo?
- ¿Cuida el material y colabora en el mantenimiento de la limpieza del aula?
- ¿Participa activamente, si el trabajo es en grupo?

**COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN**

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

**TIEMPO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD**

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

- El color como fenómeno físico y visual.
- Síntesis aditiva.
- Síntesis sustractiva.
- Armonía.
- Matices del color.
- Referentes artísticos ..... 2 sesiones
- Actividad 1
- Actividad 2
- Actividad 3
- Actividad 4
- Actividad 5 ..... 8 sesiones

## ► Programación por competencias

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fundamentos de la teoría del color considerado como pigmento:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– colores primarios, secundarios y terciarios.</li> <li>– colores acromáticos.</li> <li>– colores complementarios.</li> <li>– colores fríos y cálidos.</li> </ul> </li> <li>2. Obtención de colores por mezclas sustractivas.</li> <li>3. Coordenadas del color:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– matiz.</li> <li>– saturación.</li> <li>– luminosidad.</li> </ul> </li> <li>4. El color en relación con otros colores.               <ul style="list-style-type: none"> <li>– gamas.</li> <li>– contrastes.</li> <li>– afinidades.</li> <li>– armonías.</li> </ul> </li> <li>5. El color en la naturaleza.</li> <li>6. El color en la vida cotidiana.</li> <li>7. El color como uno de los elementos plásticos esenciales en el lenguaje visual y en los productos artísticos.</li> <li>8. Códigos y simbolismo del color.</li> <li>9. La expresividad del color.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación de la expresividad del color comparando, tras haberlas recopilado y clasificado, imágenes en las que predominan los colores cálidos o los colores fríos.</li> <li>2. Investigación experimental a partir de la obtención, por medio de mezclas sustractivas, de distintos matices de color, elaborando gamas acromáticas, monocromáticas y policromáticas.</li> <li>3. Experimentación del comportamiento del color cuando lo relacionamos con otros colores, trabajando con: contrastes, afinidades y armonías.</li> <li>4. Observación del color en la obra de arte, el diseño, la publicidad, la señalización, etc.</li> <li>5. Análisis del color como uno de los elementos que convergen en un producto artístico o mensaje visual, enjuiciándolo según los conocimientos adquiridos.</li> <li>6. Realización de experiencias con:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– collage.</li> <li>– témperas.</li> <li>– lápices.</li> <li>– rotuladores.</li> <li>– estarcido.</li> <li>– técnicas mixtas.</li> </ul> </li> <li>7. Valorando sus distintos resultados y cualidades expresivas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Curiosidad y receptividad ante el color en la naturaleza.</li> <li>2. Valoración del color como elemento fundamental en la vida cotidiana.</li> <li>3. Actitud consciente ante el color en la obra de arte y el diseño.</li> <li>4. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</li> <li>5. Búsqueda de soluciones originales a la hora de expresarse utilizando el color.</li> <li>6. Valoración del color como medio de libre expresión de sentimientos.</li> <li>7. Interés y gusto por conocer, contemplar y estudiar obras de arte que sean fácilmente accesibles, valorando el color como uno de los aspectos plásticos que determinan su calidad y enjuiciándolas basándose en los conocimientos adquiridos.</li> <li>8. Constatación de estereotipos referidos al empleo del color.</li> </ol>

COMPETENCIA MATEMÁTICA		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<p>1. El color como fenómeno físico y visual: color luz y color materia.</p> <p>2. Fundamentos de la teoría del color considerado como pigmento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- colores primarios, secundarios y terciarios.</li> <li>- colores acromáticos.</li> <li>- colores complementarios.</li> <li>- colores fríos y cálidos.</li> </ul> <p>3. Obtención de colores por mezclas sustractivas.</p> <p>4. Coordenadas del color:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- matiz.</li> <li>- saturación.</li> <li>- luminosidad.</li> </ul> <p>5. El color en relación con otros colores.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gamas.</li> <li>- contrastes.</li> <li>- afinidades.</li> <li>- armonías.</li> </ul> <p>6. Códigos y simbolismo del color.</p> <p>7. La expresividad del color</p>	<p>1. Observación del color en las formas naturales y artificiales del entorno.</p> <p>3. Investigación experimental a partir de la obtención, por medio de mezclas sustractivas, de distintos matices de color, elaborando gamas acromáticas, monocromáticas y policromáticas.</p> <p>4. Experimentación del comportamiento del color cuando lo relacionamos con otros colores, trabajando con: contrastes, afinidades y armonías.</p> <p>5. Observación del color en la obra de arte, el diseño, la publicidad, la señalización, etc.</p>	<p>1. Valoración del color como elemento fundamental en la vida cotidiana.</p> <p>2. Actitud consciente ante el color en la obra de arte y el diseño.</p> <p>3. Búsqueda de soluciones originales a la hora de expresarse utilizando el color.</p> <p>4. Valoración del color como medio de libre expresión de sentimientos.</p> <p>5. Interés y gusto por conocer, contemplar y estudiar obras de arte que sean fácilmente accesibles, valorando el color como uno de los aspectos plásticos que determinan su calidad y enjuiciándolas basándose en los conocimientos adquiridos.</p>

## COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO

SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El color como fenómeno físico y visual: color luz y color materia.</li> <li>2. Fundamentos de la teoría del color considerado como pigmento:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– colores primarios, secundarios y terciarios.</li> <li>– colores acromáticos.</li> <li>– colores complementarios.</li> <li>– colores fríos y cálidos.</li> </ul> </li> <li>3. Obtención de colores por mezclas sustractivas.</li> <li>4. Coordenadas del color:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– matiz.</li> <li>– saturación.</li> <li>– luminosidad.</li> </ul> </li> <li>5. El color en relación con otros colores.               <ul style="list-style-type: none"> <li>– gamas.</li> <li>– contrastes.</li> <li>– afinidades.</li> <li>– armonías.</li> </ul> </li> <li>6. El color en la naturaleza.</li> <li>7. El color en la vida cotidiana.</li> <li>8. El color como uno de los elementos plásticos esenciales en el lenguaje visual y en los productos artísticos.</li> <li>9. Códigos y simbolismo del color.</li> <li>11. La expresividad del color.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación del color en las formas naturales y artificiales del entorno.</li> <li>2. Observación de la expresividad del color comparando, tras haberlas recopilado y clasificado, imágenes en las que predominan los colores cálidos o los colores fríos.</li> <li>3. Investigación experimental a partir de la obtención, por medio de mezclas sustractivas, de distintos matices de color, elaborando gamas acromáticas, monocromáticas y policromáticas.</li> <li>4. Experimentación del comportamiento del color cuando lo relacionamos con otros colores, trabajando con: contrastes, afinidades y armonías.</li> <li>5. Observación del color en la obra de arte, el diseño, la publicidad, la señalización, etc.</li> <li>6. Análisis del color como uno de los elementos que convergen en un producto artístico o mensaje visual, enjuiciándolo según los conocimientos adquiridos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Curiosidad y receptividad ante el color en la naturaleza.</li> <li>2. Valoración del color como elemento fundamental en la vida cotidiana.</li> <li>3. Actitud consciente ante el color en la obra de arte y el diseño.</li> <li>4. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</li> <li>5. Búsqueda de soluciones originales a la hora de expresarse utilizando el color.</li> <li>6. Valoración del color como medio de libre expresión de sentimientos.</li> <li>7. Interés y gusto por conocer, contemplar y estudiar obras de arte que sean fácilmente accesibles, valorando el color como uno de los aspectos plásticos que determinan su calidad y enjuiciándolas basándose en los conocimientos adquiridos.</li> <li>8. Constatación de estereotipos referidos al empleo del color.</li> <li>12. Disposición a utilizar el color en los trabajos y actividades de otras áreas.</li> </ol>

COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fundamentos de la teoría del color considerado como pigmento:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– colores primarios, secundarios y terciarios.</li> <li>– colores acromáticos.</li> <li>– colores complementarios.</li> <li>– colores fríos y cálidos.</li> </ul> </li> <li>2. Obtención de colores por mezclas sustractivas.</li> <li>3. Coordenadas del color:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– matiz.</li> <li>– saturación.</li> <li>– luminosidad.</li> </ul> </li> <li>4. El color en relación con otros colores.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– gamas.</li> <li>– contrastes.</li> <li>– afinidades.</li> <li>– armonías.</li> </ul> </li> <li>5. El color en la vida cotidiana.</li> <li>6. El color como uno de los elementos plásticos esenciales en el lenguaje visual y en los productos artísticos.</li> <li>7. Códigos y simbolismo del color.</li> <li>8. La expresividad del color</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación de la expresividad del color comparando, tras haberlas recopilado y clasificado, imágenes en las que predominan los colores cálidos o los colores fríos.</li> <li>2. Investigación experimental a partir de la obtención, por medio de mezclas sustractivas, de distintos matices de color, elaborando gamas acromáticas, monocromáticas y policromáticas.</li> <li>3. Experimentación del comportamiento del color cuando lo relacionamos con otros colores, trabajando con: contrastes, afinidades y armonías.</li> <li>4. Observación del color en la obra de arte, el diseño, la publicidad, la señalización, etc.</li> <li>5. Análisis del color como uno de los elementos que convergen en un producto artístico o mensaje visual, enjuiciándolo según los conocimientos adquiridos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valoración del color como elemento fundamental en la vida cotidiana.</li> <li>2. Actitud consciente ante el color en la obra de arte y el diseño.</li> <li>3. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</li> <li>4. Búsqueda de soluciones originales a la hora de expresarse utilizando el color.</li> <li>5. Valoración del color como medio de libre expresión de sentimientos.</li> <li>6. Interés y gusto por conocer, contemplar y estudiar obras de arte que sean fácilmente accesibles, valorando el color como uno de los aspectos plásticos que determinan su calidad y enjuiciándolas basándose en los conocimientos adquiridos.</li> <li>7. Constatación de estereotipos referidos al empleo del color.</li> <li>8. Disposición a utilizar el color en los trabajos y actividades de otras áreas.</li> </ol>

COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El color como fenómeno físico y visual: color luz y color materia.</li> <li>2. Fundamentos de la teoría del color considerado como pigmento:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– colores primarios, secundarios y terciarios.</li> <li>– colores acromáticos.</li> <li>– colores complementarios.</li> <li>– colores fríos y cálidos.</li> </ul> </li> <li>3. Obtención de colores por mezclas sustractivas.</li> <li>4. El color en la naturaleza.</li> <li>5. El color en la vida cotidiana.</li> <li>6. El color como uno de los elementos plásticos esenciales en el lenguaje visual y en los productos artísticos.</li> <li>7. Códigos y simbolismo del color.</li> <li>8. Procedimientos pictóricos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– collage.</li> <li>– témperas.</li> <li>– lápices.</li> <li>– rotuladores.</li> <li>– estarcido.</li> <li>– técnica mixta.</li> </ul> </li> <li>9. La expresividad del color.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación del color en las formas naturales y artificiales del entorno.</li> <li>2. Observación de la expresividad del color comparando, tras haberlas recopilado y clasificado, imágenes en las que predominan los colores cálidos o los colores fríos.</li> <li>3. Experimentación del comportamiento del color cuando lo relacionamos con otros colores, trabajando con: contrastes, afinidades y armonías.</li> <li>4. Observación del color en la obra de arte, el diseño, la publicidad, la señalización, etc.</li> <li>5. Análisis del color como uno de los elementos que convergen en un producto artístico o mensaje visual, enjuiciándolo según los conocimientos adquiridos.</li> <li>6. Realización de experiencias con:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– collage.</li> <li>– témperas.</li> <li>– lápices.</li> <li>– rotuladores.</li> <li>– estarcido.</li> <li>– técnicas mixtas.</li> </ul> </li> <li>7. Valorando sus distintos resultados y cualidades expresivas</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Curiosidad y receptividad ante el color en la naturaleza.</li> <li>2. Valoración del color como elemento fundamental en la vida cotidiana.</li> <li>3. Actitud consciente ante el color en la obra de arte y el diseño.</li> <li>4. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</li> <li>5. Valoración del color como medio de libre expresión de sentimientos.</li> <li>6. Interés y gusto por conocer, contemplar y estudiar obras de arte que sean fácilmente accesibles, valorando el color como uno de los aspectos plásticos que determinan su calidad y enjuiciándolas basándose en los conocimientos adquiridos.</li> <li>7. Constatación de estereotipos referidos al empleo del color.</li> <li>8. Gusto por cuidar la limpieza y presentación de los trabajos.</li> <li>9. Cuidado y conservación del material.</li> <li>10. Valoración del orden y la limpieza en el aula o taller.</li> <li>11. Disposición a utilizar el color en los trabajos y actividades de otras áreas.</li> </ol>

COMPETENCIA EN AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<p>1. El color como fenómeno físico y visual: color luz y color materia.</p> <p>3. Obtención de colores por mezclas sustractivas.</p> <p>4. Coordinadas del color:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- matiz.</li> <li>- saturación.</li> <li>- luminosidad.</li> </ul> <p>5. El color en relación con otros colores.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gamas.</li> <li>- contrastes.</li> <li>- afinidades.</li> <li>- armonías.</li> </ul> <p>6. El color en la naturaleza.</p> <p>7. El color en la vida cotidiana.</p> <p>8. El color como uno de los elementos plásticos esenciales en el lenguaje visual y en los productos artísticos.</p> <p>9. Códigos y simbolismo del color.</p> <p>10. Procedimientos pictóricos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- collage.</li> <li>- témperas.</li> <li>- lápices.</li> <li>- rotuladores.</li> <li>- estarcido.</li> <li>- técnica mixta.</li> </ul> <p>11. La expresividad del color.</p>	<p>1. Observación del color en las formas naturales y artificiales del entorno.</p> <p>2. Investigación experimental a partir de la obtención, por medio de mezclas sustractivas, de distintos matices de color, elaborando gamas acromáticas, monocromáticas y policromáticas.</p> <p>3. Experimentación del comportamiento del color cuando lo relacionamos con otros colores, trabajando con: contrastes, afinidades y armonías.</p> <p>4. Observación del color en la obra de arte, el diseño, la publicidad, la señalización, etc.</p> <p>5. Análisis del color como uno de los elementos que convergen en un producto artístico o mensaje visual, enjuiciándolo según los conocimientos adquiridos.</p> <p>6. Realización de experiencias con:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- collage.</li> <li>- témperas.</li> <li>- lápices.</li> <li>- rotuladores.</li> <li>- estarcido.</li> <li>- técnicas mixtas.</li> </ul> <p>7. Valorando sus distintos resultados y cualidades expresivas.</p>	<p>1. Curiosidad y receptividad ante el color en la naturaleza.</p> <p>2. Valoración del color como elemento fundamental en la vida cotidiana.</p> <p>3. Actitud consciente ante el color en la obra de arte y el diseño.</p> <p>4. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</p> <p>5. Búsqueda de soluciones originales a la hora de expresarse utilizando el color.</p> <p>6. Valoración del color como medio de libre expresión de sentimientos.</p> <p>7. Interés y gusto por conocer, contemplar y estudiar obras de arte que sean fácilmente accesibles, valorando el color como uno de los aspectos plásticos que determinan su calidad y enjuiciándolas basándose en los conocimientos adquiridos.</p> <p>8. Valoración del orden y la limpieza en el aula o taller.</p> <p>9. Disposición a utilizar el color en los trabajos y actividades de otras áreas.</p>

**COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL**  
**COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER**

SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El color como fenómeno físico y visual: color luz y color materia.</li> <li>2. Fundamentos de la teoría del color considerado como pigmento:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– colores primarios, secundarios y terciarios.</li> <li>– colores acromáticos.</li> <li>– colores complementarios.</li> <li>– colores fríos y cálidos.</li> </ul> </li> <li>3. Obtención de colores por mezclas sustractivas.</li> <li>4. Coordenadas del color:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– matiz.</li> <li>– saturación.</li> <li>– luminosidad.</li> </ul> </li> <li>5. El color en relación con otros colores.               <ul style="list-style-type: none"> <li>– gamas.</li> <li>– contrastes.</li> <li>– afinidades.</li> <li>– armonías.</li> </ul> </li> <li>6. El color en la naturaleza.</li> <li>7. El color en la vida cotidiana.</li> <li>8. El color como uno de los elementos plásticos esenciales en el lenguaje visual y en los productos artísticos.</li> <li>9. Códigos y simbolismo del color.</li> <li>10. Procedimientos pictóricos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– técnica mixta.</li> </ul> </li> <li>11. La expresividad del color.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación del color en las formas naturales y artificiales del entorno.</li> <li>2. Observación de la expresividad del color comparando, tras haberlas recopilado y clasificado, imágenes en las que predominan los colores cálidos o los colores fríos.</li> <li>3. Investigación experimental a partir de la obtención, por medio de mezclas sustractivas, de distintos matices de color, elaborando gamas acromáticas, monocromáticas y policromáticas.</li> <li>4. Experimentación del comportamiento del color cuando lo relacionamos con otros colores, trabajando con: contrastes, afinidades y armonías.</li> <li>5. Observación del color en la obra de arte, el diseño, la publicidad, la señalización, etc.</li> <li>6. Análisis del color como uno de los elementos que convergen en un producto artístico o mensaje visual, enjuiciándolo según los conocimientos adquiridos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Curiosidad y receptividad ante el color en la naturaleza.</li> <li>2. Valoración del color como elemento fundamental en la vida cotidiana.</li> <li>3. Actitud consciente ante el color en la obra de arte y el diseño.</li> <li>4. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</li> <li>5. Búsqueda de soluciones originales a la hora de expresarse utilizando el color.</li> <li>6. Valoración del color como medio de libre expresión de sentimientos.</li> <li>7. Interés y gusto por conocer, contemplar y estudiar obras de arte que sean fácilmente accesibles, valorando el color como uno de los aspectos plásticos que determinan su calidad y enjuiciándolas basándose en los conocimientos adquiridos.</li> <li>8. Constatación de estereotipos referidos al empleo del color.</li> <li>9. Gusto por cuidar la limpieza y presentación de los trabajos.</li> <li>10. Disposición a utilizar el color en los trabajos y actividades de otras áreas.</li> </ol>

# ► Orientaciones didácticas

## GENERALES

Tema taller con material y útiles que ensucian y hay que limpiar.

Se pretende que el alumno/a conozca qué es y cómo funciona el color, así como iniciarlos en su aspecto psicológico.



3. El color Actividad 1 ACTIVIDADES

- Pinta cada recuadro o forma con el color que se indica.
- La armonía realizada con colores muy próximos entre sí como se indica en el círculo cromático.
- En el contraste tonal elige colores que estén situados en los extremos del círculo cromático.
- En la gama cálida coloca colores rojos y naranjas.
- En la gama fría sitúa los colores que participen del azul.

**Materiales**

- Temperas, amarillo, cian y magenta, blanco y negro.
- Pinceles N.º 2 y N.º 6.
- Cubitera o huevera de plástico.
- Vaso.
- Trapo.

## ACTIVIDAD 1 Y 2

Se pretende que el alumno/a experimente los aspectos básicos del color: mezcla sustractiva, contraste, valor, saturación y armonía.

3. El color Actividad 2 ACTIVIDADES

- Realiza una escala de valores partiendo de cualquier tono saturado rebajándolo progresivamente de blanco para obtener graduaciones de luminosidad.
- Al tono saturado añádele progresivamente negro para obtener valores oscuros.
- En los cuadrados concéntricos pinta en el centro los colores primarios. En la columna de la izquierda rodealos de sus complementarios, tal como se indica. En la columna de la derecha los rodeas de otros colores.
- En los círculos de la derecha realiza una armonía tonal y debajo un contraste tonal. En el otro par de círculos pinta una armonía de valores y debajo un contraste de valores.

**Materiales**

- Témperas, amarillo, cian y magenta, blanco y negro.
- Pinceles n. 2 y 6.
- Cubitera o huevera de plástico.
- Vaso.
- Trapo.

**ACTIVIDAD 3**

Se pretende experimentar el aspecto psicológico del color.

3. El color Actividad 3 ACTIVIDADES

• Realiza una composición en cada uno de los recuadros, preferentemente creados por ti. Pinta la gama cálida con colores rojos y naranjas y la gama fría con colores azules y verdes.

• Las composiciones creadas en cada rectángulo pueden ser iguales o diferentes. Te pueden servir de orientación los ejercicios que te ilustramos.

**Materiales**

- Témperas, amarillo, cian y magenta, blanco y negro.
- Pinceles n. 2 y 6.
- Cubitera o huevera de plástico.
- Vaso.
- Trapo.

GAMA CÁLIDA

GAMA FRÍA

197

**ACTIVIDAD 4**

Se pretende que el alumno/a observe y valore los diferentes tipos de contraste.

3. El color Actividad 4 ACTIVIDADES

• Realiza en cada recuadro una composición creada por ti. Una de ellas la pintas con un par de colores complementarios, y la otra con colores terciarios que están situados en los extremos del círculo cromático. A pesar de que estos colores forman entre sí el máximo contraste, podrás ver que los contrastes complementarios sean más estridentes que los contrastes formados con colores terciarios. Los modelos que se ilustran pueden servirte en referencia para realizar las composiciones.

**Materiales**

- Témperas, amarillo, cian y magenta, blanco y negro.
- Pinceles n. 2 y 6.
- Cubitera o huevera de plástico.
- Vaso.
- Trapo.

CONTRASTE DE 3º

CONTRASTE COMPLEMENTARIO

198

**ACTIVIDAD 5**

Se pretende experimentar con el valor de los colores y observar la creación de los matices.

3. El color Actividad 5 ACTIVIDADES

• En las composiciones creadas en cada recuadro realiza un contraste de valores. Para ello tienes que colocar valores claros muy próximos al blanco con valores oscuros próximos al negro. Ya sabes que el blanco y el negro forman el máximo contraste de valor.

• En el otro recuadro pinta matices de colores. Podrás ver que a pesar de sus colores apagados su aspecto resulta agradable y sereno, ya que al participar de los tres colores primarios estos colores son armónicos entre sí y son más fáciles de combinar.

**Materiales**

- Témperas, amarillo, cian y magenta, blanco y negro.
- Pinceles n. 2 y 6.
- Cubitera o huevera de plástico.
- Vaso.
- Trapo.

CONTRASTE DE VALORES

MATICES

199

## ► Programación de aula

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

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

#### PROCEDIMIENTOS

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

#### ACTITUDES

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

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- ¿Ha hecho todas las actividades de la unidad? ¿Con qué resultado?
- ¿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?
- ¿Trae el material y trabaja en clase?
- ¿Presenta el trabajo en la fecha prevista?
- ¿Se adecua el resultado a lo que se pedía y se pretendía en esta actividad?
- ¿Es correcta la realización del ejercicio?
- ¿El resultado es imaginativo y personal?
- ¿Es buena la presentación y la limpieza del trabajo?
- ¿Cuida el material y colabora en el mantenimiento de la limpieza del aula?
- ¿Participa activamente, si el trabajo es en grupo?

**COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN**

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

**TIEMPO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD**

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

- La textura.
- Texturas naturales.
- Texturas artificiales.
- El factor tiempo.
- La textura en el arte
- La textura gráfica.
- Referentes artísticos..... 1 sesión
- Actividades 1,2, 3, 4 y 5 ..... 6 sesiones

## ► Programación por competencias

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<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. El factor tiempo.</li> <li>5. La expresividad de la textura en el arte.</li> <li>6. La textura gráfica.</li> <li>7. 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. Modificación del aspecto superficial de determinados materiales, añadiéndoles color con dos técnicas diferentes, para obtener distintas calidades plásticas.</li> <li>2. Recopilación y selección de materiales diversos, con texturas significativas, utilizándolos para definir formas con finalidad marcadamente expresiva.</li> <li>3. Gestación de una obra: bocetos, materiales adecuados, realización...</li> <li>4. Observación de los cambios que se producen en las texturas con el paso del tiempo y la acción de los agentes naturales.</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> </ol>

COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<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. El factor tiempo.</li> <li>5. La expresividad de la textura en el arte.</li> <li>6. La textura gráfica.</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> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos del mundo circundante.</li> <li>2. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas del entorno habitual.</li> <li>3. Actitud de búsqueda de nuevos materiales.</li> <li>4. Valoración de los aspectos expresivos de ciertos materiales no usuales.</li> <li>5. Valoración de seleccionar los materiales e instrumentos a utilizar en función de las intenciones.</li> <li>6. Gusto por la precisión, exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas.</li> <li>7. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</li> <li>8. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas.</li> <li>9. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación del ritmo y la geometría en la naturaleza.</li> <li>10. Valoración del orden y la limpieza en el aula o taller.</li> </ol>

COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<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> </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> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modificación del aspecto superficial de determinados materiales, añadiéndoles color con dos técnicas diferentes, para obtener distintas calidades plásticas.</li> <li>2. Gestación de una obra: bocetos, materiales adecuados, realización...</li> <li>3. Aprovechamiento de las texturas casuales para la elaboración de obras plásticas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Búsqueda de soluciones originales y expresivas.</li> <li>2. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</li> <li>3. Valoración de la memoria visual.</li> <li>4. Interés y gusto por conocer, contemplar y estudiar obras de arte que sean fácilmente accesibles, valorando la textura como uno de los aspectos plásticos que determinan su calidad.</li> <li>5. Gusto por cuidar la limpieza y presentación de los trabajos.</li> </ol>

COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<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. El factor tiempo.</li> <li>5. La expresividad de la textura en el arte.</li> <li>6. La textura gráfica.</li> <li>7. 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> </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>

COMPETENCIA AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<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. El factor tiempo.</li> <li>5. La expresividad de la textura en el arte.</li> <li>6. La textura gráfica.</li> <li>7. 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> </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>

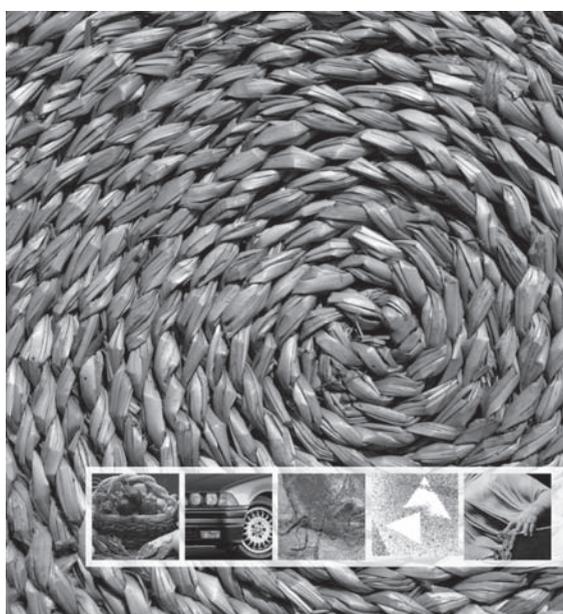
**COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL**  
**COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER**

SABER	SABER HACER	SABER SER
<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. El factor tiempo.</li> <li>5. La expresividad de la textura en el arte.</li> <li>6. La textura gráfica.</li> <li>7. 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> </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

Continuación y ampliación del tema de 1.º  
Se pretende que el alumno/a observe y analice la influencia de los factores tiempo y humano en la modificación de texturas.



### UNIDAD DIDÁCTICA

# 4

### El lenguaje visual TEXTURAS

1. La textura	60
2. Texturas naturales	61
3. Texturas artificiales	62
4. El factor tiempo	63
5. La textura gráfica	64
Referentes artísticos	65
Para recordar	72

#### 4. Texturas Actividad 1 ACTIVIDADES

- Pega en cada una de las partes materiales distintos: folio-corcho, lija-feltro, aluminio-contrachapado, según el esquema de la figura.
- Divide cada material en tres partes iguales.
- Deja la 1.ª parte del material tal cual.
- Pinta la 2.ª con témpera.
- Pinta la 3.ª con ceras, todas del mismo color.
- Cierra los ojos e intenta reconocer los distintos materiales con el tacto.

- Materiales**
- Cartulina negra.
  - Folió, lija n.º 6, contrachapado, feltro, papel aluminio, corcho, etc. de tamaño cuartilla.
  - Pinturas: témpera y ceras de un solo color, el que más te guste.
  - Pegamento y tijeras.
  - Pinceles.
  - Lápices y reglas.

1 2 3	1 2 3	1 2 3
FOLIO	CORCHO	LIJA
FELTRO / TELA	ALUMINIO	CONTRACHAPADO

## ACTIVIDAD 1 Y 2

Se pretende crear texturas visuales y táctiles que modifiquen una superficie.

#### 4. Texturas Actividad 2 ACTIVIDADES

- Vamos a inventarnos un paisaje con esos materiales. En este paisaje habrá un cielo limpio y el suelo árido, árboles centenarios, montañas escarpadas... (mira el ejemplo).
- Realiza un boceto sobre la lámina, así determinarás qué material vas a poner en cada zona para darle la apariencia superficial que deseas.
- Puedes pegar cualquiera de los materiales, poner cola blanca directamente, espolvorear arena encima, pegar telas, hilos, etc.
- Una vez terminado y seco, puedes usarlo como matriz para realizar una pasada por el tórculo de grabar (sobre una cartulina blanca) o, puedes pintarlo de colores total o parcialmente.

- Materiales**
- Un soporte rígido, cartón o madera, tamaño DIN A4.
  - Folió, lija n.º 6, contrachapado, feltro, papel aluminio, corcho, venda escayola, etc.
  - Pinturas: témperas o ceras.
  - Cola blanca, arena, hojas, hilos, trozos de tela, etc.
  - Tijeras, pinceles.



**ACTIVIDAD 3 Y 4**

Se pretende iniciar al alumno/a en la vertiente de la textura gráfica y sus diversas técnicas.

4. Texturas **Actividad 3** ACTIVIDADES

**Presupuestos**

1. Al trazar líneas sinuosas o quebradas ¿percibes sensación de volumen en el plano? ¿A qué crees que se debe este efecto?

2. En el triángulo equilátero las líneas rectas parece que se curven ¿debido por qué?

3. ¿Qué sensación te producen las intersecciones de las líneas rectas en el plano?

**Materiales**

- Lápiz.
- Rotuladores de punta fina o estilógrafos.
- Regla, escuadra y cartabón.
- Cartulina.
- Tijeras.

• Sobre una cartulina del mismo ancho que el cuadrado, dibuja una línea sinuosa parecida a la del modelo y la recorta por ella. Marca en el borde el punto A.

• En el cuadrado traza una línea vertical, y toma partes iguales sobre ella. Haz coincidir el punto A en cada una de las partes y traza líneas repasando el contorno con un rotulador sobre el papel, procurando que la cartulina no sobresalga de los extremos del cuadrado.

• En el segundo cuadrado haz lo mismo pero con la línea quebrada. Repite el mismo proceso anterior. Puedes cambiar el rotulador por otro de color diferente.

• En el triángulo equilátero divide cada lado en 16 partes de 1/2 cm cada una. Colocando el cero en los vértices numera todas las partes, traza rectas con el rotulador de forma que unan dos números iguales de cada dos lados.

• En el cuarto cuadrado con un rotulador fino traza líneas paralelas muy juntas (2 mm máximo). Puedes linear todo el cuadrado o realizarlo por tramos dejando espacios vacíos entre los grupos de líneas. Con otro rotulador de color diferente, traza líneas oblicuas a las anteriores y que se crucen con ellas formando un ángulo de 5°. Las líneas tienen que ser también paralelas y guardar la misma separación entre sí como las anteriores.

4. Texturas **Actividad 4** ACTIVIDADES

**Materiales**

- Folios para hacer bocetos.
- Fotografías.
- Pegamento.

• Fotografía superficies que tengan distintas texturas, por ejemplo paredes desconchadas, troncos de árboles, tierras, frutas, etc. y monta una lámina con las cinco que más te guste.

Arte fotográfico. Arte fotográfico. Collage.

**ACTIVIDAD 5**

Se pretende experimentar y desarrollar los criterios estéticos del alumno/a.

4. Texturas **Actividad 5** ACTIVIDADES

• Escoge un cuadro de los que ilustran este libro y reinterpreta, utilizando diferentes materiales, mediante la técnica del collage. Puedes hacerlo en grupo y realizarlo de mayor tamaño.

**Materiales**

- Un soporte rígido, cartón o madera, tamaño DIN-A4.
- Folios, lija nº 6, contrachapado, fieltro, papel aluminio, corcho, venda escayola, etc.
- Pinturas: témperas o ceras.
- Cola blanca, arena, hojas hilos, trozos, tela, etc.
- Tijeras, pinceles.

Wassily Kandinsky, Collage n.º 3, 1963.

Arte fotográfico. Arte fotográfico.

## ► Programación de aula

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

- Formas geométricas y orgánicas.
- Trazados geométricos:
  - Operaciones con segmentos.
  - Operaciones con ángulos.
  - Polígonos regulares.
  - Polígonos estrellados.
  - Tangencias.
  - Enlaces entre rectas y curvas. Óvalo y ovoide. Espirales.
  - Teoremas de tangencias.
- El ritmo como frecuencia ordenada de movimiento.
- Procedimientos gráficos:
  - Perforados.
  - Collage.
  - Tinta.
  - Estilógrafos.
  - Rotuladores.
- El punto y la línea como elementos plásticos esenciales en el lenguaje visual y en los productos artísticos.

#### PROCEDIMIENTOS

- Investigación experimental con toda clase de instrumentos ocasionales capaces de producir distintas formas puntuales y distintos tipos de líneas.
- Empleo de los trazados geométricos para la construcción de figuras (polígonos).
- Realización de polígonos estrellados, a partir de polígonos regulares, observando y experimentando con las distintas secuencias rítmicas que en ellos subyacen.
- Realización intuitiva de tangencias entre curvas y rectas, para comprobar después el cumplimiento de los distintos teoremas de tangencias.
- Empleo de los trazados geométricos y aplicación de los teoremas de tangencias para diseñar figuras complejas en las que participen curvas y rectas.

- Observación de los elementos estudiados (punto, línea, polígonos...) en el entorno visual y plástico.
- Realización de experiencias con distintas técnicas.
  - Perforaciones.
  - Collage.
  - Tintas.
  - Estilógrafos.
- Rotuladores.

#### ACTITUDES

- 1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos del mundo circundante.
- Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas del entorno habitual.
- Actitud de búsqueda de nuevos materiales.
- Valoración de los aspectos expresivos de ciertos materiales no usuales.
- Valoración de seleccionar los materiales e instrumentos a utilizar en función de las intenciones.
- Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.
- Gusto por la precisión, exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas.
- Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.
- Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas.
- Actitud de curiosidad por conocer la manifestación del ritmo y la geometría en la naturaleza.
- 11. Valoración del orden y la limpieza en el aula o taller.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- ¿Presenta todos los trabajos realizados a lo largo de esta unidad? ¿Con qué resultado?
- ¿Conoce y realiza con corrección los principales trazados geométricos, operaciones con segmentos y polígonos regulares?
- ¿Sabe solucionar problemas de tangencias sencillos, siguiendo los pasos adecuados, utilizando los trazados geométricos necesarios e indicando los puntos de tangencias?
- ¿Es capaz de enunciar, a la vista de determinados ejemplos, los distintos teoremas de tangencias?
- ¿Conoce y sabe utilizar los materiales, instrumentos y procedimientos más adecuados para hacer trazados geométricos?
- ¿Sabe idear y producir imágenes incorporando los trazados geométricos y sus conocimientos de tangencias como factor expresivo?
- ¿Sabe cumplir las fases necesarias para llegar al resultado definitivo?
- ¿Trae el material y trabaja en clase?
- ¿Presenta el trabajo en la fecha prevista?
- ¿Se adecua el resultado a lo que se pedía y se pretendía en esta actividad?
- ¿Es correcta la realización del ejercicio?
- ¿El resultado es imaginativo y personal?
- ¿Es buena la presentación y la limpieza del trabajo?
- ¿Cuida el material y colabora en el mantenimiento de la limpieza del aula?
- ¿Participa activamente, si el trabajo es en grupo?

**COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN**

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

**TIEMPO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD**

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

- Formas geométricas y formas orgánicas.
- Formas poligonales.
- Tangencias.
- Formas geométricas mixtas.
- Trazados de rectas tangentes a circunferencias..... 2 sesiones
- Curvas técnicas.
- El óvalo.
- El ovoide.
- La espiral.
- Referentes artísticos y técnicos ..... 2 sesiones
- Actividad 1
- Actividad 2
- Actividad 3
- Actividad 4
- Actividad 5..... 6 sesiones

## ► Programación por competencias

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formas geométricas y orgánicas.</li> <li>2. Trazados geométricos:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Operaciones con segmentos.</li> <li>– Operaciones con ángulos.</li> <li>– Polígonos regulares.</li> <li>– Polígonos estrellados.</li> <li>– Tangencias.</li> <li>– Enlaces entre rectas y curvas. Óvalo y ovoide. Espirales.</li> <li>– Teoremas de tangencias.</li> </ul> </li> <li>3. El ritmo como frecuencia ordenada de movimiento.</li> <li>4. Procedimientos gráficos:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Perforados.</li> <li>– Collage.</li> <li>– Tinta.</li> <li>– Estilógrafos.</li> <li>– Rotuladores.</li> </ul> </li> <li>5. El punto y la línea como elementos plásticos esenciales en el lenguaje visual y en los productos artísticos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Investigación experimental con toda clase de instrumentos ocasionales capaces de producir distintas formas puntuales y distintos tipos de líneas.</li> <li>2. Empleo de los trazados geométricos para la construcción de figuras (polígonos).</li> <li>3. Realización de polígonos estrellados, a partir de polígonos regulares, observando y experimentando con las distintas secuencias rítmicas que en ellos subyacen.</li> <li>4. Realización intuitiva de tangencias entre curvas y rectas, para comprobar después el cumplimiento de los distintos teoremas de tangencias.</li> <li>5. Empleo de los trazados geométricos y aplicación de los teoremas de tangencias para diseñar figuras complejas en las que participen curvas y rectas.</li> <li>6. Observación de los elementos estudiados (punto, línea, polígonos...) en el entorno visual y plástico.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos del mundo circundante.</li> <li>2. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas del entorno habitual.</li> <li>3. Actitud de búsqueda de nuevos materiales.</li> <li>4. Valoración de los aspectos expresivos de ciertos materiales no usuales.</li> <li>5. Valoración de seleccionar los materiales e instrumentos a utilizar en función de las intenciones.</li> <li>6. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</li> <li>9. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas.</li> <li>10. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación del ritmo y la geometría en la naturaleza.</li> </ol>

COMPETENCIA MATEMÁTICA		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Trazados geométricos:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Operaciones con segmentos.</li> <li>– Operaciones con ángulos.</li> <li>– Polígonos regulares.</li> <li>– Polígonos estrellados.</li> <li>– Tangencias.</li> <li>– Enlaces entre rectas y curvas. Óvalo y ovoide. Espirales.</li> <li>– Teoremas de tangencias.</li> </ul> </li> <li>2. El ritmo como frecuencia ordenada de movimiento.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Empleo de los trazados geométricos para la construcción de figuras (polígonos).</li> <li>2. Realización de polígonos estrellados, a partir de polígonos regulares, observando y experimentando con las distintas secuencias rítmicas que en ellos subyacen.</li> <li>3. Realización intuitiva de tangencias entre curvas y rectas, para comprobar después el cumplimiento de los distintos teoremas de tangencias.</li> <li>4. Empleo de los trazados geométricos y aplicación de los teoremas de tangencias para diseñar figuras complejas en las que participen curvas y rectas.</li> <li>5. Observación de los elementos estudiados (punto, línea, polígonos...) en el entorno visual y plástico.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos del mundo circundante.</li> <li>2. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</li> <li>3. Gusto por la precisión, exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas.</li> <li>4. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</li> <li>5. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas.</li> <li>6. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación del ritmo y la geometría en la naturaleza.</li> </ol>

COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<p>1. Formas geométricas y orgánicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Polígonos regulares.</li> <li>– Polígonos estrellados.</li> <li>– Tangencias.</li> <li>– Enlaces entre rectas y curvas. Óvalo y ovoide. Espirales.</li> <li>– Teoremas de tangencias.</li> </ul> <p>3. El ritmo como frecuencia ordenada de movimiento.</p> <p>5. El punto y la línea como elementos plásticos esenciales en el lenguaje visual y en los productos artísticos.</p>	<p>1. Investigación experimental con toda clase de instrumentos ocasionales capaces de producir distintas formas puntuales y distintos tipos de líneas.</p> <p>2. Empleo de los trazados geométricos para la construcción de figuras (polígonos).</p> <p>3. Realización de polígonos estrellados, a partir de polígonos regulares, observando y experimentando con las distintas secuencias rítmicas que en ellos subyacen.</p> <p>4. Realización intuitiva de tangencias entre curvas y rectas, para comprobar después el cumplimiento de los distintos teoremas de tangencias.</p> <p>5. Empleo de los trazados geométricos y aplicación de los teoremas de tangencias para diseñar figuras complejas en las que participen curvas y rectas.</p> <p>6. Observación de los elementos estudiados (punto, línea, polígonos...) en el entorno visual y plástico.</p> <p>7. Realización de experiencias con distintas técnicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Perforaciones.</li> <li>– Collage.</li> <li>– Tintas.</li> <li>– Estilógrafos.</li> <li>– Rotuladores.</li> </ul>	<p>1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos del mundo circundante.</p> <p>2. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas del entorno habitual.</p> <p>3. Actitud de búsqueda de nuevos materiales.</p> <p>4. Valoración de los aspectos expresivos de ciertos materiales no usuales.</p> <p>5. Valoración de seleccionar los materiales e instrumentos a utilizar en función de las intenciones.</p> <p>6. Gusto por la precisión, exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas.</p> <p>7. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</p> <p>8. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas.</p> <p>9. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación del ritmo y la geometría en la naturaleza.</p> <p>10. Valoración del orden y la limpieza en el aula o taller.</p>

COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<p>1. Trazados geométricos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Operaciones con segmentos.</li> <li>- Operaciones con ángulos.</li> <li>- Polígonos regulares.</li> <li>- Polígonos estrellados.</li> <li>- Tangencias.</li> <li>- Enlaces entre rectas y curvas. Óvalo y ovoide. Espirales.</li> <li>- Teoremas de tangencias.</li> </ul> <p>3. El ritmo como frecuencia ordenada de movimiento.</p> <p>4. Procedimientos gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perforados.</li> <li>- Collage.</li> <li>- Tinta.</li> <li>- Estilógrafos.</li> <li>- Rotuladores.</li> </ul>	<p>1. Investigación experimental con toda clase de instrumentos ocasionales capaces de producir distintas formas puntuales y distintos tipos de líneas.</p> <p>2. Empleo de los trazados geométricos para la construcción de figuras (polígonos).</p> <p>3. Realización de polígonos estrellados, a partir de polígonos regulares, observando y experimentando con las distintas secuencias rítmicas que en ellos subyacen.</p> <p>4. Realización intuitiva de tangencias entre curvas y rectas, para comprobar después el cumplimiento de los distintos teoremas de tangencias.</p> <p>5. Empleo de los trazados geométricos y aplicación de los teoremas de tangencias para diseñar figuras complejas en las que participen curvas y rectas</p>	<p>1. Actitud de búsqueda de nuevos materiales.</p> <p>2. Valoración de los aspectos expresivos de ciertos materiales no usuales.</p> <p>3. Valoración de seleccionar los materiales e instrumentos a utilizar en función de las intenciones.</p> <p>4. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</p> <p>5. Gusto por la precisión, exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas.</p> <p>6. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</p> <p>7. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas.</p>

COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<p>1. Formas geométricas y orgánicas.</p> <p>2. Trazados geométricos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Operaciones con segmentos.</li> <li>- Operaciones con ángulos.</li> <li>- Polígonos regulares.</li> <li>- Polígonos estrellados.</li> <li>- Tangencias.</li> <li>- Enlaces entre rectas y curvas. Óvalo y ovoide. Espirales.</li> <li>- Teoremas de tangencias.</li> </ul> <p>3. El ritmo como frecuencia ordenada de movimiento.</p> <p>4. Procedimientos gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perforados.</li> <li>- Collage.</li> <li>- Tinta.</li> <li>- Estilógrafos.</li> <li>- Rotuladores.</li> </ul> <p>5. El punto y la línea como elementos plásticos esenciales en el lenguaje visual y en los productos artísticos.</p>	<p>1. Investigación experimental con toda clase de instrumentos ocasionales capaces de producir distintas formas puntuales y distintos tipos de líneas.</p> <p>2. Empleo de los trazados geométricos para la construcción de figuras (polígonos).</p> <p>3. Realización de polígonos estrellados, a partir de polígonos regulares, observando y experimentando con las distintas secuencias rítmicas que en ellos subyacen.</p> <p>4. Realización intuitiva de tangencias entre curvas y rectas, para comprobar después el cumplimiento de los distintos teoremas de tangencias.</p> <p>5. Empleo de los trazados geométricos y aplicación de los teoremas de tangencias para diseñar figuras complejas en las que participen curvas y rectas.</p> <p>6. Observación de los elementos estudiados (punto, línea, polígonos...) en el entorno visual y plástico.</p> <p>7. Realización de experiencias con distintas técnicas.</p>	<p>1. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas del entorno habitual.</p> <p>2. Valoración de los aspectos expresivos de ciertos materiales no usuales.</p> <p>3. Valoración de seleccionar los materiales e instrumentos a utilizar en función de las intenciones.</p> <p>4. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</p> <p>5. Gusto por la precisión, exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas.</p> <p>6. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</p> <p>7. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas.</p> <p>8. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación del ritmo y la geometría en la naturaleza.</p> <p>9. Valoración del orden y la limpieza en el aula o taller.</p>

## ► Orientaciones didácticas



### GENERALES

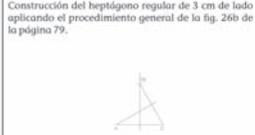
Se pretende continuar con la geometría de 1.º y sus técnicas de trazado y precisión.

También se pretende iniciar al alumno/a en el concepto de tangencia y en sus aplicaciones prácticas.

5. Las formas geométricas **Actividad 1** ACTIVIDADES

Materiales: Escuadra y cartabón, Compás, Lápiz, Goma, Estilográfos.

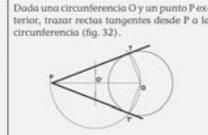
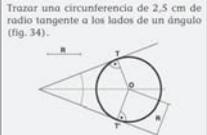
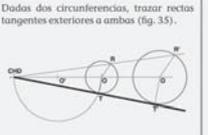
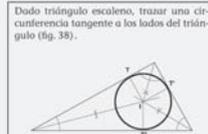
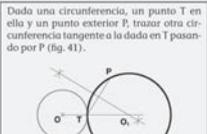
Vas a realizar estos ejercicios a partir de los datos propuestos en cada recuadro. Si tienes alguna duda sobre su construcción puedes consultar la descripción del ejercicio correspondiente en la figura y página que se indica.

<p>Construcción del heptágono regular de 3 cm de lado aplicando el procedimiento general de la fig. 29 pág. 80.</p> 	<p>Construcción del octógono regular de 2,5 cm de lado (fig. 25a) de la página 79.</p> 
<p>Construcción del heptágono regular de 3 cm de lado aplicando el procedimiento general de la fig. 26b de la página 79.</p> 	<p>Construcción del eneágono regular de 2 cm de lado aplicando el procedimiento general de la fig. 27 pág. 79.</p> 

5. Las formas geométricas **Actividad 2** ACTIVIDADES

Materiales: Escuadra y cartabón, Compás, Lápiz, Goma, Estilográfos.

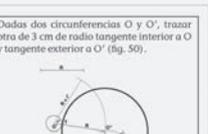
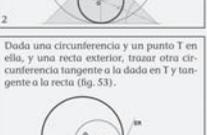
Vas a realizar estos ejercicios a partir de los datos propuestos en cada recuadro. Si tienes alguna duda sobre su construcción puedes consultar la descripción del ejercicio correspondiente en la figura que se indica.

<p>Dada una circunferencia O y un punto P exterior, trazar rectas tangentes desde P a la circunferencia (fig. 32).</p> 	<p>Trazar una circunferencia de 2,5 cm de radio tangente a los lados de un ángulo (fig. 34).</p> 	<p>Dadas dos circunferencias, trazar rectas tangentes exteriores a ambas (fig. 35).</p> 
<p>Dado triángulo escaleno, trazar una circunferencia tangente a los lados del triángulo (fig. 38).</p> 	<p>Dada una circunferencia, un punto T en ella y un punto exterior P, trazar otra circunferencia tangente a la dada en T pasando por P (fig. 41).</p> 	<p>Dadas dos circunferencias, traza otra de 2,5 cm de radio tangente a ambas (aplicar el ejercicio de la fig. 43).</p> 

5. Las formas geométricas **Actividad 3** ACTIVIDADES

Materiales: Escuadra y cartabón, Compás, Lápiz, Goma, Estilográfos.

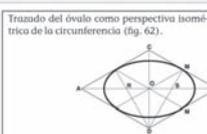
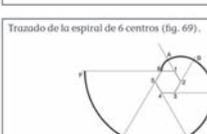
Vas a realizar estos ejercicios a partir de los datos propuestos en cada recuadro. Si tienes alguna duda sobre su construcción puedes consultar la descripción del ejercicio correspondiente en la figura que se indica.

<p>Dado un triángulo equilátero, trazar tres circunferencias de igual radio tangentes entre sí y tangentes a los lados del triángulo (fig. 45).</p> 	<p>Dada una circunferencia, trazar cuatro circunferencias de igual radio tangentes entre sí y tangentes a la dada (fig. 49).</p> 	<p>Dadas dos circunferencias O y O', trazar otra de 3 cm de radio tangente interior a O y tangente exterior a O' (fig. 50).</p> 
<p>Dada una circunferencia y una recta, trazar otra circunferencia de 2 cm de radio tangente a la circunferencia y a la recta. (fig. 51)</p> 	<p>Dada una circunferencia y un punto T en ella, y una recta exterior, trazar otra circunferencia tangente a la dada en T y tangente a la recta (fig. 53).</p> 	<p>Dada una recta un punto T en ella y una circunferencia, trazar otra circunferencia tangente a la recta en T y tangente a la circunferencia (fig. 55).</p> 

5. Las formas geométricas **Actividad 4** ACTIVIDADES

Materiales: Escuadra y cartabón, Compás, Lápiz, Goma, Estilográfos.

Vas a realizar estos ejercicios a partir de los datos propuestos en cada recuadro. Si tienes alguna duda sobre su construcción puedes consultar la descripción del ejercicio correspondiente en la figura que se indica.

<p>Trazado del óvalo dados los dos ejes (fig. 60b).</p> 	<p>Trazado del óvalo como perspectiva isométrica de la circunferencia (fig. 62).</p> 
<p>Trazado del ovoide dado el eje menor (fig. 64).</p> 	<p>Trazado de la espiral de 6 centros (fig. 69).</p> 

**ACTIVIDAD 1, 2, 3 y 4**

Se pretende que el alumno/a practique los casos más notorios que se han explicado en clase, de forma que las actividades le sirvan de repaso y comprobación.

**ACTIVIDAD 5**

Es una actividad de compendio de las tangencias para un caso práctico y real.

5. Las formas geométricas **Actividad 5** ACTIVIDADES

• Vas a realizar estos ejercicios a partir de los datos propuestos en cada recuadro. Si tienes alguna duda sobre su construcción puedes consultar la descripción del ejercicio correspondiente en la figura que se indica.

**Materiales**

- Escuadra y cartabón
- Compás
- Goma
- Lápiz
- Estilógrafos.

Trazado del arco carpanel (fig. 80).

Trazado del arco conopial (fig. 82).

Trazado de la gola (fig. 93).

Trazado del talón (fig. 94).

Trazado de la escocia (fig. 95).

**ACTIVIDAD 6**

??????

5. Las formas geométricas **Actividad 6** ACTIVIDADES

• Vas a realizar estos ejercicios a partir de los datos propuestos en cada recuadro.

**Materiales**

- Escuadra y cartabón
- Compás
- Lápiz
- Goma
- Estilógrafos.

## ► Programación de aula

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

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

#### PROCEDIMIENTOS

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

#### ACTITUDES

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

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

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

**COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN**

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

**TIEMPO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD**

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

- Proporción.
- Igualdad.
- Semejanza
- Construcción de escalas.
- Factores compositivos.
- El Encaje.
- Referentes artísticos..... 2 sesiones
- Actividades 1, 2, 3, 4 y 5..... 6 sesiones

## ► Programación por competencias

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<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>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. 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 gráfica de una imagen semejante a otra dada, tomando como módulo una parte de la misma y utilizándola como unidad de medida.</li> <li>4. Utilización de escalas gráficas para proporcionar formas.</li> <li>5. 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> </ol>

COMPETENCIA MATEMÁTICA		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<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> </ol>

**COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO**

SABER	SABER HACER	SABER SER
<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>

## COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

SABER	SABER HACER	SABER SER
<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 gráfica de una imagen semejante a otra dada, tomando como módulo una parte de la misma y utilizándola como unidad de medida.</li> <li>4. Realización gráfica de una imagen semejante a otra dada, utilizando el procedimiento de la cuadrícula.</li> <li>5. Utilización de escalas gráficas para proporcionar formas.</li> <li>6. 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 o desproporción como un elemento de expresión.</li> <li>2. Valoración de la figura humana como unidad de medida de los objetos y de las cosas relacionadas con ella.</li> <li>3. Valoración de la importancia del factor ergonómico en la maniobrabilidad y manipulación de los objetos diseñados para nuestro uso.</li> <li>4. 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>5. Valoración de la proporción y la escala como factores determinantes en el dibujo técnico, industrial, arquitectónico, etc.</li> <li>6. 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> </ol>

COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<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>

**COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL**  
**COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER**

SABER	SABER HACER	SABER SER
<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

En el entorno del alumno/a muchas cosas son iguales, semejantes o simétricas. Se pretende analizar y asimilar estos conceptos y conocer su aplicación en los ámbitos tecnológicos y artístico.

**UNIDAD DIDÁCTICA**  
**6**  
**El lenguaje visual**  
**LA PROPORCIÓN**

1. Proporción	104
2. Igualdad	104
3. Similitud	106
4. Construcción de escalas	110
5. Factores compositivos	113
6. El ensayo	113
Referencias artísticas	114
Para recordar	122

## ACTIVIDAD 1

Se pretende experimentar con diferentes formas de crear figuras semejantes o iguales.

6. Proporción **Actividad 1** ACTIVIDADES

Partiendo de la forma propuesta, realiza otra de igual tamaño aplicando la triangulación, la traslación, la simetría axial y el sistema de coordenadas.

**Materiales**

- Escuadra y cartabón
- Compás.
- Lápiz.
- Goma.

a) Por triangulación

b) Por traslación

c) Por simetría axial

d) Por coordenadas

**ACTIVIDAD 2**

Se pretende aplicar el concepto de homotecia a la creación de figuras semejantes.

6. Proporción **Actividad 2** ACTIVIDADES

**Materiales**

- Escuadra y cartabón.
- Compás.
- Lápiz.
- Goma.

• Realiza formas semejantes a las formas dadas aplicando la homotecia. Para ello sitúa el centro de homotecia fuera de la forma, puedes obtener una homotecia directa o inversa. El centro de homotecia puede estar en un vértice de la forma, o estar situado en el centro de la misma.

a) Centro de homotecia fuera de la forma. Homotecia directa.

b) Centro de homotecia fuera de la forma. Homotecia inversa.

c) Centro de homotecia en un vértice de la forma.

d) Centro de homotecia en el centro de la forma.

**ACTIVIDAD 3**

Se pretende que el alumno/a maneje con soltura las escalas.

6. Proporción **Actividad 3** ACTIVIDADES

**Materiales**

- Escuadra y cartabón.
- Compás.
- Lápiz.
- Goma.

• Realiza formas semejantes aplicando las escalas, una será de ampliación 5/2 y la otra de reducción 2/3. Toma una tira de cartulina y superponla sobre la escala 5/2 y 2/3 del triángulo de las escalas, marca en ella las unidades de escala K y añade cuantas unidades K necesites para medir el dibujo que vas a realizar. Para realizar el dibujo mide con la escala de cartulina como si fuera una regla, tomando las magnitudes en milímetros que se indican en el modelo. Obtendrás la forma proporcionalmente mayor o menor según la escala que hayas utilizado.

Realiza el dibujo del modelo a escala 2/3

6. Proporción **Actividad 4** ACTIVIDADES

Realizar formas semejantes por medio de la técnica del encaje.

- Elige un modelo.
- Comienza con las líneas de simetría y medida (líneas azules, figs. a y b).
- Continúa con las líneas envolventes y de relación (líneas rojas, figs. a y b).
- Concreta las formas y aplica el claroscuro o sombreado, fig. c).

**Materiales**

- Escuadra y cartabón.
- Compás.
- Lápiz.
- Goma.
- Estilográficos.
- Regla.



239

**ACTIVIDAD 4**

Se pretende que el alumno/a experimente diferentes formas de copiar gráficamente una imagen.

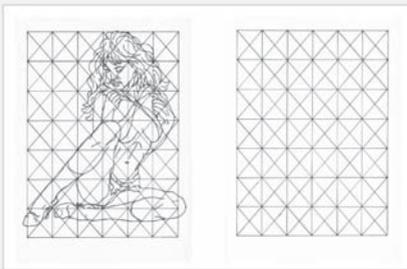
6. Proporción **Actividad 5** ACTIVIDADES

Vamos a realizar una figura proporcional por medio de la cuadrícula.

- Escoge una imagen original y superpone una cuadrícula.
- Copia la cuadrícula en la lámina de trabajo y copia la imagen cuadro a cuadro.
- Aplique claroscuro para darle aspecto de volumen.

**Materiales**

- Imagen para copiar.
- Red o cuadrícula.
- Lápiz.
- Goma.
- Regla.



241

## ► Programación de aula

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

- Concepto de red, módulo y submódulo. Aplicaciones.
- Organización geométrica del plano, a partir de figuras modulares básicas.
- Iniciación a la organización y combinación de las formas sobre el plano reticulado: Contigüidad, simetría, etc.
- Iniciación a los ritmos como secuencia de movimientos.
  - Ritmos ornamentales.
- Concepto de simetría radial.
- El color, sus contrastes y modulaciones, como factor importante en la percepción de formas y volúmenes en el plano.
- Concepto de compresión y dilatación modular, como generadores de ilusiones de volumen en el plano.
- Técnicas:
  - Collage.
  - Lápides.
  - Témperas.
- Técnicas compositivas.
- Perspectiva intuitiva.
- La superposición.
- Tamaño relativo.
- Situación.
- Aplicaciones al diseño decorativo.

#### PROCEDIMIENTOS

- Observación de los elementos de la configuración en el entorno visual y plástico.
- Diseño de módulos sencillos derivados de módulos bidimensionales y su utilización para crear redes modulares y composiciones simétricas.
- Observación y análisis de composiciones modulares.
- Experimentación del contraste en superficies coloreadas en función de su visibilidad.
- Observación de la simetría, asimetría y ritmo en imágenes con ritmos ornamentales.
- Elaboración de secuencias rítmicas.
- Elaboración creativa de diseños simétricos radiales a partir de la superposición de dos redes.

- Realización de una composición, en la que se colorean, comprimen y dilatan los módulos para producir sensación de volumen.
- Realización de experiencias con técnicas variadas: collage, lápices, témperas...
- Análisis de ritmos.
- Creación de series.
- Realización de giros.
- Variación del punto de vista de una obra o elemento.

#### ACTITUDES

- Valoración de las organizaciones geométricas sencillas del entorno.
- Curiosidad por conocer y descubrir formas e imágenes en las que se aprecien manifestaciones geométricas y rítmicas de carácter ornamental...
- Valoración de la importancia de los conceptos de módulo y red y de su papel.
- Apreciación del orden interno en composiciones modulares.
- Desarrollar la percepción e incentivar el interés por descubrir ilusiones ópticas producidas con formas y colores, sobre un plano.
- Búsqueda de soluciones compositivas originales.
- Gusto por la precisión, exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas.
- Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.
- Curiosidad por descubrir los fundamentos intuitivos de la perspectiva.
- Actitud de curiosidad por conocer la manifestación de casos de simetría y geometría en la naturaleza.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

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

**COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN**

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

**TIEMPO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD**

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

- Concepto de módulo.
- Módulos y redes.
- Composición sobre redes.
- Superposición de redes
- Módulos y submódulos.
- Efectos ópticos
- Referentes artísticos..... 1 sesión
- Actividades 1, 2, 3, 4 y 5..... 7 sesiones

## ► Programación por competencias

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>Organización geométrica del plano, a partir de figuras modulares básicas.</li> <li>Iniciación a la organización y combinación de las formas sobre el plano reticulado: Contigüidad, simetría, etc.</li> <li>Iniciación a los ritmos como secuencia de movimientos.               <ul style="list-style-type: none"> <li>Ritmos ornamentales.</li> </ul> </li> <li>Concepto de simetría radial.</li> <li>El color, sus contrastes y modulaciones, como factor importante en la percepción de formas y volúmenes en el plano.</li> <li>Concepto de compresión y dilatación modular, como generadores de ilusiones de volumen en el plano.</li> <li>Técnicas compositivas.</li> <li>Perspectiva intuitiva.</li> <li>La superposición.</li> <li>Tamaño relativo.</li> <li>Situación.</li> <li>Aplicaciones al diseño decorativo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Observación de los elementos de la configuración en el entorno visual y plástico.</li> <li>Diseño de módulos sencillos derivados de módulos bidimensionales y su utilización para crear redes modulares y composiciones simétricas.</li> <li>Observación y análisis de composiciones modulares.</li> <li>Observación de la simetría, asimetría y ritmo en imágenes con ritmos ornamentales.</li> <li>Elaboración de secuencias rítmicas.</li> <li>Elaboración creativa de diseños simétricos radiales a partir de la superposición de dos redes.</li> <li>Realización de una composición, en la que se colorean, comprimen y dilatan los módulos para producir sensación de volumen.</li> <li>Análisis de ritmos.</li> <li>Variación del punto de vista de una obra o elemento.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Valoración de las organizaciones geométricas sencillas del entorno.</li> <li>Curiosidad por conocer y descubrir formas e imágenes en las que se aprecien manifestaciones geométricas y rítmicas de carácter ornamental...</li> <li>Valoración de la importancia de los conceptos de módulo y red y de su papel.</li> <li>Apreciación del orden interno en composiciones modulares.</li> <li>Desarrollar la percepción e incentivar el interés por descubrir ilusiones ópticas producidas con formas y colores, sobre un plano.</li> <li>Búsqueda de soluciones compositivas originales.</li> <li>Curiosidad por descubrir los fundamentos intuitivos de la perspectiva.</li> <li>Actitud de curiosidad por conocer la manifestación de casos de simetría y geometría en la naturaleza.</li> </ol>

COMPETENCIA MATEMÁTICA		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>Concepto de red, módulo y submódulo. Aplicaciones.</li> <li>Organización geométrica del plano, a partir de figuras modulares básicas.</li> <li>Iniciación a la organización y combinación de las formas sobre el plano reticulado: Contigüidad, simetría, etc.</li> <li>Iniciación a los ritmos como secuencia de movimientos.               <ul style="list-style-type: none"> <li>Ritmos ornamentales.</li> </ul> </li> <li>Concepto de simetría radial.</li> <li>Concepto de compresión y dilatación modular, como generadores de ilusiones de volumen en el plano.</li> <li>Perspectiva intuitiva.</li> <li>Tamaño relativo.</li> <li>Situación.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Diseño de módulos sencillos derivados de módulos bidimensionales y su utilización para crear redes modulares y composiciones simétricas.</li> <li>Observación y análisis de composiciones modulares.</li> <li>Observación de la simetría, asimetría y ritmo en imágenes con ritmos ornamentales.</li> <li>Elaboración de secuencias rítmicas.</li> <li>Elaboración creativa de diseños simétricos radiales a partir de la superposición de dos redes.</li> <li>Realización de una composición, en la que se colorean, comprimen y dilatan los módulos para producir sensación de volumen.</li> <li>Análisis de ritmos.</li> <li>Creación de series.</li> <li>Realización de giros.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Valoración de las organizaciones geométricas sencillas del entorno.</li> <li>Curiosidad por conocer y descubrir formas e imágenes en las que se aprecien manifestaciones geométricas y rítmicas de carácter ornamental...</li> <li>Valoración de la importancia de los conceptos de módulo y red y de su papel.</li> <li>Apreciación del orden interno en composiciones modulares.</li> <li>Curiosidad por descubrir los fundamentos intuitivos de la perspectiva.</li> <li>Actitud de curiosidad por conocer la manifestación de casos de simetría y geometría en la naturaleza.</li> </ol>

**COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO**

SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organización geométrica del plano, a partir de figuras modulares básicas.</li> <li>2. Iniciación a la organización y combinación de las formas sobre el plano reticulado: Contigüidad, simetría, etc.</li> <li>3. Iniciación a los ritmos como secuencia de movimientos. – Ritmos ornamentales.</li> <li>4. Concepto de compresión y dilatación modular, como generadores de ilusiones de volumen en el plano.</li> <li>5. Técnicas compositivas.</li> <li>6. Perspectiva intuitiva.</li> <li>7. La superposición.</li> <li>8. Tamaño relativo.</li> <li>9. Situación.</li> <li>10. Aplicaciones al diseño decorativo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación de los elementos de la configuración en el entorno visual y plástico.</li> <li>2. Observación y análisis de composiciones modulares.</li> <li>3. Experimentación del contraste en superficies coloreadas en función de su visibilidad.</li> <li>4. Observación de la simetría, asimetría y ritmo en imágenes con ritmos ornamentales.</li> <li>5. Elaboración de secuencias rítmicas.</li> <li>6. Elaboración creativa de diseños simétricos radiales a partir de la superposición de dos redes.</li> <li>7. Realización de una composición, en la que se colorean, comprimen y dilatan los módulos para producir sensación de volumen.</li> <li>8. Análisis de ritmos.</li> <li>9. Creación de series.</li> <li>10. Realización de giros.</li> <li>11. Variación del punto de vista de una obra o elemento.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valoración de las organizaciones geométricas sencillas del entorno.</li> <li>2. Curiosidad por conocer y descubrir formas e imágenes en las que se aprecien manifestaciones geométricas y rítmicas de carácter ornamental...</li> <li>3. Valoración de la importancia de los conceptos de módulo y red y de su papel.</li> <li>4. Apreciación del orden interno en composiciones modulares.</li> <li>5. Desarrollar la percepción e incentivar el interés por descubrir ilusiones ópticas producidas con formas y colores, sobre un plano.</li> <li>6. Curiosidad por descubrir los fundamentos intuitivos de la perspectiva.</li> <li>7. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación de casos de simetría y geometría en la naturaleza.</li> </ol>

**COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL**

SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Concepto de red, módulo y submódulo. Aplicaciones.</li> <li>2. Organización geométrica del plano, a partir de figuras modulares básicas.</li> <li>3. Iniciación a la organización y combinación de las formas sobre el plano reticulado: Contigüidad, simetría, etc.</li> <li>4. Iniciación a los ritmos como secuencia de movimientos. – Ritmos ornamentales.</li> <li>5. Concepto de simetría radial.</li> <li>6. El color, sus contrastes y modulaciones, como factor importante en la percepción de formas y volúmenes en el plano.</li> <li>7. Concepto de compresión y dilatación modular, como generadores de ilusiones de volumen en el plano.</li> <li>8. Técnicas compositivas.</li> <li>9. Perspectiva intuitiva.</li> <li>10. La superposición.</li> <li>11. Tamaño relativo.</li> <li>12. Situación.</li> <li>13. Aplicaciones al diseño decorativo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseño de módulos sencillos derivados de módulos bidimensionales y su utilización para crear redes modulares y composiciones simétricas.</li> <li>2. Observación y análisis de composiciones modulares.</li> <li>3. Observación de la simetría, asimetría y ritmo en imágenes con ritmos ornamentales.</li> <li>4. Elaboración de secuencias rítmicas.</li> <li>5. Elaboración creativa de diseños simétricos radiales a partir de la superposición de dos redes.</li> <li>6. Realización de una composición, en la que se colorean, comprimen y dilatan los módulos para producir sensación de volumen.</li> <li>7. Análisis de ritmos.</li> <li>8. Creación de series.</li> <li>9. Realización de giros.</li> <li>10. Variación del punto de vista de una obra o elemento.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valoración de la importancia de los conceptos de módulo y red y de su papel.</li> <li>2. Apreciación del orden interno en composiciones modulares.</li> <li>3. Desarrollar la percepción e incentivar el interés por descubrir ilusiones ópticas producidas con formas y colores, sobre un plano.</li> <li>4. Búsqueda de soluciones compositivas originales.</li> <li>5. Gusto por la precisión, exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas.</li> <li>6. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</li> <li>7. Curiosidad por descubrir los fundamentos intuitivos de la perspectiva.</li> <li>8. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación de casos de simetría y geometría en la naturaleza.</li> </ol>

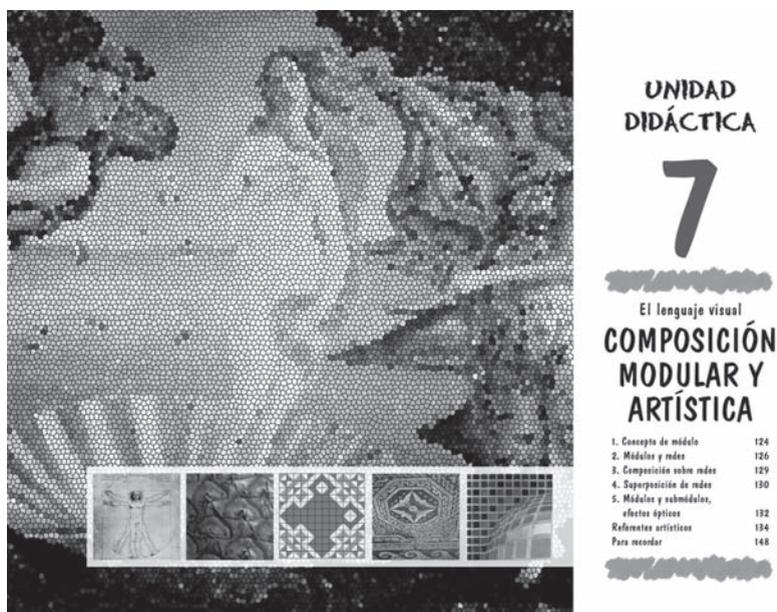
COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Concepto de red, módulo y submódulo. Aplicaciones.</li> <li>2. Organización geométrica del plano, a partir de figuras modulares básicas.</li> <li>3. Iniciación a la organización y combinación de las formas sobre el plano reticulado: Contigüidad, simetría, etc.</li> <li>4. Iniciación a los ritmos como secuencia de movimientos.                     <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ritmos ornamentales.</li> </ul> </li> <li>5. Concepto de simetría radial.</li> <li>6. El color, sus contrastes y modulaciones, como factor importante en la percepción de formas y volúmenes en el plano.</li> <li>7. Concepto de compresión y dilatación modular, como generadores de ilusiones de volumen en el plano.</li> <li>8. Técnicas:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>– Collage.</li> <li>– Lápices.</li> <li>– Témperas.</li> </ul> </li> <li>9. Técnicas compositivas.</li> <li>10. Perspectiva intuitiva.</li> <li>11. La superposición.</li> <li>12. Tamaño relativo.</li> <li>13. Situación.</li> <li>14. Aplicaciones al diseño decorativo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación de los elementos de la configuración en el entorno visual y plástico.</li> <li>2. Diseño de módulos sencillos derivados de módulos bidimensionales y su utilización para crear redes modulares y composiciones simétricas.</li> <li>3. Observación y análisis de composiciones modulares.</li> <li>4. Experimentación del contraste en superficies coloreadas en función de su visibilidad.</li> <li>5. Observación de la simetría, asimetría y ritmo en imágenes con ritmos ornamentales.</li> <li>6. Elaboración de secuencias rítmicas.</li> <li>7. Elaboración creativa de diseños simétricos radiales a partir de la superposición de dos redes.</li> <li>8. Realización de una composición, en la que se colorean, comprimen y dilatan los módulos para producir sensación de volumen.</li> <li>9. Realización de experiencias con técnicas variadas: collage, lápices, témperas...</li> <li>10. Variación del punto de vista de una obra o elemento.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valoración de las organizaciones geométricas sencillas del entorno.</li> <li>2. Curiosidad por conocer y descubrir formas e imágenes en las que se aprecien manifestaciones geométricas y rítmicas de carácter ornamental...</li> <li>3. Valoración de la importancia de los conceptos de módulo y red y de su papel.</li> <li>4. Apreciación del orden interno en composiciones modulares.</li> <li>5. Desarrollar la percepción e incentivar el interés por descubrir ilusiones ópticas producidas con formas y colores, sobre un plano.</li> <li>6. Búsqueda de soluciones compositivas originales.</li> <li>7. Gusto por la precisión, exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas.</li> <li>8. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</li> <li>9. Curiosidad por descubrir los fundamentos intuitivos de la perspectiva.</li> <li>10. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación de casos de simetría y geometría en la naturaleza.</li> </ol>

## COMPETENCIA EN AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>Concepto de red, módulo y submódulo. Aplicaciones.</li> <li>Organización geométrica del plano, a partir de figuras modulares básicas.</li> <li>Iniciación a la organización y combinación de las formas sobre el plano reticulado: Contigüidad, simetría, etc.</li> <li>Iniciación a los ritmos como secuencia de movimientos. <ul style="list-style-type: none"> <li>Ritmos ornamentales.</li> </ul> </li> <li>Concepto de simetría radial.</li> <li>El color, sus contrastes y modulaciones, como factor importante en la percepción de formas y volúmenes en el plano.</li> <li>Concepto de compresión y dilatación modular, como generadores de ilusiones de volumen en el plano.</li> <li>Técnicas: <ul style="list-style-type: none"> <li>Collage.</li> <li>Lápices.</li> <li>Témperas.</li> </ul> </li> <li>Técnicas compositivas.</li> <li>Perspectiva intuitiva.</li> <li>La superposición.</li> <li>Tamaño relativo.</li> <li>Situación.</li> <li>Aplicaciones al diseño decorativo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Diseño de módulos sencillos derivados de módulos bidimensionales y su utilización para crear redes modulares y composiciones simétricas.</li> <li>Experimentación del contraste en superficies coloreadas en función de su visibilidad.</li> <li>Observación de la simetría, asimetría y ritmo en imágenes con ritmos ornamentales.</li> <li>Elaboración de secuencias rítmicas.</li> <li>Elaboración creativa de diseños simétricos radiales a partir de la superposición de dos redes.</li> <li>Realización de una composición, en la que se colorean, comprimen y dilatan los módulos para producir sensación de volumen.</li> <li>Realización de experiencias con técnicas variadas: collage, lápices, témperas...</li> <li>Variación del punto de vista de una obra o elemento.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Valoración de las organizaciones geométricas sencillas del entorno.</li> <li>Curiosidad por conocer y descubrir formas e imágenes en las que se aprecien manifestaciones geométricas y rítmicas de carácter ornamental...</li> <li>Valoración de la importancia de los conceptos de módulo y red y de su papel.</li> <li>Apreciación del orden interno en composiciones modulares.</li> <li>Desarrollar la percepción e incentivar el interés por descubrir ilusiones ópticas producidas con formas y colores, sobre un plano.</li> <li>Búsqueda de soluciones compositivas originales.</li> <li>Gusto por la precisión, exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas.</li> <li>Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</li> <li>Curiosidad por descubrir los fundamentos intuitivos de la perspectiva.</li> <li>Actitud de curiosidad por conocer la manifestación de casos de simetría y geometría en la naturaleza.</li> </ol>

<b>COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL</b> <b>COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER</b>		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Concepto de red, módulo y submódulo. Aplicaciones.</li> <li>2. Organización geométrica del plano, a partir de figuras modulares básicas.</li> <li>3. Iniciación a la organización y combinación de las formas sobre el plano reticulado: Contigüidad, simetría, etc.</li> <li>4. Iniciación a los ritmos como secuencia de movimientos. – Ritmos ornamentales.</li> <li>5. Concepto de simetría radial.</li> <li>6. El color, sus contrastes y modulaciones, como factor importante en la percepción de formas y volúmenes en el plano.</li> <li>7. Concepto de compresión y dilatación modular, como generadores de ilusiones de volumen en el plano.</li> <li>8. Técnicas: – Collage. – Lápices. – Témperas.</li> <li>9. Técnicas compositivas.</li> <li>10. Perspectiva intuitiva.</li> <li>11. La superposición.</li> <li>12. Tamaño relativo.</li> <li>13. Situación.</li> <li>14. Aplicaciones al diseño decorativo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseño de módulos sencillos derivados de módulos bidimensionales y su utilización para crear redes modulares y composiciones simétricas.</li> <li>2. Observación y análisis de composiciones modulares.</li> <li>3. Experimentación del contraste en superficies coloreadas en función de su visibilidad.</li> <li>4. Observación de la simetría, asimetría y ritmo en imágenes con ritmos ornamentales.</li> <li>5. Elaboración de secuencias rítmicas.</li> <li>6. Elaboración creativa de diseños simétricos radiales a partir de la superposición de dos redes.</li> <li>7. Realización de una composición, en la que se colorean, comprimen y dilatan los módulos para producir sensación de volumen.</li> <li>8. Realización de experiencias con técnicas variadas: collage, lápices, témperas...</li> <li>9. Análisis de ritmos.</li> <li>10. Creación de series.</li> <li>11. Realización de giros.</li> <li>12. Variación del punto de vista de una obra o elemento.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valoración de las organizaciones geométricas sencillas del entorno.</li> <li>2. Curiosidad por conocer y descubrir formas e imágenes en las que se aprecien manifestaciones geométricas y rítmicas de carácter ornamental...</li> <li>3. Valoración de la importancia de los conceptos de módulo y red y de su papel.</li> <li>4. Apreciación del orden interno en composiciones modulares.</li> <li>5. Desarrollar la percepción e incentivar el interés por descubrir ilusiones ópticas producidas con formas y colores, sobre un plano.</li> <li>6. Búsqueda de soluciones compositivas originales.</li> <li>7. Gusto por la precisión, exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas.</li> <li>8. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</li> <li>9. Curiosidad por descubrir los fundamentos intuitivos de la perspectiva.</li> <li>10. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación de casos de simetría y geometría en la naturaleza.</li> </ol>

## ► Orientaciones didácticas



### GENERALES

Se pretende que el alumno/a se familiarice con los conceptos de módulo y red y que experimente con sus variantes.

También se pretende que observe las diferentes estructuras utilizadas para componer y sus tipos más habituales.

**ACTIVIDAD 1, 2 Y 3**

Se pretende que el alumno/a experimente con diferentes tipos de módulos y redes mediante la construcción de figuras simples.

7. Composición modular y artística **Actividad 1** ACTIVIDADES

Realiza a partir de las redes básicas una composición. Sobre la red cuadrada y sobre la triangular puedes ejecutar una composición simétrica o asimétrica semejantes a los que se reproducen. Es más creativo que elabores una composición original. Puedes pintarla con rotuladores o lápices de colores.

Materiales

- Lápiz.
- Goma.
- Rotuladores y lápices de colores.

7. Composición modular y artística **Actividad 2** ACTIVIDADES

Partiendo del módulo de Kamal Ali y considerándolo como un juego creativo, busca formas dentro de los entrecruzados. Te va a sorprender la cantidad de dibujos diferentes que puedes encontrar. Los dibujos que obtengas generalmente tendrán una simetría radial.

En un papel aparte puedes realizar a modo de boceto, varias composiciones y pintarla con lápices de colores. Entre las formas obtenidas elige la que más te guste, para realizarla sobre el papel de dibujo.

Materiales

- Varias fotocopias, en folios, de este módulo (para realizar bocetos).
- Lápiz y goma.
- Rotuladores, lápices de colores, témperas, etc.

7. Composición modular y artística **Actividad 3** ACTIVIDADES

Vamos a hacer "Op-Art". Dibuja en el papel de dibujo un cuadrado de 16 cm de lado aproximadamente. Establece el criterio que vas a utilizar para crear submódulos. Puedes colocar inicialmente el módulo en el centro del cuadrado y disminuirlo progresivamente hacia los lados, o colocar inicialmente el módulo en las esquinas y disminuirlo hacia el centro. También puedes disminuir el módulo progresivamente hacia las diagonales del cuadrado (figs. a y b). Como ves, tienes muchas posibilidades. Te ponemos algunos ejemplos para orientarte en tu trabajo.

Una vez hecha la malla, puedes rellenar alternativamente los cuadrados de negro. Los cuadrados en blanco puedes colorearlos gradualmente para favorecer la percepción del volumen.

Una variante de este trabajo puede ser trazar la diagonal de cada rectángulo y proceder de forma análoga pero con los triángulos rectángulos formados.

Materiales

- Escuadra y cartabón.
- Compás.
- Regla milimetrada.
- Lápiz y goma.
- Estilógrafos o rotuladores.
- Rotuladores de colores.

Victor Vasarely, "Cubicity" (1968). Victor Vasarely, "Istori", 1973 (1968).

**ACTIVIDAD 4 Y 5**

Se pretende que utilicen la geometría para realizar composiciones decorativas, con técnicas básicas.

7. Composición modular y artística **Actividad 4** ACTIVIDADES

- Dibuja a mano alzada diferentes series de formas poligonales en un folio, Fig. b.
- Seleccióna las que te gusten más.
- Con las cartulinas, realiza tantas formas poligonales como quieras a necesitar (tema 5) para construir en limpio las series elegidas.
- Recórtalas y pégalas sobre papel blanco o cartulina de color, Fig. b. (Parte A de la lámina).
- Con una forma poligonal realiza desplazamientos de la misma y dibójala cada vez que las muevas utilizando la técnica del estarcido, Fig. c. (Parte B de la lámina).

**Materiales**

- Formas poligonales del tema 5.
- Cartulinas.
- Pegamento y tijeras.
- Folios.
- Instrumental de dibujo.

Fig. b. Series poligonales.

Fig. c. Cintas ornamentales.

Fig. d. Serie de estarcido.

7. Composición modular y artística **Actividad 5** ACTIVIDADES

- A partir del centro del papel, traza una circunferencia de 7 cm de radio.
- Termina de darle forma de rosetón como el ejemplo de las figs.

**Materiales**

- Útiles de dibujo.
- Formas poligonales tema 5.

## ► Programación de aula

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

- Representación bidimensional del volumen, mediante los sistemas de representación.
- Concepto de proyección:
  - cónica.
  - cilíndrica.
- Sistema diédrico: planta, alzado y perfil.
- Sistema axonométrico:
  - Perspectiva isométrica.
  - Curvas en isométrica.
  - Perspectiva caballera.
- Sistema cónico:
  - Perspectiva cónica:
    - Frontal.
    - Oblicua.
- Los sistemas de representación en: la técnica, el arte, el diseño, la industria, etc.

#### PROCEDIMIENTOS

- Observación de un mismo objeto, representado en los diferentes sistemas de representación y análisis de su configuración.
- Paso de la bidimensionalidad del plano a la tercera dimensión, mediante la construcción de volúmenes geométricos sencillos, a partir de sus desarrollos.
- Representación de vistas en sistema diédrico.
- Dibujo de piezas en perspectiva isométrica.
- Dibujo de piezas en perspectiva caballera.
- Análisis de una fotografía para observar las deformaciones aparentes con que vemos la realidad.
- Representación de una composición en perspectiva cónica frontal, a partir de la cara frontal de los sólidos que la forman.
- Observación de la infinidad de usos que se da a la perspectiva cónica en el campo del arte, la publicidad, etc.

#### ACTITUDES

- Curiosidad y gusto por conocer los múltiples aspectos icónicos de un mismo objeto.
- Predisposición a considerar la apreciación del volumen como algo cambiante, dependiendo de la luz, situación, punto de vista, etc.
- Superación de conceptos estáticos y estereotipos en la representación del volumen.
- Disposición para descubrir las diferencias y similitudes que hay entre la realidad y sus representaciones.
- Reconocimiento del papel que desempeñan los diferentes sistemas a la hora de diseñar, construir, definir, etc.
- Disposición para descubrir efectos de profundidad espacial en obras gráfico-plásticas sencillas.
- Valoración de la precisión, rigor y limpieza en la realización de las representaciones que así lo requieran y conservación de los instrumentos de trazado.
- Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.
- Valoración del orden y la limpieza en el aula.

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- ¿Ha hecho todas las actividades de la unidad? ¿Con qué resultado?
- 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, en perspectiva axonométrica o caballera, 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 en perspectiva isométrica y perspectiva caballera piezas simples a partir de sus vistas en sistema diédrico?
- ¿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.?
- ¿Trae el material y trabaja en clase?
- ¿Presenta el trabajo en la fecha prevista?
- ¿Se adecua el resultado a lo que se pedía y se pretendía en esta actividad?
- ¿Es correcta la realización del ejercicio?
- ¿El resultado es imaginativo y personal?
- ¿Es buena la presentación y la limpieza del trabajo?
- ¿Cuida el material y colabora en el mantenimiento de la limpieza del aula?
- Participa activamente, si el trabajo es en grupo?

**COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN**

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

**TIEMPO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD**

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

- Introducción a los sistemas de representación.
- Las proyecciones.
- Clasificación de proyecciones.
- Actividad 1 ..... 1 sesión
- Sistema diédrico.
- Actividad 2 ..... 3 sesiones
- Sistema axonométrico.
- Actividad 3
- Curvas en isométrica ..... 3 sesiones
- Perspectiva caballera.
- Actividad 4 ..... 2 sesiones
- Actividad 5.
- Perspectiva cónica.
- Actividad 6.
- Referentes artísticos.

## ► Programación por competencias

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<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 axonométrico:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Perspectiva isométrica.</li> <li>– Curvas en isométrica.</li> <li>– Perspectiva caballera.</li> </ul> </li> <li>5. 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>6. 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. Dibujo de piezas en perspectiva isométrica.</li> <li>5. Dibujo de piezas en perspectiva caballera.</li> <li>6. Análisis de una fotografía para observar las deformaciones aparentes con que vemos la realidad.</li> <li>7. Representación de una composición en perspectiva cónica frontal, a partir de la cara frontal de los sólidos que la forman.</li> <li>8. 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>8. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</li> </ol>

COMPETENCIA MATEMÁTICA		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<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 axonométrico:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– Perspectiva isométrica.</li> <li>– Curvas en isométrica.</li> <li>– Perspectiva caballera.</li> </ul> </li> <li>5. 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>6. 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. Dibujo de piezas en perspectiva isométrica.</li> <li>5. Dibujo de piezas en perspectiva caballera.</li> <li>6. Análisis de una fotografía para observar las deformaciones aparentes con que vemos la realidad.</li> <li>7. Representación de una composición en perspectiva cónica frontal, a partir de la cara frontal de los sólidos que la forman.</li> <li>8. 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> </ol>

COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<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 axonométrico:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perspectiva isométrica.</li> <li>- Curvas en isométrica.</li> <li>- Perspectiva caballera.</li> </ul> </li> <li>5. 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>6. 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. Dibujo de piezas en perspectiva isométrica.</li> <li>5. Dibujo de piezas en perspectiva caballera.</li> <li>6. Análisis de una fotografía para observar las deformaciones aparentes con que vemos la realidad.</li> <li>7. Representación de una composición en perspectiva cónica frontal, a partir de la cara frontal de los sólidos que la forman.</li> <li>8. 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>

COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<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 axonométrico:               <ul style="list-style-type: none"> <li>– Perspectiva isométrica.</li> <li>– Curvas en isométrica.</li> <li>– Perspectiva caballera.</li> </ul> </li> <li>5. 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>6. 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. Dibujo de piezas en perspectiva isométrica.</li> <li>5. Dibujo de piezas en perspectiva caballera.</li> <li>6. Análisis de una fotografía para observar las deformaciones aparentes con que vemos la realidad.</li> <li>7. Representación de una composición en perspectiva cónica frontal, a partir de la cara frontal de los sólidos que la forman.</li> <li>8. 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> </ol>

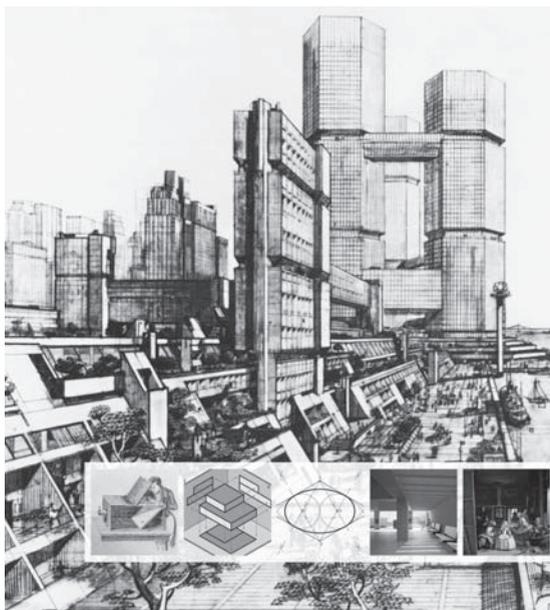
COMPETENCIA ARTÍSTICA Y CULTURAL		
COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER		
SABER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Representación bidimensional del volumen, mediante los sistemas de representación.</li> <li>2. Concepto de proyección:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- cónica.</li> <li>- cilíndrica.</li> </ul> </li> <li>3. Sistema diédrico: planta, alzado y perfil.</li> <li>4. Sistema axonométrico:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perspectiva isométrica.</li> <li>- Curvas en isométrica.</li> <li>- Perspectiva caballera.</li> </ul> </li> <li>5. 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>6. 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. Dibujo de piezas en perspectiva isométrica.</li> <li>5. Dibujo de piezas en perspectiva caballera.</li> <li>6. Análisis de una fotografía para observar las deformaciones aparentes con que vemos la realidad.</li> <li>7. Representación de una composición en perspectiva cónica frontal, a partir de la cara frontal de los sólidos que la forman.</li> <li>8. 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.



### UNIDAD DIDÁCTICA 8

## 8

El lenguaje visual

### SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

1. Introducción a los sistemas de representación	150
2. Las proyecciones. Clasificación	151
3. Sistemas de representación	152
4. Sistema diédrico	153
5. Sistema axonométrico. Perspectiva isométrica	156
6. Los curvos en isométrica	157
7. Perspectiva caballera	157
8. Perspectiva cónica	158
Referentes artísticos	167
Para recordar	176

### ACTIVIDAD 1

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

8. Sistemas de representación **Actividad 1** ACTIVIDADES

• Recorta y pega las caras por las pestañas de forma que se obtengan dos prismas.  
• Pégalos uno sobre el otro, de forma que el más pequeño se sitúe en la marca dibujada en el mayor.

**Materiales**

- Tijeras.
- Pegamento.

**ACTIVIDAD 2**

Se pretende aplicar correctamente el sistema diédrico.

8. Sistemas de representación **Actividad 2** ACTIVIDADES

Realizar las proyecciones diédricas de las siguientes piezas:  
 Observa que las marcas que hay en algunas aristas te pueden servir de orientación para tomar medidas: alturas, anchuras y profundidades.

**Materiales**  
 • Folios.  
 • Lápices y reglas.

**ACTIVIDAD 3 Y 4**

Se pretende conocer y aplicar los sistemas axonómicos: isométrica y caballera.

8. Sistemas de representación **Actividad 3** ACTIVIDADES

Sobre una red isométrica como se ilustra en la fig. b:

- Dibuja los tres ejes formando ángulos de 120 grados entre sí, observa el gráfico fig. a.
- Sitúa la pieza construida en diédrico de forma que veas sus aristas casi paralelas a los ejes de tu dibujo (actividad 1).
- Dibuja la pieza tal como la verías situado en un rincón formado por los tres ejes y coloréala como el original.
- Aprovecha tu red para realizar figuras como las de la fig. c.

**Materiales**  
 • Útiles de dibujo técnico (papel, lápiz, escuadra y cartabón, etc.).  
 • Rotuladores punta fina de color negro, rojo y amarillo.  
 • Pieza de la actividad 1.  
 • Papel con plantilla o red isométrica.

8. Sistemas de representación **Actividad 4** ACTIVIDADES

A partir de las vistas en sistema diédrico de estas piezas, dibuja sus perspectivas isométrica y caballera utilizando las redes correspondientes.

**Materiales**  
 • Plantillas o redes isométricas.  
 • Plantillas o cuadrícula de caballera.  
 • Lápiz y reglas.

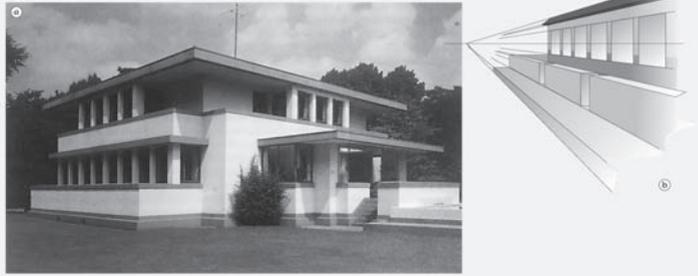
8. Sistemas de representación **Actividad 5** ACTIVIDADES

• 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.



871

**ACTIVIDAD 5 Y 6**

Se pretende utilizar intuitivamente la perspectiva cónica.

8. Sistemas de representación **Actividad 6** 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).

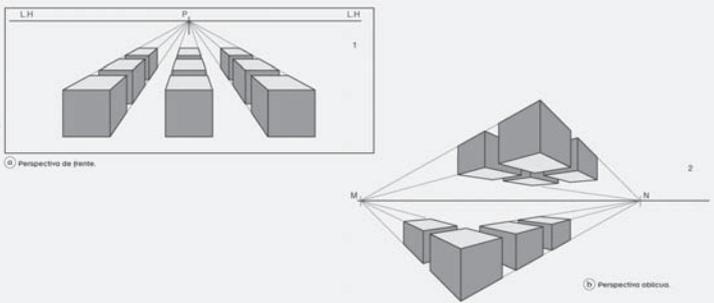
• Determina su profundidad.

• 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.
- Lápiz duro y regla.



a) Perspectiva de punto.

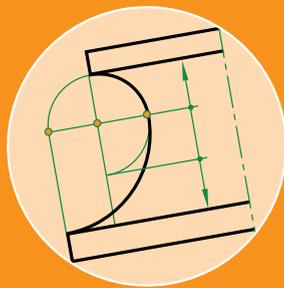
b) Perspectiva oblicua.

872

---

# Guía Didáctica

**3º ESO**



---

**Educación plástica  
y visual**