

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL y AUDIOVISUAL **B**

Vicente Patón Espí



EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

B

GUÍA DIDÁCTICA



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

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

© Autor: Vicente Patón Espí.

Edita:

Tabarca Llibres, S.L.

Av. Ausiàs March, 184

Tel.: 96 318 60 07

www.tabarcallibres.com

46026 VALENCIA

ÍNDICE

I. Introducción	4
II. Criterios generales	5
III. Objetivos	8
IV. Metodología	11
V. Contenidos	15
VI. Criterios de evaluación	45
VII. Criterios de evaluación específicos	48
VIII. Atención a la diversidad	54
IX. Tratamiento de las áreas transversales	56

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

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

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

1. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Hay que tener en cuenta que el alumnado se desenvuelve en un mundo en el que la información visual es capital; por lo tanto, sería absurdo que un estudiante que acabase la

Educación Secundaria Obligatoria no tuviese un conocimiento básico de ese lenguaje visual y artístico que le acompaña constantemente. La paulatina adquisición de estos conocimientos proporcionará al alumnado actitudes positivas y necesarias para su realización personal:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas

La Educación plástica, visual y audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir la *Conciencia y expresión cultural*. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del

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

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

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

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

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

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

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica, visual y audiovisual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

COMPETENCIAS	Unidades 3º ESO
Competencia en Comunicación	1,2,3,4,5,6 y 7
Competencia Matemática	2-3-4-5-6 y 7
Competencia digital	1,2,3,4,5,6 y 7
Competencia social y cívica	1,3,4,5,6 y 7
Conciencia y expresión cultural	1,2,3,4,5,6 y 7
Competencia para aprender a aprender	1,2,3,4,5,6 y 7
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	1,2,3,5,6 y 7

I. OBJETIVOS GENERALES

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

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- l) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- m) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA.

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

1. Observar, percibir, comprender e interpretar desde una visión crítica y reflexiva las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, para generar nuevos conocimientos.
2. Conocer, debatir y reflexionar sobre el sentido de las imágenes de la cultura visual, así como localizar e investigar los ámbitos y canales a través de los cuales se presentan.
3. Apreciar los valores culturales y estéticos: identificando, interpretando y valorando sus contenidos, entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
4. Utilizar la diversidad de los imaginarios culturales más próximos al entorno personal como fuente de información y motivación, y transferir conocimientos que contribuyan a la formación artística de los alumnos, a la vez que adquieren estrategias y conocimientos.
5. Apreciar la educación artística como fuente de conocimiento y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación, divulgación y mejora.
6. Comprender los conceptos artísticos y técnicos, así como los procedimientos más comunes que permiten una competencia comunicativa 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.

II. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE 3º de la ESO

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

- Elaboración de criterios personales.
- Adquisición de un pensamiento abstracto y globalizado.
- Mentalidad capaz de captar y simbolizar el volumen.
- Desarrollo de un pensamiento autónomo y creativo.
- Visión crítica y analítica de la realidad próxima.
- Distinguir entre realidad e imagen a través de la comprensión conceptual.
- Captar las propiedades funcionales de los objetos.
- Comunicar por medio del lenguaje verbal ideas y experiencias.
- Expresar ideas y experiencias mediante procedimientos y técnicas gráfico-plásticas.
- Planificar y revisar el propio trabajo.
- Curiosidad e interés por conocer las múltiples imágenes que pueden tener los objetos.
- Reconocimiento de la necesidad de desarrollar unos valores estéticos y un gusto personal ante las formas e imágenes de su entorno y de su época.
- Deducción de los rasgos particulares y distintivos de los diferentes lenguajes visuales.
- Actitud crítica ante aspectos positivos y negativos en la manipulación de la imagen y rechazo de todos los elementos que supongan discriminación sexual, social o racial.
- Gusto por el orden y limpieza en la elaboración de trabajos.
- Manejo correcto y buena conservación de los instrumentos de trabajo.
- Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos formales del mundo circundante.
- Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas.
- Valoración del orden y la limpieza en el aula, taller o laboratorio.
- Interés por los trabajos propios y/o ajenos.
- Activación y ampliación de la memoria visual.
- Apreciar las diversas técnicas y calidades artísticas y naturales.
- Observar las diferencias entre la realidad y sus diversas representaciones.
- Aceptar las diferentes formas de representar las cosas.
- Valorar la importancia y necesidad de la existencia de los códigos en los lenguajes visuales y plásticos.
- Elegir el lenguaje visual o plástico, o bien su parte, más adecuada a las necesidades expresivas del momento.
- Valoración de la figura humana como unidad de medida.
- Importancia de la ergonomía en la creación de objetos.
- Percibir la importancia de la proporcionalidad en la obra de arte y en la representación técnica.
- Valoración del concepto de módulo.
- Interés por las ilusiones visuales en formas y colores.
- Interés por conocer, valorar y preservar el patrimonio histórico-artístico de carácter local, autonómico y nacional.

I. METODOLOGÍA GENERAL

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época

en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

La materia parte de los bloques impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística. La parte destinada a la educación plástica ya anticipaba los mismos bloques de los que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística.

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

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

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



II. METODOLOGÍA ESPECÍFICA

ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.

Partiendo de lo expuesto en la metodología general y en los criterios generales anteriormente descritos, el equipo de expertos que han realizado este proyecto curricular, han plasmado su programación para el Área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en los libros que presenta la editorial TABARCA. Para resolverlo se plantearon la siguiente cuestión: los CONTENIDOS que hay que exponer mediante la utilización de determinados PROCEDIMIENTOS para alcanzar determinadas COMPETENCIAS. Nuestra respuesta se estructura de la siguiente forma:

TERCERO DE LA ESO.

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

ASIGNATURA O MATERIA

El presente proyecto se adapta a las características temporales arriba indicadas, fundamentando su estructuración de contenidos de acuerdo con la evolución cognitiva de los/as alumnos/as.

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

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

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

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

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

AULA

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

PROFESOR

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

UNIDAD DIDÁCTICA

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

a) *ACTIVIDAD MOTIVADORA*

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

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

b) *CONTENIDO*

Después de haber conseguido captar el interés del alumno con la actividad motivadora, deberá pasarse a la exposición de los contenidos de carácter teórico que contiene la unidad didáctica. Esta exposición nunca debe 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 estamos tratando le sea familiar y atractivo, para conseguir llevarle de lo que conoce y le gusta a lo que desconoce y conviene, aunque a veces no le guste.

c) *ACTIVIDADES*

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

d) *ILUSTRACIONES*

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

e) *REFERENTES ARTÍSTICOS.*

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

f) *RESUMEN*

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

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL "B" - 3º ESO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA IMAGEN

1. ÍNDICE Y TIEMPO PREVISTO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

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

1.	La imagen en nuestro entorno.....	08	
2.	La realidad y la imagen	10	
3.	El lenguaje de la imagen. Composición	11	
4.	El encuadre. Tipos de planos	13	
5.	La angulación	16	
6.	Retórica de la imagen. Recursos expresivos	17	
7.	La profesión de comunicar	19	
8.	Medios publicitarios. La televisión	23	
9.	Recursos publicitarios	24	
10.	La publicidad indirecta	31	
11.	Cien años de publicidad española.....	33	
12.	El concepto de género cinematográfico	37	
13.	Empieza el espectáculo.....	40	
	Referentes artísticos.....	46	
	Para recordar	61	2 sesiones
	<i>Actividad 1</i>		
	<i>Actividad 2</i>		
	<i>Actividad 3</i>		
	<i>Actividad 4</i>		5 sesiones

2. CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA IMAGEN

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

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ol style="list-style-type: none"> 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: <ul style="list-style-type: none"> general. medio. corto. La angulación: <ul style="list-style-type: none"> normal. picado. contrapicado. Retórica de la imagen. Recursos expresivos: <ul style="list-style-type: none"> 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. Influencia de la publicidad. Recursos publicitarios. Medios publicitarios. Construcción de mensajes mediante la imagen. La imagen en movimiento, su importancia como aportación cultura. 	<ol style="list-style-type: none"> 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: <ul style="list-style-type: none"> 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. Gestión progresiva y organizada de un cartel: guion, bocetos y realización. Observación y análisis de los mensajes publicitarios. Investigación Psicológica de los mensajes publicitarios. Investigación estilística de los mensajes publicitarios. Observación de los recursos técnicos al servicio de la publicidad. Análisis sociológico de la publicidad. Utilización de nuevas tecnologías audiovisuales. Observación de los elementos de la configuración en el entorno audiovisual. 	<ol style="list-style-type: none"> 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. Curiosidad por descubrir las técnicas publicitarias. Necesidad de desarrollar los mecanismos de crítica ante la publicidad. Valorar la capacidad de influencia de la publicidad. Conocer las capacidades de manipulación de la publicidad. Receptividad al hecho artístico y disponibilidad y gusto por llevarlo a cabo. Valoración de los aspectos expresivos y artísticos del cine.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

GENERALES

Se pretende que el alumno/a valore 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.

ACTIVIDADES 1 y 2

Se pretende que el alumnado reconozca y analice diferentes tipos de imágenes.

De la actividad 1 se pueden generar archivos.

Actividad 1 1. La imagen ACTIVIDADES

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

Materiales

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

Preguntas

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?

221

Actividad 2 1. La imagen 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.

Materiales

- Libro de texto.
- Papel y bolígrafo.

NESTLE

SIEMPRE VENGADORES

MARLEN MONROE TONY CURTIS JACK LEMMON

CON FALDAS YA LO LOCO

AFRO BEER

vandadera cerveza negra

225

ACTIVIDAD 3

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

Actividad 3 I. La imagen ACTIVIDADES

Materiales

- Folleto publicitario y anuncios.
- Tijeras y pegamento.
- Papel acetato.

• Vamos a manipular un anuncio gráfico a partir de una imagen publicitaria añadiéndoles o suprimiendo 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.

227

ACTIVIDAD 4

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

Actividad 4 I. La imagen ACTIVIDADES

Materiales

- Papel DIN-A4.
- Regla, escuadra y cartabón.
- Compás.
- Lápiz y goma de borrar.
- Estilográfos.
- Témpera y pinceles o lápices de colores.

• Escoge del archivo un sector: bancos, televisiones, líneas aéreas, organismos internacionales, comestibles (refrescos), construcciones, transportes, seguridad, etc.

• Observa los logotipos que hay en el archivo de este sector.

• Analiza los datos que hay registrados:

- ¿Qué tienen en común?
- ¿Qué color tienen? ¿Significa algo?
- ¿Qué forma tienen, redonda, triangular, poligonal?
- ¿Significan algo las formas?
- ¿Con qué las puedes relacionar?

• Elige el logotipo que más te guste. Vas a realizar un análisis del logotipo elegido, atendiendo a su forma, su geometría, la presencia de líneas rectas, curvas, rectas y curvas, presencia de tangencias, etc.

229

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONFIGURACIÓN DE LA FORMA

1. ÍNDICE Y TIEMPO PREVISTO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

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

1. La línea como valor expresivo.....	64	
2. La masa como elemento plástico.....	70	
Referentes artísticos.....	72	
Para recordar.....	74	1 sesión
<i>Actividad 1, 2 y 3.....</i>		3 sesiones

2. CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONFIGURACIÓN DE LA FORMA.

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

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

GENERALES

Se pretende que el alumnado 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.

ACTIVIDADES 1 y 2

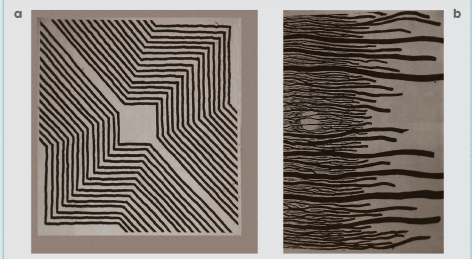
Se pretende experimentar con los diferentes tipos de líneas y observar sus diferencias expresivas.

Actividad 1 2. Configuración de la forma 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 concurren en un punto. En el quinto cuadrado dibuja rectas verticales que vayan disminuyendo hacia el centro y en el sexto cuadrado realiza una composición combinando líneas rectas con las líneas curvas.

Materiales

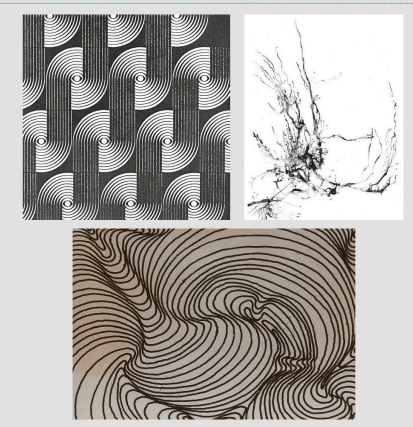
• Puedes utilizar la técnica que más te guste: rotuladores de distintos grosores negros o de color; plumilla y tinta china; estilográficos calibrados etc.



231

Actividad 2 2. Configuración de la forma 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 deja caer unas gotas de pintura hecha con témpera de diferentes colores y sopla sobre ella en distintas direcciones, obtendrás una forma orgánica ramificada. En el quinto 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.



233

ACTIVIDAD 3

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

Actividad 3 2. Configuración de la forma ACTIVIDADES

- En el primer recuadro realiza una silueta, preferentemente de perfil.
- En el segundo recuadro traza unas líneas que se entrecrucen, 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 23 y pinta 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

235

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL COLOR

1. ÍNDICE Y TIEMPO PREVISTO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

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

1. El color como fenómeno físico y visual	76
2. Síntesis aditiva	82
3. Síntesis sustractiva.....	85
4. Colores complementarios.....	86
5. Armonía	88
6. Matices del color.....	89
7. Percepción del color en el entorno	90
8. Importancia del color en la obra de arte	91
9. El claroscuro del color: los valores	92
10. Apreciaciones objetivas y subjetivas del color	96
11. Psicología del color	97
Referentes artísticos.....	98
Para recordar.....	104..... 2 sesiones
<i>Actividad 1</i>	
<i>Actividad 2</i>	
<i>Actividad 3</i>	
<i>Actividad 4</i>	
<i>Actividad 5</i>	9 sesiones

2. CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL COLOR

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

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ol style="list-style-type: none"> 1. El color como fenómeno físico y visual: color luz y color materia. 2. Fundamentos de la teoría del color considerado como pigmento: <ul style="list-style-type: none"> – colores primarios, secundarios y terciarios. – colores acromáticos. – colores complementarios. – colores fríos y cálidos. 3. Obtención de colores por mezclas sustractivas. 4. Coordenadas del color: <ul style="list-style-type: none"> – matiz. – saturación. – luminosidad. 5. El color en relación con otros colores. <ul style="list-style-type: none"> – gamas. – contrastes. – afinidades. – armonías. 6. El color en la naturaleza. 7. El color en la vida cotidiana. 8. El color como uno de los elementos plásticos esenciales en el lenguaje visual y en los productos artísticos. 9. Códigos y simbolismo del color. 10. Procedimientos pictóricos: <ul style="list-style-type: none"> – collage. – témperas. – lápices. – rotuladores. – estarcido. – técnica mixta. 11. La expresividad del color. 12. Coordenadas del color: <ul style="list-style-type: none"> – Matiz. – Saturación. – Luminosidad. 13. El color en relación con otros colores. <ul style="list-style-type: none"> – Gamas. – Contrastes. – Afinidades. – Armonías. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observación del color en las formas naturales y artificiales del entorno. 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. 3. Investigación experimental a partir de la obtención, por medio de mezclas sustractivas, de distintos matices de color, elaborando gamas acromáticas, monocromáticas y policromáticas. 4. Experimentación del comportamiento del color cuando lo relacionamos con otros colores, trabajando con: contrastes, afinidades y armonías. 5. Observación del color en la obra de arte, el diseño, la publicidad, la señalización, etc. 6. Análisis del color como uno de los elementos que convergen en un producto artístico o mensaje visual, enjuiciándolo según los conocimientos adquiridos. 7. Realización de experiencias con: <ul style="list-style-type: none"> – collage. – témperas. – lápices. – rotuladores. – estarcido. – técnicas mixtas. valorando sus distintos resultados y cualidades expresivas. 8. Colorimetría de los valores de los tonos, en lo concerniente al claroscuro del color. Su aplicación en la perspectiva aérea. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Curiosidad y receptividad ante el color en la naturaleza. 2. Valoración del color como elemento fundamental en la vida cotidiana. 3. Actitud consciente ante el color en la obra de arte y el diseño. 4. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo. 5. Búsqueda de soluciones originales a la hora de expresarse utilizando el color. 6. Valoración del color como medio de libre expresión de sentimientos. 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. 8. Constatación de estereotipos referidos al empleo del color. 9. Gusto por cuidar la limpieza y presentación de los trabajos. 10. Cuidado y conservación del material. 11. Valoración del orden y la limpieza en el aula o taller. 12. Disposición a utilizar el color en los trabajos y actividades de otras áreas. 13. Valorar que las calidades plásticas de la obra de arte dependen de los valores cromáticos elaborados por el pintor. 14. Apreciación de la profundidad en el espacio pictórico como conjunción de la perspectiva lineal y la perspectiva aérea

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

GENERALES

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

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

ACTIVIDADES 1 y 2


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

Actividad 1 3. El color 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 naranjos.
- 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.



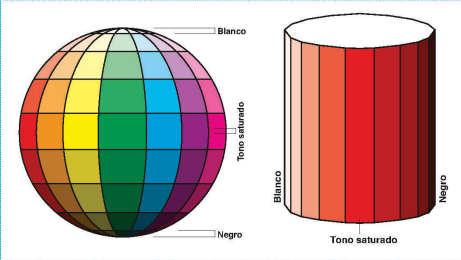
237

Actividad 2 3. El color 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 rodélos de sus complementarios, tal como se indica. En la columna de la derecha los rodos 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

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



239

ACTIVIDAD 3

Se pretende experimentar el aspecto psicológico del color.

Actividad 3 3. El color 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

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

241

ACTIVIDAD 4

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

Actividad 4 3. El color 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 son más estridentes que los contrastes formados con colores terciarios. Los modelos que se ilustran pueden servirte en referencia para realizar las composiciones.

Materiales

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

243

ACTIVIDAD 5

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

Actividad 5 3. El color 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

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

245

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEXTURAS

1. ÍNDICE Y TIEMPO PREVISTO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

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

1. La textura	106	
2. Texturas naturales	107	
3. Texturas artificiales	108	
4. El factor tiempo	109	
5. La textura gráfica	110	
Referentes artísticos	111	
Para recordar	118	1 sesión
Actividad 1, 2, 3, 4 y 5.....		3 sesiones

2. CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEXTURAS

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

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

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

GENERALES

Continuación y ampliación del tema de 1º.

Se pretende que el alumnado observe y analice la influencia de los factores tiempo y humano en la modificación de texturas

ACTIVIDADES 1 Y 2

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

Actividad 1 4. Texturas 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.
- Folia, lija n.º 6, contrachapado, feltro, papel aluminio, corcho, etc. de tamaño cuartilla.
- Pinturas: témpera y ceras de un solo color al que más te guste.
- Pegamento y tijeras.
- Pinceles.
- Lápices y regla.

247

Actividad 2 4. Texturas ACTIVIDADES

- Vamos a inventarnos un paisaje con esos materiales. En este paisaje habrá un cielo limpio y el suelo irido, 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 desees.
- 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 sínculo de grabar (sobre una cartulina blanca) o, puedes pintarlo de colores total o parcialmente.

Materiales

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

249

ACTIVIDADES 3 Y 4

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

Actividad 3 4. Texturas ACTIVIDADES

- Sobre una cartulina del mismo ancho que el cuadrado, dibuja una línea sinuosa parecida a la del modelo y la recortas 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 recuadro con un rotulador fino traza líneas paralelas muy juntas (2 mm máximo). Puedes llenar 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.

Materiales

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

Preguntas

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 ¿por qué?

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


251

Actividad 4 4. Texturas ACTIVIDADES

- Fotografía superficies o busca fotografías, que tengan distintas texturas, por ejemplo paredes descascaradas, troncos de árboles, tierras, frutas, etc. y monta una línea con las cinco que más te guste.

Materiales

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



253

ACTIVIDAD 5


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

Actividad 5 4. Texturas 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 nº6, contrachapado, fieltro, papel aluminio, corcho, verda escayola, etc.
- Pinturas: témperas o ceras.
- Cola blanca, arena, hojas hilos, trozos, tela, etc.
- Tijeras, pinceles.



255

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LAS FORMAS GEOMÉTRICAS

1. ÍNDICE Y TIEMPO PREVISTO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 15 sesiones, que se podrán distribuir del siguiente modo:

1. Análisis y representación de formas	120	
2. Naturaleza y formas geométricas	121	
3. Formas poligonales	124	
4. Tangencias	126	
5. Formas geométricas mixtas	126	
6. Trazados de rectas tangentes	127	3 sesiones
7. Curvas técnicas	133	
8. Proporción	137	
9. Igualdad	137	
10. Semejanza	139	
11. Construcción de escalas	141	
Referentes artísticos y técnicos	144	
Para recordar	154	3 sesiones
<i>Actividad 1</i>		
<i>Actividad 2</i>		
<i>Actividad 3</i>		
<i>Actividad 4</i>		
<i>Actividad 5</i>		
<i>Actividad 6</i>		
<i>Actividad 7</i>		
<i>Actividad 8</i>		
<i>Actividad 9</i>		9 sesiones

2. CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LAS FORMAS GEOMÉTRICAS.

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

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Formas geométricas y orgánicas. 2. Trazados geométricos: <ul style="list-style-type: none"> – Operaciones con segmentos. – Operaciones con ángulos. – Polígonos regulares. – Polígonos estrellados. – Tangencias. – Enlaces entre rectas y curvas. Óvalo y ovoide. Espirales. – Teoremas de tangencias. 3. El ritmo como frecuencia ordenada de movimiento. 4. Procedimientos gráficos: <ul style="list-style-type: none"> – Perforados. – Collage. – Tinta. – Estilógrafos. – Rotuladores. 5. El punto y la línea como elementos plásticos esenciales en el lenguaje visual y en los productos artísticos. 6. La proporción y la desproporción como componentes básicos de la expresión. 7. El hombre como unidad de medida o módulo para todas las cosas relacionadas con él. 8. Concepto elemental de "ergonomía". <ul style="list-style-type: none"> – Relación forma-uso. 9. Relación entre las partes de una misma forma. 10. Relaciones entre formas: <ul style="list-style-type: none"> – Igualdad. – Semejanza. 11. Concepto de escala. <ul style="list-style-type: none"> – Escalas de: <ul style="list-style-type: none"> • ampliación. • reducción. • naturales. – Escalas gráficas. 12. Las escalas como aplicación de igualdad y semejanza. 13. La proporción y el uso del módulo en el diseño, el arte y la publicidad. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investigación experimental con toda clase de instrumentos ocasionales capaces de producir distintas formas puntuales y distintos tipos de líneas. 2. Empleo de los trazados geométricos para la construcción de figuras (polígonos). 3. Realización de polígonos estrellados, a partir de polígonos regulares, observando y experimentando con las distintas secuencias rítmicas que en ellos subyacen. 4. Realización intuitiva de tangencias entre curvas y rectas, para comprobar después el cumplimiento de los distintos teoremas de tangencias. 5. Empleo de los trazados geométricos y aplicación de los teoremas de tangencias para diseñar figuras complejas en las que participen curvas y rectas. 6. Observación de los elementos estudiados (punto, línea, polígonos...) en el entorno visual y plástico. 7. Determinación visual de las proporciones o desproporciones entre las distintas partes de una composición gráfico-plástica, valorándolas como componentes básicos de la expresión. 8. Comprobación, mediante la observación, de que las personas son el módulo o unidad de medida para todas las cosas relacionadas con ellas. 9. Realización gráfica de una imagen semejante a otra dada, tomando como módulo una parte de la misma y utilizándola como unidad de medida. 10. Realización gráfica de una imagen semejante a otra dada, utilizando el procedimiento de la cuadrícula. 11. Utilización de escalas gráficas para proporcionar formas. 12. Observación del uso del canon y la proporción en diversas obras: de arte, publicidad, diseño, etc. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos del mundo circundante. 2. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas del entorno habitual. 3. Actitud de búsqueda de nuevos materiales. 4. Valoración de los aspectos expresivos de ciertos materiales no usuales. 5. Valoración de seleccionar los materiales e instrumentos a utilizar en función de las intenciones. 6. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo. 7. Gusto por la precisión, exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas. 8. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo. 9. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas. 10. 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. 12. Valoración de la figura humana como unidad de medida de los objetos y de las cosas relacionadas con ella. 13. Valoración de la importancia del factor ergonómico en la maniobrabilidad y manipulación de los objetos diseñados para nuestro uso. 14. 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. 15. Valoración de la proporción y la escala como factores determinantes en el dibujo técnico, industrial, arquitectónico, etc.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

GENERALES

Se pretende continuar con la geometría de Ed. Plástica, Visual y Audiovisual-A y sus técnicas de trazado y precisión.

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

ACTIVIDADES 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 1 5. Las formas geométricas 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 y página que se indica.

Materiales

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

<p>Construcción del pentágono regular de 3 cm de lado aplicando el procedimiento general de la fig. 20a pag. 124.</p>	<p>Construcción del octógono regular de 2,5 cm de lado (fig. 20b) de la página 124.</p>
<p>Construcción del heptágono regular de 3 cm de lado aplicando el procedimiento general de la fig. 20b de la página 124.</p>	<p>Construcción del eneágono regular de 2 cm de lado aplicando el procedimiento general de la fig. 20a pag. 124.</p>

267

Actividad 2 5. Las formas geométricas 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 y página que se indica.

Materiales

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

<p>Dada una circunferencia O y un punto P exterior, trazar rectas tangentes desde P a la circunferencia (fig. 24).</p>	<p>Trazar una circunferencia de 2,5 cm de radio tangente a los lados de un ángulo (fig. 27).</p>	<p>Dadas dos circunferencias, trazar rectas tangentes exteriores a ambas (fig. 28).</p>
<p>Dado triángulo escaleno, trazar una circunferencia tangente a los lados del triángulo (fig. 30).</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. 34).</p>	<p>Dadas dos circunferencias, trazar otra de 2,5 cm de radio tangente a ambas (fig. 36).</p>

261

Actividad 3 5. Las formas geométricas 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 y página que se indica.

Materiales

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

<p>Dado un triángulo equilátero, trazar tres circunferencias de igual radio tangentes entre sí y tangentes a los lados del triángulo (fig. 38).</p>	<p>Dada una circunferencia, trazar cuatro circunferencias de igual radio tangentes entre sí y tangentes a la dada (fig. 42).</p>	<p>Dadas dos circunferencias O y O', trazar otra de 3 cm de radio tangente exterior a O y tangente exterior a O' (fig. 43).</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. 44).</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. 46).</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. 48).</p>

265

Actividad 4 5. Las formas geométricas 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 y página que se indica.

Materiales

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

<p>Trazado del óvalo dados los dos ejes (fig. 53b).</p>	<p>Trazado del óvalo como perspectiva isométrica de la circunferencia (fig. 55).</p>
<p>Trazado del óvalo dado el eje menor (fig. 57).</p>	<p>Trazado de la espiral de 6 centros (fig. 62).</p>

269

ACTIVIDAD 5

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

Actividad 55. Las formas geométricas 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.
- Lápiz.
- Goma.
- Estilográfico.

Trazado del arco carpanel (fig. 98).

Trazado del arco conopial (fig. 99).

Trazado de la gola (fig. 107).

Trazado del talón (fig. 108).

Trazado de la escocia (fig. 109).

271

ACTIVIDAD 6

Aplicación de tangencias a figuras reales

Actividad 65. Las formas geométricas ACTIVIDADES

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

Materiales

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

273

ACTIVIDAD 7

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

Actividad 75. Las formas geométricas 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

277

ACTIVIDAD 8

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

Actividad 85. Las formas geométricas ACTIVIDADES

• 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.

Materiales

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

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.

279

ACTIVIDAD 9

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

Actividad 95. Las formas geométricas ACTIVIDADES

• 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.

Materiales

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

Realiza el dibujo del modelo a escala $2/3$

281

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA COMPOSICIÓN MODULAR Y ARTÍSTICA

1. ÍNDICE Y TIEMPO PREVISTO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

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

1. Concepto de módulo	156	
2. Módulos y redes	158	
3. Composición sobre redes	161	
4. Superposición de redes	162	
5. Módulos y submódulos. Efectos ópticos	164	
6. Factores compositivos	166	
7. El encaje	166	
Referentes artísticos	168	
Para recordar	190	1 sesión
Actividad 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7		6 sesiones

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA COMPOSICIÓN MODULAR Y ARTÍSTICA.

Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que se consideran más adecuados para que, a lo largo de la unidad didáctica 6, los estudiantes desarrollen y adquieran las capacidades indicadas en los objetivos generales del área.

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ol style="list-style-type: none"> 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. <ul style="list-style-type: none"> 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: <ul style="list-style-type: none"> Collage. Lápices. Témperas. Técnicas compositivas. Perspectiva intuitiva. La superposición. Tamaño relativo. Situación. Aplicaciones al diseño decorativo. 	<ol style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 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.

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

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

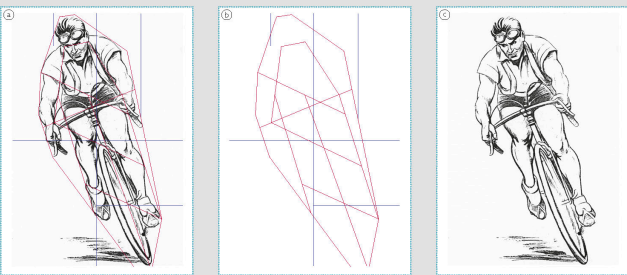
Actividad 1 6. Composición modular y artística ACTIVIDADES

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 clarooscuro o sombreado (fig. c).

Materiales

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



283

ACTIVIDAD 2

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

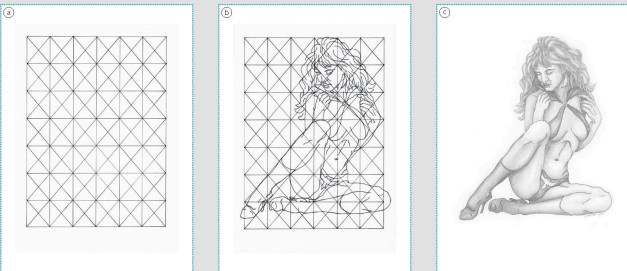
Actividad 2 6. Composición modular y artística ACTIVIDADES

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

- Escoge una imagen original y superpónle una cuadrícula.
- Copia la cuadrícula en la lámina de trabajo y copia la imagen cuadro a cuadro.
- Aplícale clarooscuro para darle aspecto de volumen.

Materiales

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



285

ACTIVIDADES 3, 4 y 5

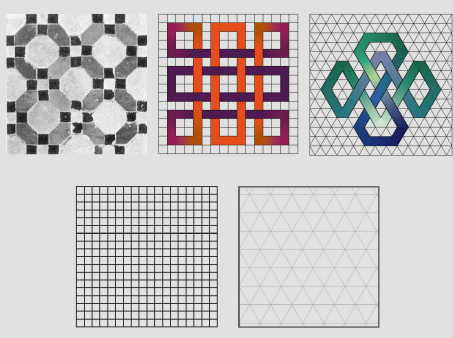
Se pretende que el alumno/a experimente con diferentes tipos de módulos y redes mediante la construcción de figuras simples.

Actividad 3 6. Composición modular y artística 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 las 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.



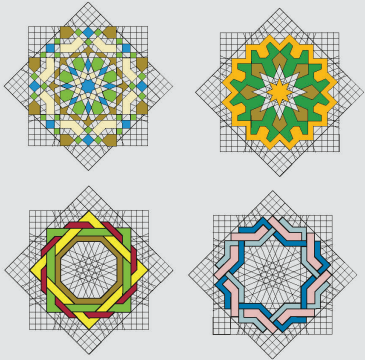
287

Actividad 4 6. Composición modular y artística 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 pintarlas 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, témpera, etc.



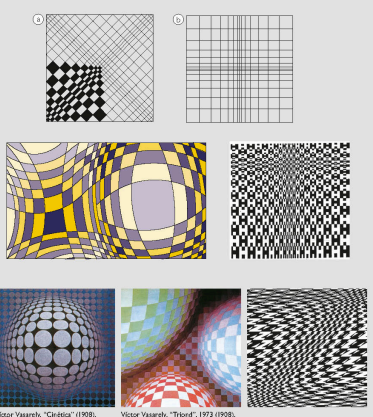
291

Actividad 5 6. Composición modular y artística 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 recuadros de negro. Los recuadros 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.
- Escalímetros o rotuladores.
- Rotuladores de colores.



Victor Vasarely, "Circos" (1968). Victor Vasarely, "Trend" (1973) (1968).

293

ACTIVIDADES 6 y 7

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

Actividad 5 6. Composición modular y artística ACTIVIDADES

- Dibuja a mano alzada diferentes series de formas poligonales en un folio. Fig. b.
- Selecciona 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 dibújala 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. Series de estarcido.

Fig. d. Series ornamentales.

295

Actividad 7 6. Composición modular y artística 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 figuras.

Materiales

- Uñas de dibujo.
- Formas poligonales tema 5.

Fig. e. Rosetones.

297

UNIDAD DIDÁCTICA 7. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

1. ÍNDICE Y TIEMPO PREVISTO PARA DEDICAR A ESTA UNIDAD

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 12 sesiones, que se podrán distribuir del siguiente modo:

1. Introducción a los sistemas de representación	192	
2. Las proyecciones. Clasificación	193	
3. Sistemas de representación	194	
<i>Actividad 1</i>		1 sesión
4. Sistema diédrico	195	
<i>Actividad 2</i>		3 sesiones
5. Sistema axonométrico. Perspectiva isométrica	198	
6. Las curvas en isométrica	199	
<i>Actividad 3</i>		3 sesiones
7. Perspectiva caballera	199	
<i>Actividad 4</i>		3 sesiones
<i>Actividad 5</i>		
8. Perspectiva cónica	200	
<i>Actividad 6</i>		
Referentes artísticos	209	
Para recordar	218	2 sesiones

2. CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 7. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales de la Unidad Didáctica 7 que se consideran más adecuados para que los estudiantes desarrollen y adquieran las capacidades indicadas en los objetivos generales del área.

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ol style="list-style-type: none"> Representación bidimensional del volumen, mediante los sistemas de representación. Concepto de proyección: <ul style="list-style-type: none"> cónica. cilíndrica. Sistema diédrico: planta, alzado y perfil. Sistema axonométrico: <ul style="list-style-type: none"> Perspectiva isométrica. Curvas en isométrica. Perspectiva caballera. Sistema cónico: <ul style="list-style-type: none"> Perspectiva cónica: Frontal. Oblicua. Los sistemas de representación en: la técnica, el arte, el diseño, la industria, etc. 	<ol style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 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.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

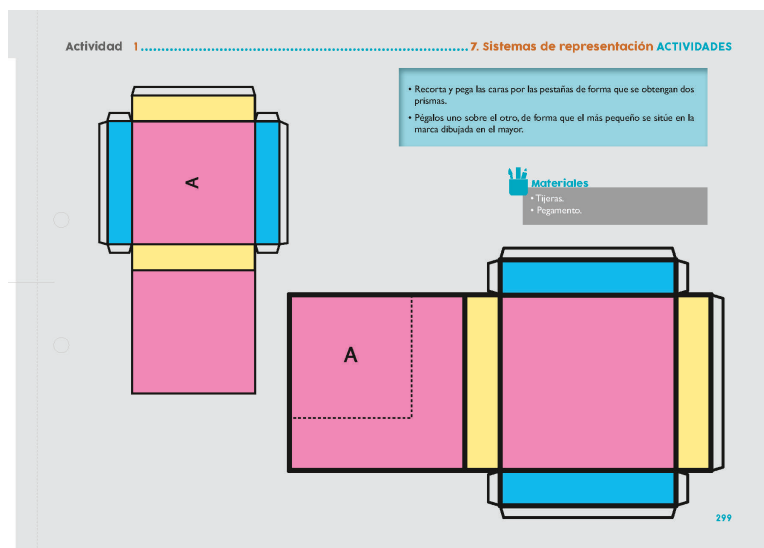
GENERALES

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

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

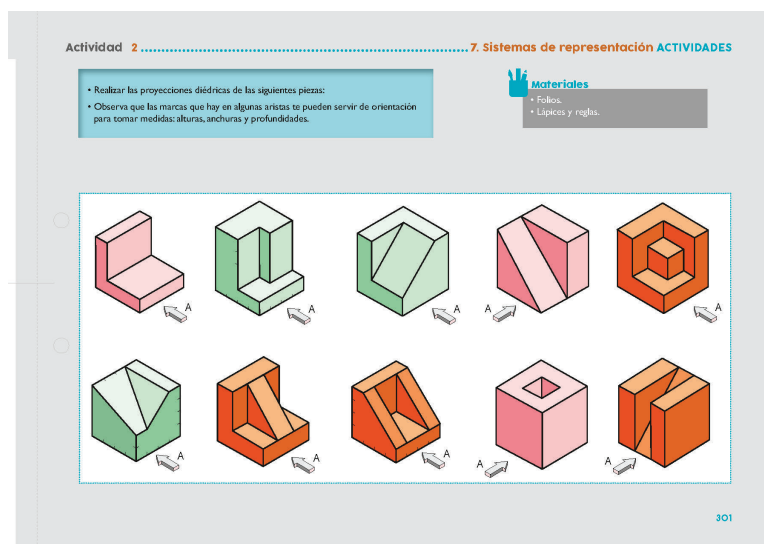
ACTIVIDAD 1

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



ACTIVIDAD 2

Se pretende aplicar correctamente el sistema diédrico.



ACTIVIDADES 3 Y 4

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

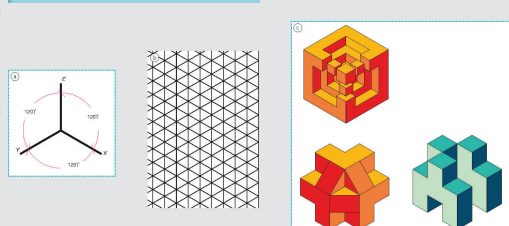
Actividad 3 7. Sistemas de representación **ACTIVIDADES**

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

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

Materiales

- Láminas de dibujo técnico (papel, lija, esquadra y cartabón, etc.).
- Resultado: punto fino de color negro, rojo y amarillo.
- Plano de la actividad 1).
- Papel con plantilla o red isométrica.



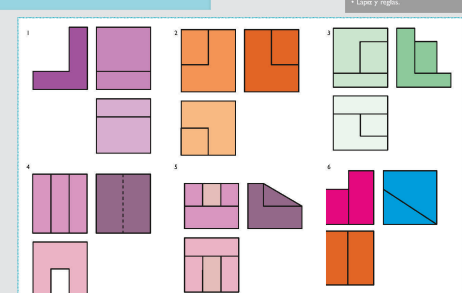
307

Actividad 4 7. Sistemas de representación **ACTIVIDADES**

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

Materiales

- Plantilla o redes isométricas.
- Plantilla o cuadrícula de caballera.
- Lápiz y reglas.



309

ACTIVIDADES 5 Y 6

Se pretende utilizar intuitivamente la perspectiva cónica.


Actividad 5 7. Sistemas de representación **ACTIVIDADES**

Imagínate que la fig. a es lo que ves desde una ventana. Pon la hoja de acetato o papel vegetal sobre ella, de forma que actúe como si fuera el cristal de una ventana.

Con el rotulador traza sobre el acetato o papel vegetal las principales líneas isométricas 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.



317

Actividad 6 7. Sistemas de representación **ACTIVIDADES**

Pon el papel vegetal sobre la lámina.

Utilizando el punto P como punto de fuga, unir los vértices de las figuras con él, para así, crear una representación tridimensional (ver figs. a y b).

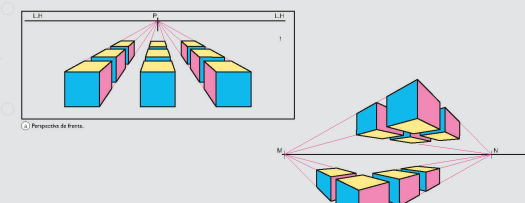
Determina su profundidad.

Colorea las figuras con los rotuladores para dar sensación de volumen (cada figura de un color, con diferentes tonos).

Observa la importancia del cambio de situación del punto de vista.

Materiales

- Hoja de papel vegetal tamaño DIN-A3.
- Rotuladores de las colores de las formas.
- Lápiz duro y negro.



319

VI Criterios de evaluación

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 1º ciclo ESO

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

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
	<p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p> <p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
Bloque 2. Comunicación audiovisual	
<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p> <p>2. Reconocer las leyes visuales de la <i>Gestalt</i> que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p> <p>3. Identificar significante y significado en un signo visual.</p> <p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p> <p>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.</p> <p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p> <p>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p> <p>8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p> <p>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p> <p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p> <p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p> <p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p> <p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p>15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p> <p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la <i>Gestalt</i>.</p> <p>2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la <i>Gestalt</i>.</p> <p>3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.</p> <p>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p> <p>4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p> <p>5.1. Distingue símbolos de iconos.</p> <p>5.2. Diseña símbolos e iconos.</p> <p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p> <p>7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</p> <p>7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p> <p>8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p> <p>9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p> <p>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p> <p>11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.</p> <p>11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p> <p>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, <i>story board</i>, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p> <p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p> <p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p> <p>15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p> <p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada</p>

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 3. Dibujo técnico	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. 2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. 3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. 4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. 5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. 6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. 7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. 8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. 9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. 10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. 12. Conocer lugares geométricos y definirlos. 13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. 14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). 15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. 16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. 17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. 18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. 19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. 20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. 22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. 23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. 24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. 25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. 26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. 27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. 28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. 29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Trazar las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. 3.1. Trazar rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. 6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. 10.1. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...). 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, POR UNIDADES, PARA EL TERCER CURSO

UD. 1 - LA IMAGEN

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

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

- ¿Presenta todos los trabajos realizados a lo largo de esta unidad? ¿Con qué resultado? (*)
(La valoración de cada uno de estos trabajos se podrá hacer siguiendo los criterios que se proponen para evaluar las actividades.)
- ¿Conoce el vocabulario elemental relacionado con el campo de la imagen: Imagen, imagen fija y en movimiento, soporte, emisor, receptor, código, mensaje, iconicidad, figuración, abstracción, composición, encuadre, plano, angulación, picado, contrapicado...?
- ¿Sabe clasificar imágenes según el tipo de composición que predomina en ellas?
- ¿Puede reconocer y nombrar los distintos tipos de plano que caracterizan a una serie de imágenes?
- ¿Distingue una imagen tomada con una angulación normal, en picado o en contrapicado?
- ¿Sabe describir imágenes, utilizando con propiedad el vocabulario y los conocimientos estudiados en la unidad?
- ¿Sabe clasificar imágenes según su finalidad principal y argumentar sus decisiones?
- ¿Sabe valorar imágenes de diferentes tipos analizando la relación entre su forma y su significado?
- ¿Sabe modificar, sustituir o añadir elementos formales, o factores expresivos de una imagen o conjunto, a fin de enfatizar, matizar o anular de forma intencionada, aspectos de su contenido, encontrándole nuevos sentidos?
- ¿Sabe distinguir entre los distintos soportes de una imagen?
- ¿Valora la capacidad de una imagen según el soporte utilizado?
- ¿Conoce el código de lenguaje utilizado en la historieta gráfica o cómic?

(*) PARA CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES

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

UD. 2 – CONFIGURACIÓN DE LA FORMA.

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

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

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

(*) PARA CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES

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

UD. 3 - EL COLOR

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

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

- ¿Ha hecho todas las actividades de la unidad? ¿Con qué resultado? (*)
(La evaluación de cada uno de estos trabajos se podrá hacer siguiendo los criterios que se proponen para evaluar las actividades.)
- ¿Sabe 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?

- ¿Puede “definir” o diferenciar una serie de colores atendiendo a sus propiedades de tono, saturación y luminosidad?
- A la vista de una serie de imágenes ¿distingue entre las que presentan contrastes cromáticos y aquellas en las que predomina la afinidad? ¿Podría en cada caso reconocer los distintos tipos de contraste o afinidad?
- ¿Analiza o es capaz de clasificar una imagen, teniendo en cuenta el tipo de armonía cromática que presenta?

(*) PARA CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES

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

UD. 4 - LAS TEXTURAS

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

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

- ¿Ha hecho todas las actividades de la unidad? ¿Con qué resultado? (*)
(La evaluación de cada una de las actividades de la unidad, se podrá hacer siguiendo los criterios que se proponen para evaluar las actividades.)
- ¿Sabe diferenciar entre texturas naturales y artificiales?
- ¿Conoce distintas aplicaciones de las texturas fabricadas artificialmente:
 - a) Finalidades estéticas.
 - b) Finalidades funcionales.
- ¿Sabe elaborar y buscar texturas matéricas, experimentando con materiales, instrumentos y técnicas variadas para conseguir resultados descriptivos y expresivos?
- ¿Sabe elaborar texturas gráficas utilizando materiales, instrumentos y técnicas variadas?

(*) PARA CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES

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

UD. 5 – LA FORMAS GEOMÉTRICAS.

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

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

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

(*) PARA CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES

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

UD. 6 – COMPOSICIÓN MODULAR Y ARTÍSTICA.

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

- ¿Ha hecho todas las actividades de la unidad? ¿Con qué resultado? (*).
- (La evaluación de cada uno de estos trabajos se podrá hacer siguiendo los criterios que se proponen para evaluar las actividades.)
- ¿Conoce y comprende el significado de los términos fundamentales con los que ha trabajado a lo largo de esta unidad: módulo, submódulo, red, etc.?
- ¿Se ha esforzado en idear nuevos módulos, observando lo que tiene en el libro, y estudia sus posibles combinaciones dentro de la red?
- ¿Sabe diseñar secuencias rítmicas sujetas a determinada ordenación y representarlas gráficamente, basándose en tramas o redes regulares?
- ¿Sabe encontrar diversas alternativas en la organización de formas simples, atendiendo a conceptos estructurales de dimensión, ritmo, distensión, equilibrio, color, etc. trabajando sus ideas mediante bocetos preparatorios, y llegando a una elaboración final?
- ¿Conoce los efectos de la perspectiva intuitiva? ¿Los aplica correctamente?
- ¿Distingue los diferentes criterios de organización?
- ¿Es capaz de diferenciar una simetría compositiva de una simetría geométrica?
- ¿Puede entender y desarrollar ritmos seriados?
- ¿Aprecia la existencia de diferentes tipos de ritmos?

(*) PARA CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES

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

UD. 7 - SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

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

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

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

(La evaluación de cada una de las actividades de la unidad se podrá hacer siguiendo los criterios que se proponen para evaluar las actividades).

– A la vista de una serie de piezas representadas en diferentes sistemas ¿sabe reconocer en qué sistema está representada cada una?

– ¿Sabe proyectar piezas simples en sistema diédrico, 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.?

(*) PARA CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES

– ¿Trae el material y trabaja en clase?

– ¿Presenta el trabajo en la fecha prevista?

– ¿Se adecua el resultado a lo que se pedía y se pretendía en esta actividad?

– ¿Es correcta la realización del ejercicio?

– ¿El resultado es imaginativo y personal?

– ¿Es buena la presentación y limpieza del trabajo?

– ¿Cuida el material y colabora en el mantenimiento de la limpieza del aula?

– ¿Participa activamente, si el trabajo es en grupo?

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

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

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

Las principales medidas contenidas en la propuesta se concretan en:

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

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

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

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

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

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

- A una metodología didáctica esencialmente instructiva convendrá, de manera complementaria, asociarle una metodología activa de descubrimiento por parte del alumno.
- Una metodología esencialmente basada en el trabajo autónomo se complementará con unas prácticas de realización de trabajo colectivo.
- Una práctica básicamente expositiva y oral se enriquecerá con el uso didáctico de los “mass-media”.

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

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

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

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

INTRODUCCIÓN

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

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

EDUCACIÓN MORAL Y CÍVICA

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

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

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

EDUCACIÓN AMBIENTAL

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

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

EDUCACIÓN PARA LA SALUD

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

La Educación para la Salud constituye una necesidad prioritaria, no sólo porque el desarrollo social y tecnológico ha agudizado la incidencia de numerosas enfermedades, sino

porque se ha comprobado **la gran importancia que para la prevención de las mismas tienen la adquisición de estilos de vida y hábitos individuales.**

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

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

EDUCACIÓN DEL CONSUMIDOR

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

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

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

EDUCACIÓN PARA LA PAZ

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

Apuntemos las siguientes actitudes:

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

EDUCACIÓN PARA LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES DE AMBOS SEXOS

La LOMCE establece entre otros principios que **“la actividad educativa se desarrollará atendiendo a la formación en la igualdad entre los sexos y en el rechazo a todo tipo de**

discriminación”, y en referencia a los materiales didácticos define que “en la elaboración de tales materiales didácticos se propiciará la superación de todo tipo de estereotipos discriminatorios, subrayándose la desigualdad entre los sexos”.

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

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

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

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

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

EDUCACIÓN VIAL

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

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

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

Contenidos	Criterios de evaluación	CC
<p>Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información; memorización y retención de la información.</p> <p>Propiedades textuales de la situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.</p> <p>Respeto en el uso del lenguaje.</p> <p>Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.)</p> <p>Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc.</p> <p>Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura.</p> <p>Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura.</p> <p>Formatos de presentación.</p> <p>Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales.</p> <p>Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.</p> <p>Consolidación de la terminología conceptual específica del área.</p> <p>Reconocimiento de las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos, y disfrute en el proceso de producción artística.</p> <p>Expresión de emociones básicas, ideas, acciones y situaciones al realizar sus obras. Respeto por el trabajo de los demás.</p> <p>Iniciativa e innovación.</p> <p>Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades</p> <p>Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de auto-motivación.</p> <p>Resiliencia, superar obstáculos y fracasos.</p> <p>Perseverancia, flexibilidad.</p> <p>Pensamiento alternativo. Sentido crítico.</p> <p>Búsqueda de información desde diferentes fuentes, tanto convencionales como digitales e Internet, sobre manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo, y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.</p> <p>Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en blogs, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line.</p> <p>Estrategias de filtrado en la búsqueda de la información.</p> <p>Almacenamiento de la información digital en dispositivos informáticos y servicios de la red.</p> <p>Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información. Organización de la información siguiendo diferentes criterios.</p> <p>Estrategias de planificación, organización y gestión.</p> <p>Introducción al proceso creativo en las artes visuales y audiovisuales mediante el desarrollo de un producto individual o colectivo, controlando las distintas fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Investigación y estudio previo. · Selección de información y desarrollo de primeras ideas. · Planificación, organización y gestión del tiempo y los recursos. · Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos. · Aporte soluciones originales a los problemas. 	<p>BL0.1. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, y leer comprensivamente textos de formatos diversos.</p> <p>BL0.2. Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos orales, extrayendo conclusiones, y participar en debates y exposiciones exponiendo de forma organizada su discurso intercambiando informaciones con otros alumnos; explicar el proceso seguido en la elaboración de productos artísticos, evaluando el resultado, haciendo propuestas razonadas para mejorarlo y utilizando un lenguaje no discriminatorio.</p> <p>BL0.3. Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.</p> <p>BL0.4. Buscar y seleccionar información, documentos de texto, imágenes, bandas sonoras y vídeos a partir de una estrategia de filtrado y de forma contrastada en medios digitales como páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line y banco de sonidos, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos y servicios de la red.</p> <p>BL0.5. Reconocer las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos y expresar emociones, sentimientos e ideas propias al realizar sus producciones disfrutando del proceso de creación artística y mostrando respeto por el trabajo de los demás.</p> <p>BL0.6. Realizar de forma eficaz tareas o proyectos, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas.</p> <p>BL0.7. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.</p>	<p>CCLI CAA</p> <p>CCLI CAA</p> <p>CCLI CAA</p> <p>CD CAA</p> <p>CSC SIEE CEC</p> <p>SIEE CEC</p> <p>SIEE CAA CEC</p>

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