



# EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

C

***GUÍA DIDÁCTICA***

Esta guía didáctica corresponde al cuarto 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](http://www.tabarcallibres.com)

46026 VALENCIA

## ÍNDICE

<b>I. Criterios generales</b>	<b>4</b>
<b>II. Objetivos</b>	<b>8</b>
<b>III. Metodología</b>	<b>11</b>
<b>IV. Contenidos</b>	<b>13</b>
<b>V. Criterios de evaluación</b>	<b>53</b>
<b>VI. Atención a la diversidad</b>	<b>63</b>
<b>VII. Tratamiento de las áreas transversales</b>	<b>65</b>

## 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 y plástico en el que viven, estableciendo con él una interacción reflexiva y crítica, 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, visual y audiovisual, 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:

18. 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.
19. Favorecerá el desarrollo de su propia sensibilidad estética, despertando, una inquietud imprescindible para disfrutar de los hechos artísticos que el mundo le ofrece (exposiciones, museos, espectáculos...).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 1. 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 audiovisuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

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

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

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

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

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

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

<b>COMPETENCIAS</b>	Unidades 4º ESO
Competencia en Comunicación	1.2.3.4.5.6.7.8 Y 9
Competencia Matemática	3-4-6-7-8 Y 9
Tratamiento de la información y competencia digital	1.2.5.7.8 Y 9
Competencia social y cívica	1,2,3,5,6 y 8
Competencia conciencia y expresión cultural	Todas
Competencia para aprender a aprender	1,2,3,4,5,7,8 Y 9
Iniciativa y espíritu emprendedor	1,2,3,5,7,8 Y 9



### I. OBJETIVOS GENERALES

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 audiovisual, así como localizar e investigar los ámbitos y canales a través de los cuales se presentan.
3. Apreciar los valores culturales y estéticos: identificando, interpretando y valorando sus contenidos, entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
4. Utilizar la diversidad de los imaginarios culturales más próximos al entorno personal como fuente de información y motivación, y transferir conocimientos que contribuyan a la formación artística de los alumnos, a la vez que adquieren estrategias y conocimientos.
5. Apreciar la educación artística como fuente de conocimiento y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación, divulgación y mejora.
6. Comprender los conceptos artísticos y técnicos, así como los procedimientos más comunes que permiten una competencia comunicativa gráfico-plástica suficiente.
7. Desarrollar la creatividad y la capacidad comunicativa y expresiva, desde la complejidad y la subjetividad, adquiriendo competencias en el lenguaje artístico, visual y audiovisual 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 4º 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 audiovisual 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, plásticos y audiovisuales, su presencia viene exigida porque en el lenguaje visual y plástico, como en cualquier otro lenguaje, es necesaria la ordenación y enlace de los elementos del código visual para construir la «frase visual». Por ello, conviene comenzar por el estudio y comprensión de los elementos que configuran estos lenguajes para llegar después a su articulación en distintas composiciones con una finalidad expresiva o descriptiva y llegar también al análisis estructural de los distintos mensajes visuales transmitidos por diferentes medios de expresión y comunicación.

Respecto al segundo eje, el de exploración, análisis y aprecio del entorno visual 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, Plástica y Audiovisual, es preciso añadir la consideración de un segundo criterio, de naturaleza evolutiva, que aconseja graduar los contenidos, adecuándolos al nivel de comprensión de los alumnos en cada ciclo, estableciendo una distancia óptima entre lo que son capaces de hacer en un momento dado y los nuevos contenidos y capacidades que se les intenta enseñar.

La combinación de ambos criterios, el de la lógica interna del área y el criterio evolutivo, obliga a identificar cuáles son las capacidades y conocimientos que los alumnos poseen al comenzar la etapa o ciclo y tratar de llevar a cabo el paso de un quehacer experimental y lúdico, como aproximación a la realidad visual y plástica, a unos conocimientos y capacidades

basados en la lógica, el análisis y el pensamiento abstracto, y ello a través de la propuesta de hipótesis de trabajo que conduzcan a resultados creativos.

## **II. METODOLOGÍA ESPECÍFICA CUARTO CURSO**

Para el cuarto curso, hay que tener presente que el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual pasa a ser opcional para el alumnado, y que los contenidos que hay que programar para la adquisición de determinadas competencias mediante la utilización de determinados procedimientos, debe adecuarse a un nivel de complejidad mayor.

También es conveniente tener en cuenta que el alumno ya es capaz de realizar planteamientos teóricos de carácter abstracto, y que partiendo de conceptos globales sean desmenuzados y manipulados.

### **CONTENIDO TEMÁTICO**

Exposición de un tema con reseñas históricas, ilustraciones y curiosidades.

Esta exposición trata de facilitar los datos necesarios para que los alumnos, trabajando el texto, puedan realizar las actividades posteriores.

### **ACTIVIDADES DE DESARROLLO**

Con dos objetivos:

- a) Investigación y conocimiento de aspectos relacionados con la unidad temática.
- b) Utilización y conocimiento de instrumentos, técnicas y sistemas de representación con un mayor nivel de complejidad.

Estos temas deben resolverse en grupo de un máximo de cinco alumnos/as, los cuales se distribuirán las tareas y funciones de forma rotativa, teniendo todos las mismas oportunidades de desarrollar sus capacidades y habilidades y aprender al mismo tiempo el funcionamiento de una producción en grupo.

Cada tema está dividido en varias actividades, las cuales sirven como cauce para la experimentación de las técnicas y procedimientos del lenguaje audiovisual y plástico que son propios de este nivel.

### **ESQUEMA UNIDAD DIDÁCTICA**

- INTRODUCCIÓN MOTIVADORA DEL TEMA
- RECOPIACIÓN DE MATERIAL E INFORMACIÓN GENÉRICA
- EJECUCIÓN ACTIVIDAD
  - a) Análisis específico
  - b) Objetivos concretos
  - c) Aplicación de técnicas y procedimientos
  - d) Conexiones con el entorno
  - e) Manipulación de conceptos y formas
  - f) Memoria y producto final

## EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL "C" - 4º ESO

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA PUBLICIDAD

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

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 8 sesiones, que se pueden repartir del siguiente modo:

1. La profesión de comunicar
  2. Reseña histórica
  3. ¿Una inversión rentable?
  4. Las motivaciones del consumidor
  5. Las fórmulas de siempre
  6. Estudios de mercado
  7. La mujer y el niño, instrumentos publicitarios
  8. El niño y la publicidad
  9. Factores de discriminación
  10. Medios publicitarios
  11. La televisión
  12. La publicidad indirecta
- Referentes Artísticos..... 3 sesiones
- *Actividad 1*
- *Actividad 2*
- *Actividad 3*..... 5 sesiones

RECUERDA

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA PUBLICIDAD

Contenidos de la unidad didáctica que se consideran para que los estudiantes desarrollen y adquieran las capacidades indicadas en los objetivos generales del área.

<b>CONCEPTOS</b>	<b>PROCEDIMIENTOS</b>	<b>ACTITUDES</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Influencia de la publicidad.</li><li>2. Recursos publicitarios.</li><li>3. Medios publicitarios.</li><li>4. Fines de la publicidad.</li><li>5. Evolución de la publicidad.</li><li>6. Lenguaje publicitario.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Observación y análisis de los mensajes publicitarios.</li><li>2. Investigación Psicológica de los mensajes publicitarios.</li><li>3. Investigación estilística de los mensajes publicitarios.</li><li>4. Observación de los recursos técnicos al servicio de la publicidad.</li><li>5. Análisis sociológico de la publicidad.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Curiosidad por descubrir las técnicas publicitarias.</li><li>2. Necesidad de desarrollar los mecanismos de crítica ante la publicidad.</li><li>3. Valorar la capacidad de influencia de la publicidad.</li><li>4. Conocer las capacidades de manipulación de la publicidad.</li><li>5. Rechazar los mensajes publicitarios que supongan discriminación</li></ol>





### ACTIVIDAD 3

Con esta actividad se pretende comprobar que el alumn@ ha entendido los diversos factores y recursos publicitarios explicados en el tema.

Se puede realizar una puesta en común con todos los análisis de los alumn@s.

Actividad 3

1. La Publicidad ACTIVIDADES

**¿Cuestionamos la publicidad?**

- Toma como ejemplo uno de los anuncios que aparecen en este tema, y responde a las siguientes cuestiones:

1. ¿Qué producto quiere vender?
2. ¿Qué necesidad trata de satisfacer?
3. ¿Qué pretende el anuncio, informar o persuadir?
4. ¿Qué atributo del producto se resalta como un beneficio para el consumidor?
5. ¿Utiliza algún recurso psicológico para inducir a la compra? Explicalo.
6. ¿Es sexista? Explicalo.
7. ¿Contribuye al mantenimiento de roles sociales? Explicalo.
8. ¿Por qué has escogido este anuncio?
9. ¿Crees que está bien hecho?
10. ¿A qué tipo de público va dirigido?



The image displays four distinct advertisements. Top left: A baby in a yellow onesie sits on a yellow chair, reaching out to a black child who is also sitting on a yellow chair. Top right: A close-up of a large, open oyster shell with a pearl inside, set against a red background with the text 'PARA UNA BUA' and a 'TAMPA' logo. Bottom left: A Vespa scooter with a woman in a bikini sitting on it, with the text 'Vespa' and 'Las Bello Vacances'. Bottom right: A tennis player in a blue and white outfit, swinging a racket, with the text 'BNP PARIBAS MASTERS' and 'DEPIER LA FORTÉ 27 OCT - 4 NOV 2007'.

231

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. PUESTA EN ESCENA: EL CINE

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

Esta unidad se puede desarrollar aproximadamente en 8 sesiones, que se pueden repartir del siguiente modo:

- El concepto de género cinematográfico
- Comercial-industrial
  - 1. Elementos iconográficos
  - 2. Argumento
  - 3. Música
  - 4. Temas
  - 5. Planificación montaje
- Estético
  - 1. Épica
  - 2. Lírica
- El cine clásico americano
- Empieza el espectáculo...
- Algunas encuestas sobre las mejores películas de la historia del cine
- El cartel cinematográfico
- ¿Hacemos una película? ..... 2 sesiones
- VEAMOS 2 PELÍCULAS ..... 6 sesiones

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. PUESTA EN ESCENA: EL CINE

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

<b>CONCEPTOS</b>	<b>PROCEDIMIENTOS</b>	<b>ACTITUDES</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Construcción de mensajes mediante la imagen.</li><li>2. La imagen en movimiento, su importancia como aportación cultura.</li><li>3. Sintaxis de la imagen en el diseño y en las nuevas tecnologías.</li><li>4. Iniciación a los ritmos como secuencia de movimientos.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Utilización de nuevas tecnologías.</li><li>2. Observación de los elementos de la configuración en el entorno visual y plástico.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Disposición para descubrir aspectos estéticos en el entorno.</li><li>2. Receptividad al hecho artístico y disponibilidad y gusto por llevarlo a cabo.</li><li>3. Curiosidad e interés por conocer las múltiples imágenes que puede tener un objeto.</li><li>4. Valoración de los aspectos expresivos y artísticos.</li></ol>

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### GENERALES

Con este tema se pretende que el alumn@ comprenda el lenguaje cinematográfico y los diferentes factores y recursos que intervienen en la elaboración de una película siendo capaz de formarse una opinión crítica sobre la misma.

### ACTIVIDAD 1

Se trata de que el alumn@ vea dos películas de diferente género (en blanco y negro) y sepa apreciar sus cualidades visuales y estéticas.

Asimismo podremos comprobar la capacidad de comprensión del lenguaje cinematográfico y de asimilación de una historia audiovisual.



### ACTIVIDAD 2

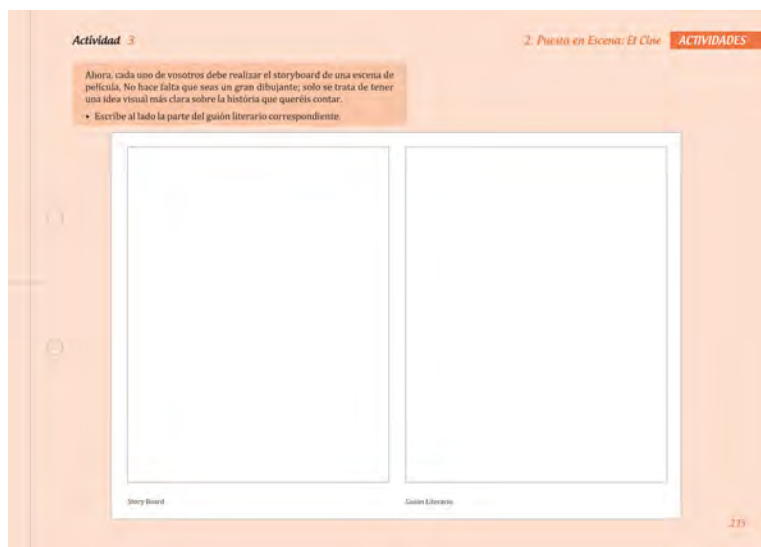
Con esta actividad se pretende que el alumn@ distinga los diferentes géneros cinematográficos por la tipografía de los créditos.

Y que aprecie las diversas cualidades estéticas de los diferentes géneros de películas



### ACTIVIDAD 3

Se trata de realizar el guion cinematográfico, de una secuencia, de una de las películas visionadas, con su parte literaria y su parte visual.



### UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE PLÁSTICO

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

Esta unidad se puede desarrollar en 15 sesiones:

- La línea
- Caras copa
- El dibujo invertido
- Dibujo de contornos escuetos
- Dibujo invertido de masas
- Dibujo de espacios positivo y negativo
- Inicio del encajado
- Obras de autores
- Dibujo del natural
- Dibujo de una cabeza
- Importancia del claroscuro en la composición del retrato..... 5 sesiones

*Actividad 1*

*Actividad 2*

*Actividad 3*

*Actividad 4*

*Actividad 5*

*Actividad 6*

*Actividad 7*

*Actividad 8*

*Actividad 9*

*Actividad 10*

RECUERDA..... 10 sesiones

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE PLÁSTICO

Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que se consideran para que, a lo largo de la unidad didáctica 3, los estudiantes desarrollen y adquieran las capacidades indicadas en los objetivos generales del área.

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El punto y la línea como elementos expresivos, configuradores de formas y como instrumentos descriptivos, estructurales y geométricos.</li> <li>2. Tipos de líneas</li> <li>3. Composiciones con líneas.</li> <li>4. La línea como contorno: ilusiones ópticas, fondo-figura.</li> <li>5. Líneas a mano alzada, frente a líneas trazadas con instrumentos de precisión.</li> <li>6. Materialización de la forma mediante: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Puntos.</li> <li>– Líneas.</li> <li>– Masas.</li> </ul> </li> </ol> <p>La línea como elemento que determina la percepción de volumen en el plano.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Investigación experimental con toda clase de instrumentos ocasionales capaces de producir distintas formas puntuales y distintos tipos de líneas.</li> <li>2. Utilización del punto como elemento cuantitativo que ayuda a crear nuevas formas e imágenes.</li> <li>3. Utilización de los distintos tipos de líneas como elementos descriptivos, expresivos y generadores de formas.</li> <li>4. Utilización de la línea como perfil o límite en la representación de formas.</li> <li>5. Utilización de distintas técnicas que producen signos gráficos y aplicarlos en representaciones plásticas.</li> <li>6. Utilización de la línea como contorno de formas.</li> <li>7. Empleo y manejo de instrumentos que determinan líneas y figuras elementales.</li> <li>8. Realización de los trazados geométricos elementales.</li> <li>9. Organización de formas geométricas con fines decorativos y ornamentales.</li> <li>10. Utilización de las masas para crear formas e imágenes.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actitud de curiosidad y sensibilización ante ciertos aspectos del mundo circundante.</li> <li>2. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas del entorno habitual.</li> <li>3. Actitud de búsqueda de nuevos materiales.</li> <li>4. Valoración de los aspectos expresivos de ciertos materiales no usuales.</li> <li>5. Valoración de seleccionar los materiales e instrumentos a utilizar en función de las intenciones.</li> <li>6. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</li> <li>7. Gusto por la precisión, exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas.</li> <li>8. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</li> <li>9. Búsqueda de soluciones originales a la hora de enfrentarse a representaciones gráficas.</li> <li>10. Actitud de curiosidad por conocer la manifestación del ritmo y la geometría en la naturaleza.</li> <li>11. Valoración del orden y la limpieza en el aula o taller.</li> </ol>



## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

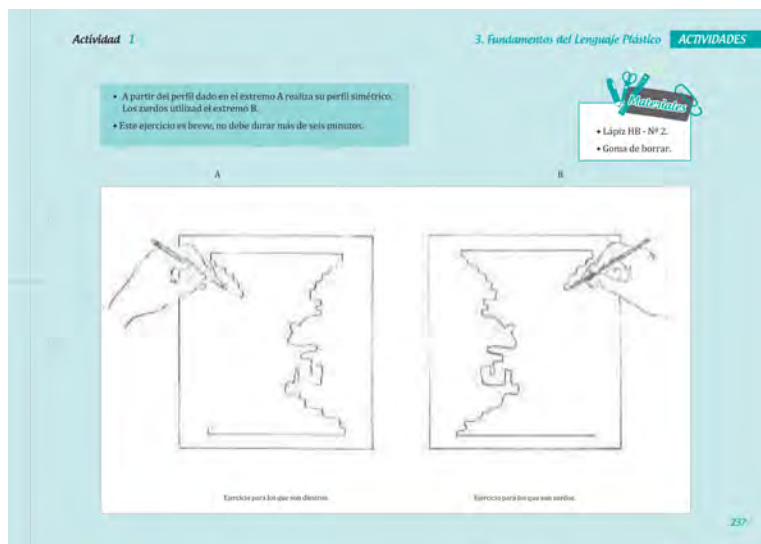
### GENERALES

Con este tema se pretende que el alumn@ comprenda los mecanismos utilizados por el cerebro para percibir las formas, y poder utilizarlos para el aprendizaje del dibujo.

Son actividades de una sesión, muchas de ellas con el tiempo acotado y sin opción de repetir o rectificar, siendo más importante el proceso de ejecución que el resultado al que se llega.

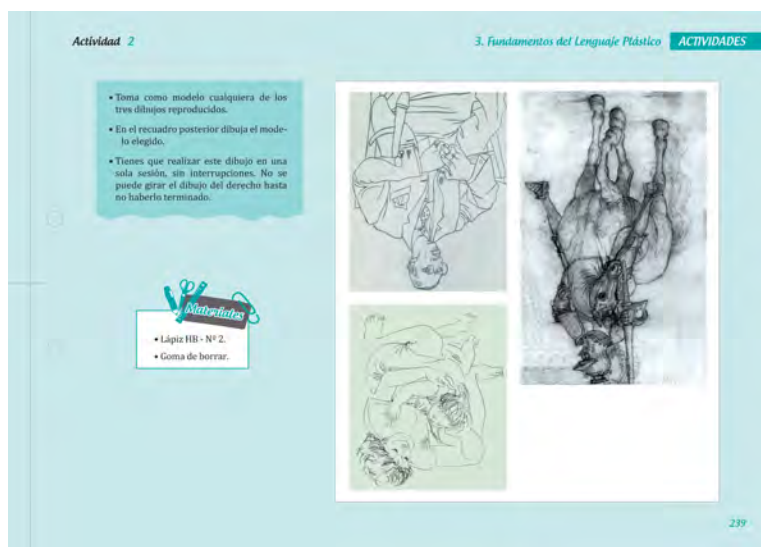
### ACTIVIDAD 1

Se pretende que los alumn@s utilicen el lado izquierdo de su cerebro y se acostumbren a medir visualmente.



### ACTIVIDAD 2

Se pretende que los alumn@s se percaten que no hay partes de un dibujo difíciles de dibujar, que si nos olvidamos de lo que estamos dibujando, solo tenemos que copiar líneas que siguen determinadas direcciones con determinados tamaños.



### ACTIVIDAD 3

Con esta actividad pretendemos que alumn@ conecte su visión perceptiva con su mano ejecutora. Es un ejercicio de psicomotricidad breve pero de mucha atención. Se puede repetir varias veces pero no rectificar ni mirar lo que dibujamos.


Actividad 3

3. Fundamentos del Lenguaje Plástico ACTIVIDADES

- Realiza el dibujo de tu mano con la palma hacia arriba y los dedos ligeramente cerrados.
- Sigue las indicaciones para la realización del ejercicio.
- En este dibujo no se permite borrar.
- Es un ejercicio breve, no debe durar más de seis minutos.
- Se puede repetir en folios aparte.
- Es conveniente fijar la lámina a la mesa con celo.

**Materiales**

- Lápiz HB - Nº 2.




241

### ACTIVIDAD 4

Al igual que en la actividad 2, pretendemos engañar a nuestro cerebro y que este no se fije en que dibuja para que no reproduzca estereotipos. Las manchas las copiaremos por la dirección y extensión que tienen.

Actividad 4


3. Fundamentos del Lenguaje Plástico ACTIVIDADES

**Dibujo invertido de masas**

- Elige un modelo de los que se ilustran.
- En el recuadro realiza el dibujo elegido.
- Cuando dibujes tienes que fijarte en la forma de las zonas blancas y las negras.
- Al igual que el anterior, debes realizar el dibujo en una sola sesión.
- Explicación del libro.

**Materiales**

- Lápiz HB - Nº 2.
- Goma de borrar.



242

### ACTIVIDAD 5

Pretendemos que el alumn@ se percate que tan importante es la forma como el fondo o entorno y que no existe la una sin el otro.

Actividad 5

3. Fundamentos del Lenguaje Plástico ACTIVIDADES

**Dibujo de espacios positivos y negativos.**

- Para realizar este ejercicio, toma como modelo un taburete, una silla o un sillón de brazos.
- Si no dispones de ellos toma como modelo los que reproducimos.
- En el recuadro izquierdo realiza un dibujo positivo del objeto elegido. En el recuadro derecho realiza el mismo dibujo pero ahora como negativo.

**Materiales**

- Lápiz HB - Nº 2 (3B - Nº 1).
- Goma de borrar.



243

## ACTIVIDAD 6

Con esta actividad vamos a poner en práctica lo tratado en las actividades anteriores: medición visual, dirección de líneas y de manchas y proporciones.


**Actividad 6** 3. Fundamentos del Lenguaje Plástico ACTIVIDADES

**Inicio al encajado. Realizar una imagen gráfica reproducida.**

**Siluetas**

- En la lámina siguiente realiza un dibujo de los que se reproducen.
- Previamente traza las líneas auxiliares que circundan la imagen teniendo en cuenta la orientación del texto. Fíjate en la forma de los huecos. Los espacios llenos y los vacíos tienen que encajar como un puzzle.
- Cuando ya tengas la estructura puedes determinar los detalles de las formas.

• Lápiz HB - Nº 2 i 3B - Nº 1.  
• Goma de borrar.



247

## ACTIVIDAD 7

Continuamos aplicando los conocimientos adquiridos, en este caso para copiar una obra de un maestro.


Esta actividad puede requerir más de una jornada.

**Actividad 7** 3. Fundamentos del Lenguaje Plástico ACTIVIDADES

**Obras de autores.**

- Elige el modelo que más te guste de los que se reproducen, también puedes elegir otro por el que tengas preferencia.
- Realiza el dibujo en la lámina 7, puede servirte de referencia el recuadro que contornea el dibujo. Si te sirves de él, recuerda que tienes que proporcionarlo.
- Para encajar el dibujo, sigue los pasos indicados en el ejercicio anterior.

• Lápiz HB - Nº 2 i 3B - Nº 1.  
• Goma de borrar.



249

## ACTIVIDAD 8

Vamos a superarnos y aplicaremos nuestros conocimientos a dibujar lo que percibimos de la realidad espacial.

Para ello hemos de crearnos mentalmente nuestro marco de referencia.

**Actividad 8** 3. Fundamentos del Lenguaje Plástico ACTIVIDADES

**Dibujo del natural.**

- Haz un dibujo tomando como modelo un objeto del natural que tengas a tu alcance: una zapatilla, un reloj, un teléfono móvil, una hoja de árbol, etc.
- Realiza la primera fase del encajado y compáralo con el modelo, modifica las partes que no se adaptan a las proporciones del modelo.
- Dibuja los detalles más significativos del modelo y aplícale el claroscuro con el lápiz 3B.

• Lápiz HB - Nº 2 i 3B - Nº 1.  
• Goma de borrar.



251

## ACTIVIDAD 9

En esta actividad el alumn@ comprobará que aquello que le resultaba tan difícil antes de tratar este tema no lo es tanto y puede hacerlo si se concentra en lo que hace y aplica las teorías que se le han explicado.

Actividad 9

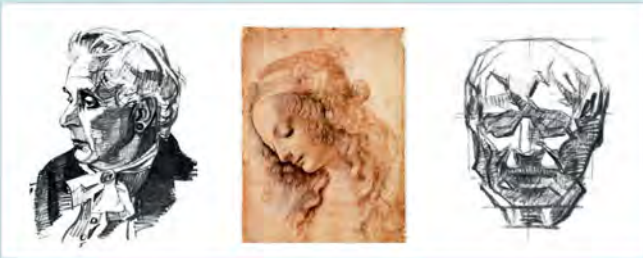
3. Fundamentos del Lenguaje Plástico ACTIVIDADES

**Dibujo de una cabeza.**

- Para realizar el dibujo de la cabeza sigue las instrucciones del texto. Traza un eje de simetría en el centro del papel. Divide el alto del papel en tres partes, las dos partes superiores serán para la cabeza. Sigue paso a paso las indicaciones del proceso del encajado de la cabeza.
- Si lo deseas puedes realizar también una cabeza de perfil.

**Material:**

- Lápiz HB - Nº 2 i 3B - Nº 1.
- Goma de borrar.



253

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL COLOR

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

Esta unidad se puede desarrollar en 8 sesiones:

- Percepción del color en el entorno
- Importancia del color en la obra de arte
- El claroscuro del color: los valores
- Importancia del color en la composición
- Apreciaciones objetivas y subjetivas del color
- Psicología del color
- El color como configurador de ambientes: las gamas ..... 2 sesiones

*Actividad 1*

*Actividad 2*

*Actividad 3* ..... 6 sesiones

RECUERDA



## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL COLOR

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

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

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### GENERALES

En esta unidad se pretende que el alumnad@ entienda y asimile los conceptos nuevos sobre el color y su aplicación en la vida cotidiana.

### ACTIVIDAD 1

Con esta actividad se pretende que el alumn@ asimile el concepto de Saturación y Valor Tonal

**Actividad 1**

**Valores de los tonos.**

- Sobre los dibujos impresos, realiza los siguientes ejercicios de claroscuro del color:
- Ejercicio A) En la parte central del cilindro coloca cualquier tono saturado, degradado hacia el blanco y hacia el negro y obtendrás valores claros y oscuros. Una vez realizado percibirás el claroscuro y la sensación de volumen.
- Ejercicio B) En la parte central de la esfera sitúa de izquierda a derecha y por este orden el rojo, amarillo, verde, cian, violeta, magenta y naranja. Degradada cada uno de estos tonos hacia la parte superior con el blanco y hacia la parte inferior con el negro.
- Ejercicio C) Sitúa en el vértice del ángulo el tono saturado y degrádalo hacia el blanco y el negro, de manera que queden los claros en la parte superior del ángulo y los oscuros en la parte inferior. Obtendrás los valores intermedios mezclando el valor A con el valor 1, continuación el valor A con 2 y A con 3, etc. Se sigue con B1, B2, etc.

**Materiales**

- Témperas: amarillo, cian y magenta, blanco y negro.
- Cubitera para hacer mezclas.
- Pinceles Nº 2 y Nº 4.
- Vaso de plástico para el agua.
- Trapo.

255

### ACTIVIDAD 2

Con esta actividad se pretende que el alumnado trabaje el concepto de “matiz del color”. Es conveniente utilizar el mismo modelo en los dos casos.

**Actividad 2**

**Sensaciones del color.**

- Realiza una composición decorativa en los recuadros adyacentes. En el de la izquierda coloca colores vivos, puros (saturados). En el de la derecha pinta la composición con valores apagados, es decir, mates, que obtendrás mezclando los colores primarios entre sí en distintas proporciones. Por ejemplo, para hacer un azul pón tres partes de azulillo, una de magenta y una de blanco, este color puede variarse aumentando o disminuyendo las proporciones.

**Materiales**

- Témperas: amarillo, cian y magenta, blanco y negro.
- Cubitera para hacer mezclas.
- Pinceles Nº 2 y Nº 4.
- Vaso de plástico para el agua.
- Trapo.

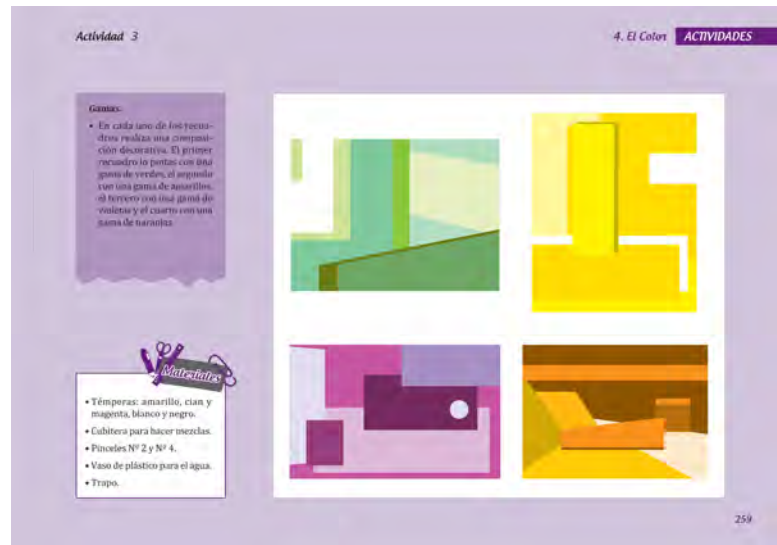
257



### ACTIVIDAD 3

Con esta actividad vamos a trabajar las gamas o familias de colores.

En estas actividades hay que vigilar el orden y limpieza en clase.



## UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA TEXTURA GRÁFICA

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

Esta unidad se puede desarrollar en 8 sesiones:

- Concepto de textura
- Modificación de la superficie mediante grafismos:
  - Por medio de tramas
  - Por agrupación o dispersión de puntos o rectas
  - Por cambio de dirección
  - Por intersección de rectas
- Compresión y dilatación
- Percepción de movimiento óptico cinético ..... 2 sesiones

*Actividad 1*

*Actividad 2*

*Actividad 3*

*Actividad 4* ..... 6 sesiones

RECUERDA

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA TEXTURA GRÁFICA

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

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La mancha-textura como elemento configurador de formas.</li> <li>2. Concepto de textura: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Percepción visual.</li> <li>– Percepción táctil.</li> </ul> </li> <li>3. Iniciación a la organización y combinación de las formas sobre el plano reticulado: Contigüidad, simetría, etc.</li> <li>4. Concepto de comprensión y dilatación modular, como generadores de ilusiones de volumen en el plano.</li> <li>5. La expresividad de la textura en el arte.</li> <li>6. La textura gráfica.</li> <li>7. Materiales y técnicas: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Collage.</li> <li>– Estarcido.</li> <li>– Témperas.</li> <li>– Rotuladores.</li> <li>– Ceras.</li> <li>– Técnica mixta.</li> <li>– Estampación.</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación de los diferentes aspectos superficiales –táctiles o visuales– de determinados materiales.</li> <li>2. Modificación del aspecto superficial de determinados materiales, añadiéndoles color con dos técnicas diferentes, para obtener distintas calidades plásticas.</li> <li>3. Recopilación y selección de materiales diversos, con texturas significativas, utilizándolos para definir formas con finalidad marcadamente expresiva.</li> <li>4. Elaboración creativa de diseños simétricos radiales a partir de la superposición de dos redes.</li> <li>5. Realización de una composición, en la que se colorean, comprimen y dilatan los módulos para producir sensación de volumen.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Curiosidad y sensibilización ante los aspectos texturales del entorno.</li> <li>2. Reconocimiento de las cualidades texturales de ciertos materiales y disposición para manipularlos con vistas</li> <li>3. Búsqueda de soluciones originales y expresivas.</li> <li>4. Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</li> <li>5. Valoración de la memoria visual.</li> <li>6. Interés y gusto por conocer, contemplar y estudiar obras de arte que sean fácilmente accesibles, valorando la textura como uno de los aspectos plásticos que determinan su calidad.</li> <li>7. Gusto por cuidar la limpieza y presentación de los trabajos.</li> <li>8. Cuidado y conservación del material.</li> <li>9. Valoración del orden y la limpieza en el aula o taller.</li> </ol>

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### GENERALES

En esta unidad vamos a trabajar con otro concepto de texturas, las texturas gráficas, aquellas que podemos elaborar de forma técnica.

También vamos a experimentar con las ilusiones ópticas que generan estas texturas.

### ACTIVIDAD 1

En esta actividad el alumnado debe experimentar con las tramas y los efectos cinéticos y ópticos que ocasiona.

**Actividad 1** 5. La Textura Gráfica ACTIVIDADES

**Intersección de tramas.**

- Realiza estos recuadros en la lámina 20:
- A) Con un rotulador o un pilot rojo de punta fina, traza un haz de líneas verticales paralelas entre sí, cuya separación sea de un milímetro. Este haz tiene que llenar todo el recuadro. Traza una circunferencia de 80 mm de diámetro cuyo centro esté situado en el centro del cuadrado. Con rotuladores finos de otros colores traza haces de líneas paralelas con un milímetro de separación pero que formen ángulos entre 5° y 15° con respecto al haz de líneas rojas. En cada uno de los cuadrantes ve variando la magnitud angular y el color, puedes alternar los colores. Cuando hayas concluido el ejercicio habrás conseguido formar un efecto moaré.
- B) Analiza la imagen y trata de reproducirla con colores iguales o diferentes.

• Rotuladores o pilots de punta fina de varios colores, y rotuladores de 0,8 y 1,5.  
• Compás, escuadra y cartabón, regla milimetrada.  
• Lápiz y goma de borrar.



261

### ACTIVIDAD 2

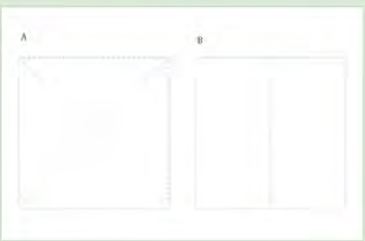
Con esta actividad se pretende el alumn@ trabaje con la alternancia de colores y formas, así como el efecto moaré

**Actividad 2** 5. La Textura Gráfica ACTIVIDADES

**Visualización de las formas por alternancia de haces de líneas.**

- En los recuadros de 100 x 100 adjuntos realiza los siguientes ejercicios:
- A) Traza las diagonales del cuadrado. Con el rotulador calibrado de 0,4 realiza un haz de rectas paralelas cuya separación sea de tres milímetros hasta que corten a las diagonales. A partir de los puntos de intersección con ellas traza rectas perpendiculares a las anteriores, hasta completar todo el cuadrado. Traza dos circunferencias concéntricas de 80 y 35 milímetros de diámetro cuyo centro sea el punto donde se cortan las diagonales. Rellena los espacios entre dos líneas de forma alternativa hasta que lleguen a la primera circunferencia. Al llegar a ella alterna el color de las líneas, de manera que cuando era blanca ahora sea negra, y sigue hasta llegar a la segunda circunferencia. A partir de ella vuelve a alternar el color de las líneas hasta llegar a los lados del cuadrado. Las circunferencias se percibirán perfectamente.
- B) Traza un haz de circunferencias cuya separación entre ellas sea de tres milímetros y su centro esté en el centro del cuadrado. Traza el eje de simetría vertical. Traza rectas paralelas al eje de simetría, de manera que vayan separándose progresivamente de manera simétrica. Empieza por una separación de dos milímetros y ve incrementando de dos en dos milímetros cada línea hasta llegar a una separación de 12 milímetros. Comienza desde el centro a rellenar alternativamente los espacios entre las líneas de las circunferencias como en el caso anterior, hasta que lleguen a las rectas y a partir de ellas volver a alternar el color de las circunferencias.

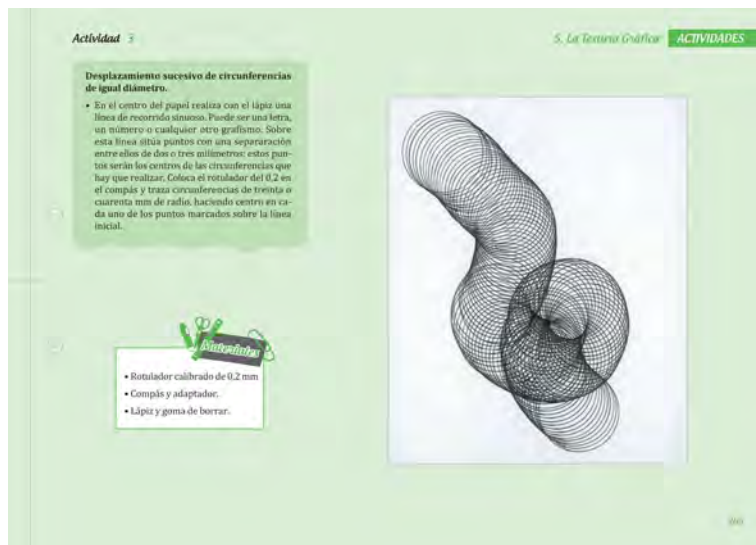
• Rotulador calibrado de 0,4.  
• Escuadra, cartabón y compás con adaptador.  
• Lápiz y goma de borrar.



262

### ACTIVIDAD 3

En esta actividad vamos a elaborar el efecto muelle, experimentando con el desplazamiento de la circunferencia y la superposición de formas.



### ACTIVIDAD 4

En esta actividad vamos a experimentar con los efectos de compresión y dilatación de redes y mallas.

En estas actividades conviene valorar la precisión y limpieza en la ejecución de las actividades.



## UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA COMPOSICIÓN

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

Esta unidad se puede desarrollar en 5 sesiones.

- Este cuadro está vivo
- Descripción iconográfica
- Factores compositivos
- Fondo y figura
- Elementos básicos de la composición
- Los formatos
- Tensiones espaciales
- Tensión y dirección
- Partición del espacio
- Estructura compositiva
- Ritmos y líneas de enlace
- Tipos de planos..... 2 sesiones

*Actividad 1*

*Actividad 2*

*Actividad 3*

RECUERDA..... 3 sesiones

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA COMPOSICIÓN

Contenidos de la unidad didáctica que se consideran para que los estudiantes desarrollen y adquieran las capacidades indicadas en los objetivos generales del área.

<b>CONCEPTOS</b>	<b>PROCEDIMIENTOS</b>	<b>ACTITUDES</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Aspectos temáticos e iconográficos que intervienen en la obra de arte.</li><li>2. Aspecto descriptivo y narrativo de la obra de arte.</li><li>3. Descripción compositiva.</li><li>4. Relaciones fondo figura.</li><li>5. Primeros, segundos y terceros planos. Perspectiva aérea.</li><li>6. Fuerzas internas y expresivas que encierra la obra de arte.</li><li>7. Tensiones y equilibrios espaciales.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Análisis de los elementos iconográficos y los atributos en el lenguaje simbólico.</li><li>2. Estudio de la ordenación del espacio pictórico en la obra de arte.</li><li>3. Análisis de la importancia de la estructura compositiva en el desarrollo narrativo del tema.</li><li>4. Estudio de los primeros y últimos planos referentes a la perspectiva aérea.</li><li>5. Estudio analítico del papel que desempeñan las estructuras compositivas en la expresividad temática de la obra.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Desarrollar el gusto estético que se produce al contemplar una obra de arte.</li><li>2. Valorar la importancia que tienen la distribución del espacio en la ordenación pictórica.</li><li>3. Descubrir que la belleza de la obra de arte reside en como se han dispuesto los elementos en el plano.</li><li>4. Reconocimiento del importante papel que desempeña la estructura compositiva en la descripción del tema de la obra.</li></ol>



## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### GENERALES

En esta unidad vamos a trabajar los aspectos compositivos de la obra de arte y los aspectos iconográficos de la misma.

### ACTIVIDAD 1

En esta actividad vamos a introducir al alumnado en la lectura y análisis de una obra de arte.

**Actividad 1**

6. La Composición **ACTIVIDADES**

**Análisis de una obra de arte.**

- En la ficha adjunta consigna los datos relacionados con la obra de arte elegida.
- Selecciona una obra de arte que puedes encontrar en reproducciones de revistas, libros, en Internet, etc. Puedes recortarla de la revista, escanearla de un libro o hacer una fotocopia, o bien imprimirla desde Internet. Pega esta imagen en el recuadro correspondiente.
- Observa la obra de arte y escribe los datos que hayas podido obtener de ella y coloca una X en los recuadros destinados para confirmar aquellos datos que le corresponden.

• Reproducción de una obra de arte obtenida de una revista, de un libro, de Internet, etc.

• Tijeras y pegamento.

• Bolígrafo.



269

### ACTIVIDAD 2

Con esta actividad se pretende que l@s alumn@s comprendan la estructura compositiva de las obras de arte.

**Actividad 2**

6. La Composición **ACTIVIDADES**

**Análisis de la estructura compositiva.**

- Realiza el análisis compositivo de tres obras de arte, preferentemente del Renacimiento, Manierismo y Barroco. Busca reproducciones de obras de arte que puedas encontrar en revistas, libros o en Internet. Procura que la reproducción no sea muy grande para que quepa dentro del recuadro.
- Pega la reproducción en el recuadro y superpón sobre ella el acetato, que puedes sujetar con la cinta adhesiva. Con los rotuladores permanentes dibuja sobre el acetato la estructura compositiva del cuadro.
- A) Si la composición es simétrica, traza el eje de simetría con una línea de trazo y punto con el rotulador negro. Después con el rotulador rojo determina la forma de la composición, si es triangular, rectangular, elíptica, etc. Puedes determinar los equilibrios de las masas simétricas con el rotulador azul.
- B) Si la composición es asimétrica, traza primero con el rotulador negro las secciones aureas y determina con una circunferencia el centro de interés.
- A continuación, con el rotulador rojo determina la estructura compositiva, tanto si es cerrada como si es abierta, determinando si es triangular, rectangular, elíptica, etc. Si la composición está formada por varias estructuras compositivas márcalas con colores diferentes.
- Rellena el cuestionario adjunto marcando con una X el cuadrado que corresponda a la composición que has analizado.
- Utiliza una lámina como ésta para cada cuadro que analices.

• Reproducciones de tres obras de arte obtenidas de una revista, de un libro, de Internet, etc.

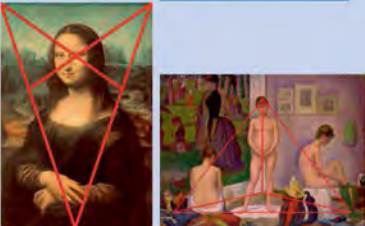
• Tijeras y pegamento.

• Rotuladores permanentes: rojo, verde, azul y negro.

• Acetato del mismo tamaño que la reproducción.

• Papel adhesivo transparente.

• Bolígrafo.



271

### ACTIVIDAD 3

En esta actividad vamos a practicar los aspectos compositivos analizados en las anteriores actividades.

Actividad 3

6. La Composición ACTIVIDADES

**Realización de una composición.**

- Vas a realizar dos composiciones: una simétrica y otra asimétrica. Vas a sustituir las masas que ocupan las figuras por formas geométricas. Para realizarlas utiliza cartulina de diferentes colores y recorta una forma geométrica en cada color. Las formas geométricas serán:
  - Un rectángulo de 70 x 40 mm.
  - Un cuadrado de 40 mm de lado.
  - Un triángulo equilátero de 70 mm de lado.
  - Una circunferencia de 60 mm de diámetro.
  - Un trapecio de bases 60 - 40 y altura 25 mm.(Para cada composición).
- Con las formas recortadas realiza agrupaciones.
- Con la lámina en posición vertical en el recuadro a) una composición simétrica. En el recuadro b) una composición asimétrica. (No es necesario utilizar todas las figuras).

**Materiales**

- Cartulina de 5 colores.
- Tijeras y pegamento.
- Lápiz y goma de borrar.
- Dos hojas de papel DIN A4.

a) b)

275

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. ANÁLISIS Y REPRESENTACIÓN DE FORMAS

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

Esta unidad se puede desarrollar en 8 sesiones:

- Estructura de la forma
- Comparación de la forma
- Representación de la forma
- Redes
- Mallas
- Formas derivadas:
  - Por desplazamiento
  - Por rotación o giro
  - Por abatimiento..... 2 sesiones

*Actividad 1*

*Actividad 2*

*Actividad 3*

*Actividad 4*

*Actividad 5*

RECUERDA..... 6 sesiones

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 7. ANÁLISIS Y REPRESENTACIÓN DE FORMAS

Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que se consideran para que, a lo largo de la unidad didáctica 7, los estudiantes desarrollen y adquieran las capacidades indicadas en los objetivos generales del área.

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Concepto de forma. Percepción de la forma.</li><li>2. Formas figurativas, figuras abstractas y orgánicas. Formas geométricas.</li><li>3. Concepto de red, módulo y submódulo. Aplicaciones.</li><li>4. Organización geométrica del plano, a partir de figuras modulares básicas.</li><li>5. Ambigüedades de las formas aplicadas al campo modular.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Análisis de la Combinación y ensamblaje de los módulos que tienen una misma forma.</li><li>2. Investigación de la forma modular sobre las redes básicas.</li><li>3. Estudio del trazado geométrico indispensable para la creación de un módulo.</li><li>4. Estudio analítico de la ambigüedad de las formas en los módulos que tienen una misma forma.</li><li>5. Análisis de las combinaciones de módulos poligonales para crear una malla compacta.</li><li>6. Investigación de las formas ambiguas para la creación de dos módulos distintos que ensamblen entre sí.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Valoración de las organizaciones geométricas en la construcción de módulos.</li><li>2. Curiosidad en descubrir elementos modulares en la ornamentación y decoración del entorno.</li><li>3. Inquietud en la búsqueda de soluciones modulares dentro de las redes básicas.</li><li>4. Reconocimiento del papel que desempeña el módulo en la ornamentación y en la decoración arquitectónica.</li><li>5. Apreciación del orden interno que se crea para la construcción de paneles modulares.</li><li>6. Descubrir la importancia que tienen el módulo en el diseño actual tanto a nivel constructivo como ornamental.</li></ol>

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### GENERALES

En esta unidad se pretende que los alumn@s trabajen el concepto de módulo y mediante la utilización de redes y mallas realicen trabajos de diseño. Es importante la precisión y limpieza en la ejecución de las actividades. Hay que aplicar nociones de geometría.

### ACTIVIDAD 1

Con esta actividad se pretende que l@s alumn@s trabajen con las redes básicas y desarrollen el concepto de módulo bidimensional.

**Actividad 1**

**7. Análisis y Representación de Formas** **ACTIVIDADES**

Sobre una de las redes básicas de cuadrados y triángulos tienes que crear un módulo. El módulo tiene que ser sencillo, para que facilite el ensamblaje en combinaciones y posiciones diferentes, pero sin dejar huecos. Tal como se indica en los modelos adjuntos.

La mejor manera de crear formas modulares es utilizando una hoja de papel cuadrículada de un bloc.

- El primer paso es buscar una forma que se adapte a la estructura de la red.
- A continuación comprobar de qué forma puede combinarse por repetición, por simetría, por alternancia, etc.
- Si el módulo que has creado se puede combinar de formas diferentes, es conveniente que dibujes las combinaciones posibles en una misma hoja para poder comparar los resultados obtenidos.
- Para independizar los módulos, como ya se ha dicho, tendrías que pintarlos con colores diferentes. Según la combinación utilizada pueden bastar dos colores, otras veces necesitarás tres o más.

**Materiales**

- Lápiz y goma.
- Cartulinas de distintos colores.
- Tijeras.
- Pegamento.

**Preguntas**

- 1.-¿Has visto en algún lugar la utilización de formas modulares? Cita dónde.
- 2.-¿Qué aplicación le darías a tu dibujo?
- 3.-¿Conoces el Tetris? ¿Te has fijado en qué consiste el juego?

277

### ACTIVIDAD 2

Con esta actividad se pretende que l@s alumn@s trabajen el concepto de módulo tridimensional

**Actividad 2**

**7. Análisis y Representación de Formas** **ACTIVIDADES**

• Sobre cada una de las redes básicas: triangular (isométrica) y cuadrada (Cahillera), realiza una composición tridimensional.

Para su ejecución debes tener en cuenta que las formas tridimensionales en la red isométrica deben adaptarse a la red para formar ángulos de 120° y 60°. Para la red cuadrada o Cahillera debes utilizar la diagonal del cuadrado para determinar la profundidad, en ambos casos obtendrás formas con apariencia tridimensional.

Si quieres obtener mayor sensación de volumen pinta con colores fuertemente contrastados cada una de las caras del volumen creado.

**Materiales**

- Hoja de papel cuadrículado.
- Hoja de papel isométrico.
- Lápiz y goma.
- Rotuladores, pinturas, témperas, etc.

**Preguntas**

- 1.-¿Por qué crees que las redes básicas utilizan como módulo el cuadrado y el triángulo?
- 2.-¿Qué otros módulos utilizarías?
- 3.-A partir de las redes básicas pueden obtenerse infinitas composiciones. Compara entre sí los dibujos de las figuras 28 y 29. Sus composiciones se basan en un mismo criterio, pero son diferentes. ¿En qué consiste la diferencia?

278

### ACTIVIDAD 3

En esta actividad pretendemos que l@s alumn@s trabajen con las redes básicas superpuestas y generando redes mas complejas.

**Actividad 3** 7. Análisis y Representación de Formas **ACTIVIDADES**

- Completa cada recuadro a partir del esquema reproducido encima del mismo y determina las formas modulares que de estas mallas se derivan.
- Pinta los módulos obtenidos con rotuladores o con lápices de colores.
- Puedes alternar los módulos pintándolos de blanco y negro y pintar los módulos blancos con los colores que prefieras.



**Rotuladores**

- Escuadra, cartabón, regla y compás.
- Rotuladores calibrados.
- Lápiz y goma de borrar.

283

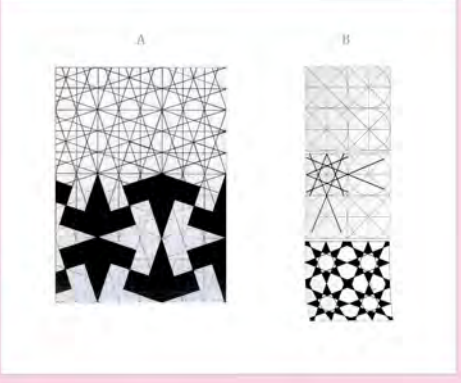
### ACTIVIDAD 4

En esta actividad pretendemos trabajar con redes mas complejas.

**Actividad 4** 7. Análisis y Representación de Formas **ACTIVIDADES**

**Mallas.**

- Completa cada recuadro a partir del esquema reproducido encima del mismo y determina las formas modulares que de estas mallas se derivan.
- Pinta los módulos obtenidos con rotuladores o con lápices de colores.
- Puedes alternar los módulos pintándolos de blanco y negro y pintar los módulos blancos con los colores que prefieras.



**Rotuladores**

- Escuadra, cartabón, regla y compás.
- Rotuladores calibrados.
- Rotuladores de colores o lápices de colores.
- Lápiz y goma de borrar.

283



## ACTIVIDAD 5

Con esta actividad vamos a trabajar las transformaciones en el plano de los módulos: giros y traslaciones.

**Actividad 5**

**Rosetas.**

- Vas a realizar dos ejercicios, uno en cada recuadro.
- **Ejercicio A)**

Trazas una circunferencia de 25 mm de radio y divídelas en 12 partes iguales. Haciendo centro en cada una de estas partes trazas 12 circunferencias de 25 mm de radio. Estas circunferencias se interseccionarán entre sí. Une los puntos de las intersecciones mediante rectas y obtendrás unos cuadriláteros. Trazas la diagonal de cada cuadrilátero en sentido radial y pintas alternativamente de blanco y negro. Puedes pintarlas las partes blancas con rotuladores de colores. Puedes realizar también escaleras de color (fig. A).



- **Ejercicio B)**

Vas a realizar la fig. B. Para ello trazas una circunferencia de 20 mm de radio, divídelas en 5 partes iguales e inscribes en ella un pentágono regular. Trazas 5 circunferencias cuyos centros sean cada uno de los vértices del pentágono y sus radios la cuerda V-A. La cuerda A-B estará contenida diez veces en cada circunferencia. Los hexágonos o cubos son el resultado de unir los puntos mediante rectas, que tendrán como arista el lado del pentágono inicial. Para su trazado debes unir los puntos 1, 2, 3, 4, 5 y 6 como se indica en la figura, completando el recorrido con los cinco hexágonos. Entre los extremos superiores de los hexágonos sale otro que se considera vacío, por lo que debes trazar la arista 7-3. Para que los hexágonos parezcan tridimensionales, pinta las caras con valores muy contrastados.

7. Análisis y Representación de Formas **ACTIVIDADES**

**Rotuladores**

- Escuadra, cartabón, regla y compás.
- Rotulador fino.
- Lápiz y goma de borrar.
- Rotuladores de colores.

285

## ACTIVIDAD 6

Continuamos trabajando los mismos conceptos que en la actividad anterior.

**Actividad 6**


**Desplazamientos, giros y abatimientos.**

- Realiza en cada recuadro los ejercicios que se indican:
- A) En la parte inferior izquierda dibujas un cuadrado de 35 mm de lado. Desplazas el cuadrado cinco veces en el sentido de la diagonal, de manera que entre un cuadrado y otro haya una separación de 5 mm. Una vez pasados a tinta, rellenas alternativamente los espacios entre las líneas.
- B) Giro de un triángulo equilátero partiendo del punto medio del lado. Para realizar el ejercicio, en el centro del recuadro, trazas una circunferencia de 12 mm de diámetro y divídelas en 8 partes iguales. En cada uno de los extremos del diámetro, trazas rectas tangentes a la circunferencia. A partir de los puntos de tangencia trazas a ambos lados 15 mm sobre las rectas, determinando así los lados de los triángulos equiláteros de 30 mm de lado. Partiendo de los lados construyes los 8 triángulos. Una vez pasados a tinta, rellenas alternativamente los espacios entre las líneas.
- C) Giro de un cuadrado partiendo de un vértice. Para realizar este ejercicio trazas en el centro del recuadro una circunferencia de 25 mm de radio, divídelas en 16 partes iguales. A cada radio trázalas en su extremo una perpendicular que mida 25 mm. En los extremos de los lados trazas perpendiculares a éstos hasta que corten al lado contiguo. En este ejercicio aplicaremos el criterio de superposición, es decir, los cuadrados se consideran opacos y unos tapan a otros. Para pintarlos puedes alternarlos con dos colores contrastados o utilizar una escala de color.
- D) Abatimiento de una forma. Realizas en el centro del recuadro una forma de 20 x 20 mm. La forma tiene que ser sencilla y preferiblemente de líneas rectas, o puede ser un número, una letra, etc. Los abatimientos determinan formas simétricas. A partir de la forma central, dejas un espacio de 5 mm de separación y hallas la forma simétrica superior y la inferior. Determinas las simétricas de las tres formas centrales tanto a la izquierda como a la derecha, manteniendo la separación entre ellas de 5 mm. Partiendo de la forma central, pintas con un color cualquiera y para pintar las simétricas puedes utilizar el color contrario o un color claro y otro oscuro.

7. Análisis y Representación de Formas **ACTIVIDADES**

**Rotuladores**

- Escuadra, cartabón, regla y compás.
- Rotulador fino.
- Lápiz y goma de borrar.
- Rotuladores de colores.

287

## UNIDAD DIDÁCTICA 8. MANIPULACIÓN TRIDIMENSIONAL

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

Esta unidad se puede desarrollar en 8 sesiones.

- Análisis tridimensional de un cuadro
- Superposición
- Trazado perspectivo
- Ilustraciones tridimensionales
- Módulos y submódulos.
- Efectos ópticos
- Organización de la forma espacial
- Composición espacial
- Sólidos modulares
- La luz define formas y volúmenes
- Percepción del volumen en el plano ..... 2 sesiones

*Actividad 1*

*Actividad 2*

*Actividad 3*

*Actividad 4*

RECUERDA..... 6 sesiones



## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 8. MANIPULACIÓN TRIDIMENSIONAL

Contenidos de la unidad didáctica que se consideran para que los estudiantes desarrollen y adquieran las capacidades indicadas en los objetivos generales del área.

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Técnicas compositivas.</li> <li>2. Perspectiva intuitiva.</li> <li>3. La superposición.</li> <li>4. Tamaño relativo.</li> <li>5. Situación.</li> <li>6. Criterios de organización: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Simetría</li> <li>– Ritmo</li> <li>– Repetición</li> <li>– Alternancia</li> <li>– Giros</li> </ul> </li> <li>7. Aplicaciones al diseño decorativo.</li> <li>8. El volumen realizado tridimensionalmente.</li> <li>9. La luz define las formas y los volúmenes.</li> <li>10. La perspectiva como sistema de representación tridimensional.</li> <li>11. Percepción de volumen en el plano por asociación de perspectiva más claroscuro.</li> <li>12. Aplicación de claroscuro a estructuras en perspectiva.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observación y análisis de imágenes.</li> <li>2. Modificación del plano mediante cortes y doblados.</li> <li>3. Creación de volúmenes geométricos aplicables.</li> <li>4. Elaboración de volúmenes con materiales maleables.</li> <li>5. Producción de efectos lumínicos afectando a la apariencia de los volúmenes por el cambio de posición del foco luminoso.</li> <li>6. Empleo del claroscuro para percibir el relieve en el plano.</li> </ol> <p>Empleo de la perspectiva y el claroscuro para percibir la sensación de volumen en el plano.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valoración de las organizaciones sencillas geométricas del entorno.</li> <li>2. Curiosidad por descubrir los fundamentos intuitivos de la perspectiva.</li> <li>3. Sensibilización ante las variaciones visuales producidas por los cambios lumínicos.</li> <li>4. Predisposición a captar efectos de profundidad espacial en el plano en las obras pictóricas.</li> <li>5. Valoración de la capacidad espacial, para visualizar formas tridimensionales.</li> <li>6. Descubrir la importancia que tiene el claroscuro en la percepción de volumen en el plano.</li> <li>7. Manejo correcto y conservación de los instrumentos de trabajo.</li> </ol>

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### GENERALES

Con esta unidad pretendemos que l@s alumn@s trabajen el aspecto organizativo de una obra de arte y analicen la tridimensionalidad de las mismas.

También vamos a trabajar la luz y el claroscuro y nos introduciremos en el mundo de los libros tridimensionales.

### ACTIVIDAD 1

Con esta actividad pretendemos que el alumnado analice la representación del espacio en las obras bidimensionales

**Actividad 1**

**Escenificación de un cuadro.**

- Vamos a realizar la maqueta del cuadro: La escuela de Atenas y la montaremos en un diorama como si fuera un escenario.
- En primer lugar fotocopiaremos el escenario (figs. 2 y 3) a la escala adecuada, completando el pavimento y el fondo arquitectónico necesario de la figura 3.
- Después lo decoraremos con color y construiremos el escenario donde acoplarnos (fig. 4).
- Fotocopiamos los personajes de la fig. 1 a la escala adecuada.
- Recortamos y pegamos sobre contrachapado, igualmente recortado, después pintamos.
- Realiza unos cortes o ranuras en la base del escenario, por donde se desplazaran los personajes, y colócalos en su lugar.
- Puedes escanear los elementos y trabajar con el ordenador.

**Material necesario:**

- Folios.
- Cartulina blanca.
- Útiles de dibujo.
- Cutter o tijeras.
- Pegamento.
- Corcho blanco.
- Contrachapado.
- Ceras y rotuladores.

**8. Manipulación Tridimensional ACTIVIDADES**



### ACTIVIDAD 2

Con esta actividad vamos a trabajar la representación del volumen en las obras bidimensionales. El claroscuro monocromo y en color.

**Actividad 2**

**Percepción del relieve en el plano.**

- Elige dos de los dibujos adjuntos que más te gusten y dibuja uno en cada recuadro. Puedes crear tu propio dibujo inspirándote en estos modelos (figs. 1 a 3).
- El dibujo del primer recuadro lo sombreamos con el lápiz nº 1 para obtener valores claros y oscuros. Procurando mantener la dirección de la luz, las caras que miran hacia la luz serán más claras. Las caras que estén en la parte opuesta serán las más oscuras, y las que sean perpendiculares a la luz tendrán un valor medio. Aplicarás este criterio en todo el cuadrado.
- Pinta el segundo recuadro siguiendo el mismo criterio anterior pero utilizando los rotuladores. Usa colores muy claros para las caras que estén orientadas hacia la luz. Pinta las que estén en posición perpendicular a la luz con colores medios, y las caras opuestas a la dirección de la luz, de colores muy oscuros.
- Al aplicar el claroscuro a las líneas que has dibujado, ¿percibes sensación de relieve?
- Si utilizas los mismos colores o valores pero cambias el sentido de la orientación de la luz, ¿se percibirá la sensación de relieve? Prueba a ver qué efecto obtienes.
- ¿A qué crees que se debe este fenómeno?

**Material necesario:**

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

**6. Manipulación Tridimensional ACTIVIDADES**



### ACTIVIDAD 3

En esta actividad se pretende que l@s alumn@s trabajen los valores del claroscuro, reduciendo la escala a dos valores.

Actividad 3

8. Manipulación Tridimensional ACTIVIDADES

**Sombras propias y arrojadas.**

- En la primera lámina vamos a realizar un dibujo usando sólo el blanco y el negro (Fig. 1). Para ello fotocopia al tamaño adecuado una fotografía muy contrastada, como la de la Fig. 2 y después dibuja con un papel vegetal sólo las sombras con rotulador permanente.
- En la segunda lámina vamos a darle volumen a una silueta aplicándole claroscuro (sombras). Puedes ampliar alguna de las propuestas u otra de tu elección (figs. 5 a 7) y tratar de conseguir algo parecido a las figs. 8 a 10.

**Materiales:**

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

Fig. 1 Fig. 2

Fig. 3 Fig. 4

### ACTIVIDAD 4

Con esta actividad vamos a introducir a l@s alumn@s en el mundo de los libros tridimensionales. Los tradicionales desplegables.

Actividad 4

8. Manipulación Tridimensional ACTIVIDADES

- Vamos a realizar un desplegable de un belén. Pinta las figuras, recortalas y montalas como ves en la imagen.
- Para montar las figuras, hazlo sobre cartulina gruesa y cartón rígido de soporte.

**Materiales:**

- Cartulinas.
- Rotuladores.
- Lápices de colores.

Fig. 1

## UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESPACIO TRIDIMENSIONAL

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

Esta unidad se puede desarrollar en 20 sesiones.

- De lo bidimensional a lo tridimensional
- Sistemas de representación
- Sistema acotado
- Sistema diédrico
  - La curva en diédrico
  - Líneas ocultas
- Sistema axonométrico
  - Coeficiente de reducción
  - Arco capaz
  - Cálculo del coeficiente de reducción
  - La curva en axonométrica
- La curva en axonométrica
- Axonométrica oblicua, perspectiva caballera
- Perspectiva cónica
  - Cónica frontal
  - Cónica oblicua ..... 7 sesiones

*Actividad 1*

*Actividad 2*

*Actividad 3*

*Actividad 4*

*Actividad 5*

*Actividad 6*

RECUERDA..... 13 sesiones

## 2. CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESPACIO TRIDIMENSIONAL

Contenidos de la unidad didáctica que se consideran para que los estudiantes desarrollen y adquieran las capacidades indicadas en los objetivos generales del área.

CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ol style="list-style-type: none"> <li>Representación bidimensional del volumen, mediante los sistemas de representación.</li> <li>Concepto de proyección: <ul style="list-style-type: none"> <li>cónica</li> <li>cilíndrica.</li> </ul> </li> <li>Sistema diédrico: planta, alzado y perfil.</li> <li>Curvas y ocultas.</li> <li>Sistema axonométrico: <ul style="list-style-type: none"> <li>Perspectiva isométrica.</li> <li>Curvas en isométrica.</li> <li>Perspectiva caballera.</li> </ul> </li> <li>Sistema cónico: <ul style="list-style-type: none"> <li>Perspectiva cónica: <ul style="list-style-type: none"> <li>Frontal.</li> <li>Oblicua.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>Los sistemas de representación en: la técnica, el arte, el diseño, la industria, etc.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Observación de un mismo objeto, representado en los diferentes sistemas de representación y análisis de su configuración.</li> <li>Representación de vistas en sistema diédrico.</li> <li>Dibujo de piezas en perspectiva isométrica.</li> <li>Dibujo de piezas en perspectiva caballera.</li> <li>Representación de una composición en perspectiva cónica frontal, a partir del diédrico.</li> <li>Representación de una composición en perspectiva cónica oblicua a partir del diédrico o axonométrico.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Curiosidad y gusto por conocer los múltiples aspectos icónicos de un mismo objeto.</li> <li>Predisposición a considerar la apreciación del volumen como algo cambiante, dependiendo de la luz, situación, punto de vista, etc.</li> <li>Superación de conceptos estáticos y estereotipos en la representación del volumen.</li> <li>Disposición para descubrir las diferencias y similitudes que hay entre la realidad y sus representaciones.</li> <li>Reconocimiento del papel que desempeñan los diferentes sistemas a la hora de diseñar, construir, definir, etc.</li> <li>Disposición para descubrir efectos de profundidad espacial en obras gráfico-plásticas sencillas.</li> <li>Valoración de la precisión, rigor y limpieza en la realización de las representaciones que así lo requieran y conservación de instrumentos de trazado.</li> <li>Disposición para explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por llevarlas a cabo.</li> <li>Valoración del orden y la limpieza en el aula.</li> </ol>

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

### GENERALES

En esta unidad pretendemos que los alumnos continúen introduciéndose en los sistemas de representación y que trabajen aspectos hasta ahora desconocidos.

### ACTIVIDAD 1

En esta actividad pretendemos que l@s alumn@s trabajen el sistema de planos acotados y realicen una maqueta tridimensional.

**Actividad 1**

9. Espacio Tridimensional **ACTIVIDADES**

- ¿Te atreverías a realizar con algunos compañeros, una maqueta de la comarca donde vives? Después podrías usarla en clase de geografía o ciencias.
- (Si no encontráis un mapa acotado de la zona, usar el que proponemos en la figura 15 para hacer esta actividad.)
- Para seguir un orden es conveniente que hagáis tantas fotocopias como líneas de cota diferentes tenga el plano acotado (en el de la figura 15, hay seis). Con ellas haremos unas plantillas que después nos servirán de guía para recortar esas formas en cada plancha de corcho, chapa o cartón.
- Empezaremos recortando la plantilla que abarcará todo el plano, que será la de cota más baja (en este caso 200), ya que cada cota tendrá que soportar encima las inmediatamente superiores.
- Después, para obtener la plantilla de cota 300, deberemos vaciar, recortándola, toda la zona abarcada por la cota 200 (a).
- Para cortar la plantilla correspondiente a la cota 400, vaciaremos cortando por la línea de 300, y así sucesivamente (b).
- Probad con la lámina adjunta para aprender a diferenciar valles y montañas.
- Dibujaremos cada plantilla en una plancha y las recortaremos.
- Pinta las de cota más baja de azul y las siguientes, por este orden: verde, amarillo, naranja, violeta y marrón.
- Las pegaremos por orden en su lugar correspondiente, empezando por la plancha de menor cota. (Cuidado con la diferencia entre valle y montaña).

**Materiales**

- Un tablero de chapa formato DIN-A4.
- Láminas de corcho, chapa, cartón de embalaje...
- Cuchilla o sierra de calar.
- Tijeras.
- Pegamento.
- Pinturas (azul, verde, amarillo, naranja, violeta y marrón).
- Pinceles.
- Fotocopias ampliadas a tamaño DIN-A4 de un plano acotado. Tantas como cotas diferentes tenga el plano.

317

### ACTIVIDAD 2

Con esta actividad pretendemos que el alumnado trabaje las curvas y líneas ocultas en el sistema diedrico.

**Actividad 2**

9. Espacio Tridimensional **ACTIVIDADES**

- Dibuja las proyecciones diedricas de la figura.
- Realízalo a escala 1/3.
- Sobre papel vegetal, colocado encima del dibujo, delinea las proyecciones realizadas: alzado, planta y perfil.
- Las aristas vistas con la punta nº. 0/0.
- Las aristas ocultas con la punta nº. 0/4.
- Las líneas de referencia con la punta nº. 0/2.
- Por último, colorealas.

**Materiales**

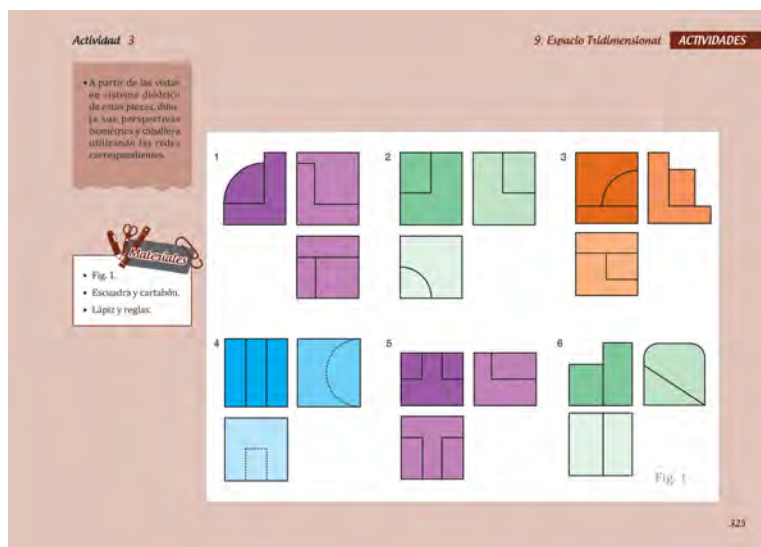
- Papel vegetal.
- Instrumentos de dibujo.
- Estilográfico nº. 0,2, 0,4 y 0,8.
- Figuras.
- Colores de cera.

319



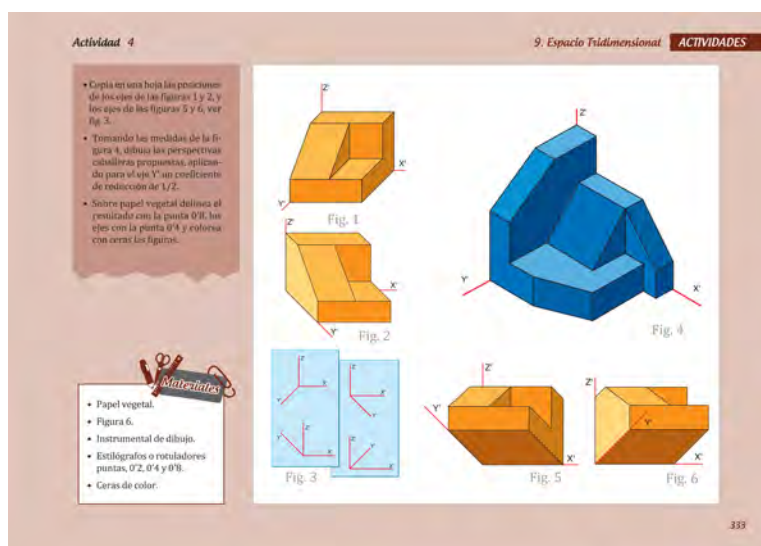
### ACTIVIDAD 3

Con esta actividad pretendemos que el alumnado trabaje las curvas en el sistema axonométrico ortogonal y oblicuo.



## ACTIVIDAD 4

En esta actividad pretendemos que el alumnado reconozca las peculiaridades de la perspectiva caballera.



## ACTIVIDAD 5

En esta actividad pretendemos que el alumnado entienda como se trabaja con los puntos métricos en la perspectiva cónica.

**Actividad 5** 9. Espacio Tridimensional ACTIVIDADES

Vamos a dibujar la pieza de la fig. 1, situada a 30 mm. por detrás del plano del cuadro y a 20 mm. a la izquierda del plano principal, con una cámara apoyada en el plano geométrico.

Los datos del punto de vista son los siguientes:

- Distancia entre línea de tierra y línea de horizonte: 90 mm.
- Distancia principal VP: 100 mm.
- P desplazado a la derecha, para el trazado ver figura 2.

**Fig. 1**

**Fig. 2**

333

## ACTIVIDAD 6

Con esta actividad pretendemos comprobar si el alumnado a asimilado los conceptos teóricos de la perspectiva cónica.

**Actividad 6** 9. Espacio Tridimensional ACTIVIDADES

Vamos a realizar una perspectiva cónica oblicua de estas figuras.

Los datos a tener en cuenta son los siguientes:

- Distancia L.T. y L.H. = 110 mm.
- Distancia principal = 160 mm.
- Situación de P = 100 mm del margen izquierdo.
- Inclutación de las figuras: 60 y 30 grados (ver fig. 2).
- Escala del dibujo 2/1.
- Situación del punto A: 15 mm del P.P. y 10 mm. del P.C.
- Situación del punto B: 90 mm. del P.P. y 20 mm. del P.C.
- Ver fig. 2.

**Fig. 1**

**Fig. 2**

337



**I. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL**

La enseñanza de la Educación plástica, visual y audiovisual en este curso tendrá como objetivo la adquisición de las siguientes Competencias de acuerdo con los siguientes Criterios de Evaluación

COMPETENCIAS	Criterios de Evaluación.
Competencia en Comunicación	1,2,3,4,5,6,7,8,9,11,12,14,15,16,17 y 18
Competencia Matemática	5,9,10,11,16 y 18
Tratamiento de la información y competencia digital	2,3,4,8,9,11,15,17 y 18
Competencia social y cívica	2,4,5,7,8,9,11,12,14,15,17 y 18
Competencia conciencia y expresión cultural	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17 y 18
Competencia para aprender a aprender	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17 y 18
Iniciativa y espíritu emprendedor	2,4,5,6,9,10,11,13,15 y 18

**Criterios de Evaluación:**

- 1. Identificar los elementos constitutivos esenciales (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y textura) de objetos y/o aspectos de la realidad.**

Con este criterio se comprueba si el alumno/a es capaz de identificar las cualidades que determinan su valor físico, funcional o estético y de describir por medio de recursos plásticos las proporciones y las relaciones de forma, color, ritmo, textura, presentes en la realidad para interpretarla objetiva o subjetivamente.

- 2. Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones comunicativas, funcionales o estéticas.**

Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de usar los elementos básicos de la representación gráfico-plástica y de tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponer diferentes opciones teniendo en cuenta las consecuencias y evaluar cuál es la mejor solución a una propuesta.

- 3. Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.**

Mediante este criterio se pretende saber si el alumnado es capaz de utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual mostrando una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.

4. **Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas de la investigación y creación visual y plástica.**

Este criterio permite conocer si el alumnado manifiesta actitudes de respeto, tolerancia, flexibilidad e interés favoreciendo, de esta manera, la competencia social.

5. **Realizar creaciones plásticas o de diseño siguiendo un proceso ordenado de investigación y creación, demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.**

Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de tomar conciencia de las necesidades en función de los objetivos y de valorar, críticamente, su producción aceptando los propios errores como instrumento de mejora.

6. **Elegir y aplicar los materiales, técnicas y procedimientos más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.**

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de utilizar estrategias compositivas adecuadas, realizar un buen uso de las técnicas y diferenciar el origen y variaciones de los elementos visuales (luz, sombra y textura) para realizar sus propias creaciones.

7. **Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo la diversidad cultural.**

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de analizar y valorar las formas e imágenes que propone el campo del arte y el nivel de interés mostrado por el estudio, análisis e interpretación de las mismas.

8. **Analizar críticamente mensajes visuales y audiovisuales del entorno, discriminando su contenido informativo del retórico.**

Este criterio permite conocer si el alumnado ha sido formado para responder con autonomía y criterio a la avalancha comunicativa del entorno audiovisual.

9. **Utilizar con agilidad y competencia los medios tecnológicos de generación, manipulación y creación de imágenes que se hayan empleado en el aula.**

Este criterio pretende evaluar si el alumnado ha adquirido competencias suficientes en la aplicación de los medios tecnológicos, y podrá de manera autónoma usarlos en los diversos procesos de aprendizaje a lo largo de su formación.

10. **Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponiendo diversas opciones y evaluar cuál es la mejor solución.**

Este criterio pretende conocer si el alumnado adquiere habilidades para ser autónomo, creativo y responsable en el trabajo.

11. **Utilizar recursos informáticos y nuevas tecnologías en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográfica.**

Criterio que pretende evaluar si el alumnado es capaz de utilizar diversidad de herramientas de la cultura actual relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación para realizar sus propias creaciones.

12. **Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa.**

Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de elaborar y participar, activamente, en proyectos cooperativos aplicando estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual.

13. **Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de expresión gráfico-plástica (dibujo artístico, volumen, pintura, grabado...)**

En este criterio se intenta comprobar si el alumnado conoce distintos tipos de soportes y técnicas bidimensionales (materias pigmentarias y gráficas) y tridimensionales (materiales de desecho y moldeables)

14. **Utilizar la sintaxis propia de las formas visuales del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos.**

Con este criterio se trata de comprobar si el alumnado es capaz de distinguir en un objeto simple bien diseñado sus valores funcionales unidos a los estéticos (proporción entre sus partes, color, textura, forma, etc.)

15. **Elaborar obras multimedia y producciones videográficas utilizando las técnicas adecuadas al medio.**

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de reconocer los procesos, las técnicas y los materiales utilizados en los lenguajes específicos fotográficos, cinematográficos y videográficos (encuadres, puntos de vista, trucajes...)

16. **Describir objetivamente las formas, aplicando sistemas de representación y normalización.**

Con este criterio se evalúa si el alumnado es capaz de representar la realidad tal como la ve sobre un soporte bidimensional mediante representaciones que no requieren operaciones complicadas en su trazado. Se evaluará la corrección en el trazado geométrico de los elementos utilizados, su adecuada relación entre distancia y tamaño y su disposición en el espacio.

17. **Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de los entornos visuales (obras de arte, diseño, multimedia...)**

Este criterio pretende conocer si el alumnado es capaz de tener actitudes crítica y de aprecio y respeto hacia las manifestaciones plásticas y visuales de su entorno, superando inhibiciones y prejuicios.

18. **Utilizar con agilidad y competencia los medios tecnológicos de generación, manipulación y creación de imágenes que se hayan empleado en el aula.**

Este criterio pretende evaluar si el alumnado ha adquirido competencias suficientes en la aplicación de los medios tecnológicos, y podrá de manera autónoma usarlos en los diversos procesos de aprendizaje a lo largo de su formación.

Estos criterios de evaluación habrán de utilizarse de manera flexible teniendo en cuenta si los alumnos cursan o no esta área en el último año, en función de los contenidos que configuran este cuarto curso.

## II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL CUARTO CURSO

### U.D. 1 - LA PUBLICIDAD

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

Es importante tener en cuenta que es una unidad muy conceptual, en la cual se trata de evaluar actitudes finales.

- ¿Participa en los comentarios y debates propuestos en clase?
- ¿Tiene una opinión clara y autónoma sobre la publicidad?
- ¿Conoce e identifica los diferentes recursos publicitarios?
- ¿Es capaz de analizar y criticar el hecho publicitario?
- ¿Sabe identificar los mensajes publicitarios con mensajes discriminatorios?
- ¿Es capaz de desechar los factores manipuladores de la publicidad?

### U.D. 2 – PUESTA EN ESCENA: EL CINE

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

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

- ¿Presenta todos los trabajos realizados a lo largo de esta unidad? ¿Con qué resultado? (\*)  
(La valoración de cada uno de estos trabajos se podrá hacer siguiendo los criterios que se proponen para evaluar las actividades.)
- ¿Conoce el vocabulario elemental con el campo de la imagen: Imagen, imagen fija y en movimiento, soporte, emisor, receptor, código, mensaje, iconicidad, figuración, abstracción, composición, encuadre, plano, angulación, picado, contrapicado...?
- ¿Sabe clasificar imágenes según el tipo de composición que predomina en ellas?
- ¿Puede reconocer y nombrar los distintos tipos de plano que caracterizan a una serie de imágenes?
- ¿Distingue una imagen tomada con una angulación normal, en picado o en contrapicado?
- ¿Sabe describir imágenes, utilizando con propiedad el vocabulario y los conocimientos estudiados en la unidad?
- ¿Sabe clasificar imágenes según su finalidad principal y argumentar sus decisiones?

- ¿Sabe valorar imágenes de diferentes tipos analizando la relación entre su forma y su significado?
- ¿Sabe modificar, sustituir o añadir elementos formales, o factores expresivos de una imagen o conjunto, a fin de enfatizar, matizar o anular, de forma intencionada, aspectos de su contenido, encontrándole nuevos sentidos?
- ¿Sabe distinguir entre los distintos soportes de una imagen?
- ¿Valora la capacidad de una imagen según el soporte utilizado?
- ¿Conoce el código de lenguaje utilizado en la historieta gráfica o cómic?

#### **(\*) 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?

### **U.D. 3 – FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE PLÁSTICO**

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

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

- ¿Presenta todos los trabajos realizados a lo largo de esta unidad? ¿Con qué resultado? (\*)

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

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

#### **(\*) 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?

#### **U.D. 4 – 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 valoración de cada uno de estos trabajos se podrá hacer siguiendo los criterios que se proponen para evaluar las actividades.)
- ¿Sabe que el color es una sensación producida 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 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?

## U.D. 5 – LA TEXTURA GRÁFICA

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?

## U.D. 6 – LA COMPOSICIÓN. ANÁLISIS BIDIMENSIONAL DE UN CUADRO

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 debe evaluar tanto la adquisición de conceptos como el dominio de procedimientos y la adquisición o desarrollo de determinadas actitudes.

- ¿Ha realizado las actividades de la unidad? ¿Con qué resultado? (\*)  
(La valoración de cada uno de estos trabajos se podrá hacer siguiendo los criterios que se proponen para evaluar las actividades.)
- ¿Sabe analizar los elementos compositivos que configuran la obra de arte?
- ¿Comprende que de la estructura compositiva depende el dinamismo y el dramatismo de la obra?
- ¿Sabe reconocer y diferenciar las diferentes estructuras compositivas y los efectos psicológicos que producen en el espectador?
- ¿Sabe apreciar que la percepción del volumen en el plano depende del claroscuro del color?

### **(\*) 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 en el trabajo?
- ¿Cuida el material y colabora en el mantenimiento de la limpieza en el aula?
- ¿Participa activamente, si se realizan trabajos en grupo?

### **U.D. 7 – ANÁLISIS Y REPRESENTACIÓN DE FORMAS**

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?

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

- ¿Trae el material y trabaja en clase?
- ¿Presenta el trabajo en la fecha prevista?
- ¿Se adecúa 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?



## U.D. 8 – MANIPULACIÓN TRIDIMENSIONAL

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 debe 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.)
- ¿Comprende el volumen como algo cambiante?
- ¿Utiliza las técnicas adecuadas a cada actividad?
- ¿Comprende la función de los giros y abatimientos, sabe aplicarlos?
- ¿Tiene buen criterio compositivo?
- ¿Ha elegido la imagen adecuada?
- ¿Relaciona el volumen entre el objeto real y la imagen del objeto representado?
- ¿Es capaz de realizar cuerpos geométricos a partir de sus desarrollos?
- ¿Sabe realizar objetos tridimensionales con materiales maleables?
- ¿Realiza adecuadamente las gradaciones de claroscuro?
- ¿Sabe conjugar el elemento perspectivo con la asociación del claroscuro?

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

- ¿Trae el material y trabaja en clase?
- ¿Presenta el trabajo en la fecha prevista?
- ¿Se adecúa 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?

## U.D. 9 – ESPACIO TRIDIMENSIONAL

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?
- ¿Distingue, en un plano acotado, valles y montañas?
- ¿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 adecúa 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 cambio del 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. 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 esta opción comporta una importante consecuencia: crea una mayor heterogeneidad de población escolar que es necesario tener en cuenta.

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

Las principales medidas contenidas en la propuesta se concretan en:

- Un diseño curricular de las áreas abierto, que a partir de unos contenidos y objetivos generales para todos, permita a cada centro adecuarse a las características de sus alumnos y de su entorno.
- Pero además de estas medidas, que son fundamentales para contribuir a una adecuada atención a la diversidad de chicos y chicas, es necesario contar con la práctica pedagógica en el aula. Flexibilizar la intervención pedagógica, es por lo tanto, una condición indispensable para dar respuesta a la diversidad. Esto implica un cambio en la actitud y la manera de pensar del profesorado: ver el proceso de interacción y la intervención del profesorado como una acción encaminada a crear las condiciones en que se desarrollará este proceso. En esta perspectiva, la práctica de una auténtica pedagogía diferenciada resulta imprescindible.

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

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

2. Diversificación de los métodos pedagógicos. Si bien es útil presentar a los alumnos una metodología didáctica claramente definida, conviene asociar a esta opción básica otras prácticas pedagógicas que la complementen, así por ejemplo:
  - A una metodología didáctica esencialmente instructiva convendrá, de manera complementaria, asociarle una metodología activa de descubrimiento por parte del alumno.
  - Una metodología esencialmente basada en el trabajo autónomo se complementará con unas prácticas de realización de trabajo colectivo.
  - Una práctica básicamente expositiva y oral se enriquecerá con el uso didáctico de los “mass-media”.
3. Diversificación de las ayudas y de la profundización. Paralelamente al trabajo realizado en clase, es necesario prever prácticas de variado soporte o de ampliación en determinados contenidos. Por ejemplo:
  - Actividades de recapitulación sintética de conocimientos anteriores.
  - Actividades de focalización de un aprendizaje aislado, para asegurarse de su consolidación.
  - Actividades de explicitación de pasos intermedios de un proceso.
  - Preparación previa de los contenidos a trabajar en clase.
  - Actividades que faciliten la adquisición de técnicas de estudio y de organización del trabajo personal.

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

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

### INTRODUCCIÓN

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

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

### EDUCACIÓN MORAL Y CÍVICA

La relevancia de la Educación Moral y Cívica en el Área de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es notoria. El impacto de la imagen y la técnica en la Sociedad y en los códigos de conductas 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 extra-científicas.*
- *Ser solidarios, participativos y perder reparos a comprometerse en la causa de la Paz.*

## EDUCACIÓN PARA LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES DE AMBOS SEXOS

Podemos establecer 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 definir **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:



## Curso 4º ESO

Bloque 0: Bloque transversal. Curso 4º ESO		
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.</p> <p>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. Almacenamiento de la información digital en dispositivos informáticos y servicios de la red.</p> <p>Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información. Organización de la información siguiendo diferentes criterios.</p> <p>Estrategias de planificación, organización y gestión.</p> <p>Introducción al proceso creativo en las artes visuales y audiovisuales mediante el desarrollo de un producto individual o colectivo, controlando las distintas fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Investigación y estudio previo.</li> <li>– Selección de información y desarrollo de primeras ideas.</li> <li>– Planificación, organización y gestión del tiempo y los recursos.</li> <li>– Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos.</li> <li>– Aporte soluciones originales a los problemas.</li> <li>– Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y el resultado.</li> <li>– Reflexión y propuesta de mejora del proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva: juicio sobre la buena realización del trabajo así como la limpieza en su ejecución, y evaluación del uso de las nuevas tecnologías.</li> <li>– Reconocimiento del esfuerzo que exige la elaboración de algunas obras artísticas.</li> </ul> <p>Apreciación, valoración y disfrute del patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado español, así como contribución a su defensa, conservación y desarrollo.</p> <p>Esfuerzo para superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas y rechazo ante cualquier forma de discriminación por razón de raza sexo o cultura.</p> <p>Respeto por las maneras de expresión diferentes de la nuestra, aceptando y argumentando las influencias que ejercen los valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra.</p> <p>Desarrollo de una actitud de respeto por el entorno de trabajo y el medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclando materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.</p> <p>Entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del área.</p> <p>Autoconocimiento de fortalezas y debilidades.</p>	<p>BL0.1. 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>BL0.8. Reconocer el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana 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>CCLI CAA</p> <p>CCLI CAA</p> <p>CCLI CAA</p> <p>CD CAA</p> <p>CEC SIEE CSC</p> <p>SIEE CAA</p> <p>SIEE CAA</p> <p>CEC SIEE CEC</p> <p>CSC CEC</p> <p>CMCT CSC</p> <p>SIEE CSC</p>



Bloque 1: Expresión plástica. Curso 4º ESO		
Contenidos	Criterios de evaluación	CC
<p>Estrategias de fomento de la creatividad.</p> <p>Definición de Creatividad, y análisis de la disposición de crear que existe en estado potencial en todos los individuos.</p> <p>Estudio de la Teoría del pensamiento lateral: revisión de supuestos (extracción y abstracción), definición de la idea dominante (supuestos) y búsqueda de alternativas (combinaciones de supuestos y afinamiento).</p> <p>Análisis del proceso creativo: planteamiento del problema, búsqueda de soluciones mediante la utilización del pensamiento lateral (<i>brainstorming</i> como técnica de volcado de ideas).</p> <p>Planteamiento de problemas futuros y aplicación de estrategias para búsqueda de posibles soluciones.</p> <p>Puesta en práctica de la sinéctica, o técnica de trabajo en grupo, para mejorar la eficiencia del proceso.</p> <p>Estudio de las metas propuestas y evaluación y selección de la idea más viable con respecto a los fines planteados.</p> <p>Creación de una propuesta expositiva gráfico-plástica, visual o audiovisual para presentar al grupo las posibles soluciones aportadas.</p> <p>Los lenguajes específicos.</p> <p>Reconocimiento y análisis de la interacción entre los distintos lenguajes: gráfico-plástico, escrito, oral, gestual y musical.</p> <p>Estudio del graffiti: objetivo y consecuencia social. Creación de un graffiti personal.</p> <p>Justificación de la necesidad del dibujo técnico en la comunicación visual.</p> <p>Interpretación y comparación de los aspectos denotativos y connotativos de una imagen.</p> <p>Función sociocultural de la imagen en la historia.</p> <p>Análisis de los medios de comunicación de masas: debate sobre su uso y abuso.</p> <p>Discusión sobre las nuevas tecnologías. La ética social en la imagen digital e Internet.</p> <p>Análisis de los lenguajes visuales (gráfico, plástico, arquitectónico, escultórico) y audiovisuales para inferir sus posibilidades de comunicación. Desarrollo de un proyecto de interacción entre los distintos lenguajes, siguiendo las fases del proceso creativo.</p> <p>Los elementos gráfico-plásticos como vehículos de expresión.</p> <p>Experimentación con los elementos gráfico-plásticos como vehículos de la expresión personal.</p> <p>Identificación de la línea como elemento vehiculador de emociones.</p> <p>Análisis del valor expresivo de la línea mediante la elaboración de bocetos y encajes de planteamiento subjetivo.</p> <p>Experimentación con la línea para conseguir texturas visuales y táctiles, tramas y plantillas con fines expresivos.</p> <p>Análisis del color en una obra de arte: identificación de la gama cromática que predomina y diferenciación del valor denotativo y connotativo.</p> <p>Experimentación con el color como valor simbólico: realizar cambios del color de una imagen para variar su significado.</p> <p>Creación de obras de ejecución propia e interpretaciones de obras de arte experimentando con los recursos gráfico-plásticos de forma personal para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir.</p> <p>Introducción a la Historia del Arte.</p> <p>Estudio de los diferentes usos de los elementos configurativos del lenguaje visual, y análisis del uso de materiales, técnicas y soportes en los distintos estilos artísticos.</p> <p>Estudio de las obras de arte, situándolas en el período al que pertenecen para potenciar la conservación del patrimonio artístico y cultural, su respeto y divulgación.</p> <p>Interés por conocer cualquier manifestación artística y estimación de la misma como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo.</p> <p>Interpretación gráfico-plástica personal de obras de arte y argumentación de la misma mediante la explicación del proceso de creación, y el análisis de la estructura compositiva, los soportes, materiales y técnicas.</p> <p>La composición</p> <p>Revisión de las leyes de composición: estudio de la ley de la balanza y la ley de compensación de masas.</p> <p>Experimentación con los elementos que intervienen en la estructura compositiva (formato, encajado y encuadre) y con las leyes de la Gestalt (Ley de la figura-fondo, ley del contraste, ley de formas ambiguas y de la inclusividad, de proximidad, semejanza y continuidad) de forma personal para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos.</p> <p>Utilización de los conceptos de peso visual y equilibrio para subrayar el centro de interés visual.</p> <p>Diferenciación de peso visual por tamaño, forma, color y textura.</p> <p>Comparación del equilibrio simétrico y el asimétrico: equilibrio por igualdad, por equivalencia o por contrapeso.</p> <p>Análisis y experimentación del ritmo compositivo.</p> <p>El ritmo libre.</p>	<p>BL1.1. \nalizar en obras de arte los elementos configurativos y expresivos del lenguaje visual (punto, línea, textura, y color), identificar algunos estilos artísticos, describiendo el proceso de creación y analizar los distintos soportes, materiales y técnicas que constituyen la imagen para situarlas en el período al que pertenecen.</p> <p>BL1.2. \nalizar los fundamentos compositivos en las obras (peso visual, equilibrio y ritmo) para subrayar el centro de interés, y crear composiciones individuales o colectivas que los incluyan.</p> <p>BL1.3. \nalizar los soportes, técnicas y materiales en las obras gráfico-plásticas, y realizar proyectos artísticos de manera individual o colectiva, seleccionando y utilizando con propiedad los recursos técnicos, tecnológicos y digitales más idóneos para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir.</p> <p>BL1.4. Crear obras gráfico-plásticas individuales y colectivas que evidencien un planteamiento creativo aportando puntos de vista innovadores, utilizando las capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual (códigos, soportes y técnicas) de forma personal .</p> <p>BL1.5. Crear una obra individual o colectiva experimentando con la interacción entre los distintos lenguajes (gráfico-plástico, escrito, oral, gestual y musical), proponer un plan ordenado de acciones estableciendo unas metas, y utilizar diferentes recursos tanto analógicos como digitales para alcanzarlas, teniendo en cuenta el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p>BL1.6. Crear o reinterpretar obras de arte experimentando con la huella gráfica de los elementos configurativos del lenguaje visual (punto, línea, textura y color) de forma personal para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir.</p>	<p>CAA CEC CSC</p> <p>CAA CEC</p> <p>CMCT CD CAA SIEE</p> <p>SIEE CEC</p> <p>CCLI SIEE CEC</p> <p>SIEE CEC</p>

<p>El ritmo armónico: lineal, quebrado o continuo.</p> <p>El ritmo por contraste: sucesiones binarias, crecientes o decrecientes.</p> <p>La regla de los tres tercios.</p> <p>Aplicación de los criterios de composición y esquemas de movimiento y ritmo, mediante la creación de composiciones artísticas, seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje compositivo.</p> <p>Lectura, análisis y argumentación de las líneas de fuerza que estructuran una obra artística.</p> <p>Materiales y técnicas en los productos artísticos.</p> <p>Análisis de los factores que inciden en un producto artístico: materiales, técnicas, composición e intencionalidad.</p> <p>Elección y utilización con propiedad de los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse mediante proyectos artísticos de diferente índole, tanto bidimensionales como tridimensionales.</p> <p>Estudio de la expresión plástica: recursos gráficos expresivos, transformación y manipulación de imágenes.</p> <p>Investigación con técnicas secas (lápices de grafito, carboncillo, lápices de colores, pasteles y ceras, collage y materiales de desecho), ahondando en su carácter de expresión subjetiva.</p> <p>Investigación con las técnicas húmedas (acuarelas, témperas, técnicas mixtas, técnicas de estampación), ahondando en su carácter de expresión subjetiva.</p> <p>Creación de obras tridimensionales con materiales blandos como la cartulina, cartón, arcilla o poliuretano expandido, para crear obras personales y expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir.</p> <p>Estudio del proceso de creación artística y planificación de sus fases.</p> <p>Elección y experimentación con soportes y técnicas para elaborar composiciones personales o en grupo.</p> <p>Análisis y explicación de los soportes, materiales y técnicas gráfico- plásticas que intervienen en el proceso de creación de una obra artística, y que constituyen el aspecto formal de la misma.</p> <p>Auto-evaluación continua del proceso de realización.</p> <p>Diferencias entre las imágenes producidas por materiales y técnicas convencionales, y las generadas por medios digitales. Revisión de los tipos de imágenes digitales. Discusión sobre los ámbitos de aplicación de la imagen digital.</p>		
---	--	--

**Bloque 2: Dibujo técnico. Curso 4º ESO**

Contenidos	Criterios de evaluación	CC
<p>La geometría plana como base del diseño.</p> <p>Análisis de las cualidades de la forma. Diferenciación del sistema de representación objetiva de la forma (descriptivo), y el dibujo artístico (perceptivo).</p> <p>Diferencia entre formas naturales y artificiales.</p> <p>Expresión de la proporción: revisión de la proporcionalidad entre segmentos, y del concepto de escala.</p> <p>Análisis de la estructura geométrica de las formas naturales del entorno y en el arte.</p> <p>Desarrollo de una propuesta gráfico-plástica basada en apuntes del natural de objetos y espacios del entorno, aplicando el concepto de escala.</p> <p>Repaso del concepto de polígono regular, y trazado técnico de polígonos mediante los métodos particulares dado el lado y métodos generales dado el lado y el radio.</p> <p>Trazado de polígonos estrellados.</p> <p>Resolución de problemas sencillos referidos a polígonos.</p> <p>Utilización de formas geométricas poligonales en la realización de motivos decorativos.</p> <p>Análisis de la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas:</p> <p>Identificación de redes modulares. Aplicación del trazado de polígonos al diseño de redes modulares.</p> <p>Diseño de redes poligonales como base de formas modulares bidimensionales para aplicar en el campo del diseño.</p> <p>Repaso del trazado de tangencias y curvas técnicas.</p> <p>Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicación al campo del diseño.</p> <p>Utilización de diversos trazados geométricos y transformaciones básicas como la simetría o el giro para la creación de composiciones personales. Sistemas de representación.</p> <p>Reflexión sobre los sistemas de representación objetiva de las formas y el dibujo técnico, e identificación de sus ámbitos de aplicación (artes, arquitectura, diseño e ingenierías). Argumentación de la utilidad de la representación objetiva en cada uno de dichos ámbitos.</p> <p>Repaso del concepto de normalización y el trazado de las vistas de un sólido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Visualización de formas tridimensionales definidas por sus vistas.</li> <li>· Trazado de alzado, planta y perfil de figuras tridimensionales sencillas del entorno aplicando la normalización.</li> <li>· Representación de elementos arquitectónicos próximos sencillos.</li> <li>· Desarrollo en plano de sólidos sencillos.</li> </ul> <p>Interpretación de planos técnicos en arquitectura, topografía y diseño, y realización de una maqueta a escala partiendo de las proyecciones en plano de una obra arquitectónica sencilla.</p> <p>Revisión de los conceptos fundamentales del sistema axonométrico ortogonal: trazado de sólidos sencillos en perspectiva isométrica.</p> <p>Revisión de los conceptos fundamentales del sistema axonométrico oblicuo: trazado de sólidos sencillos en perspectiva caballera.</p> <p>Introducción a la Perspectiva cónica. Trazado de los elementos fundamentales del sistema de perspectiva cónica frontal y oblicua: línea de tierra, línea del horizonte, punto de vista y puntos de fuga.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Análisis de las aplicaciones del sistema cónico.</li> <li>· Práctica de la perspectiva cónica en la representación de formas geométricas simples, espacios y entornos cercanos.</li> </ul> <p>Selección y utilización del sistema de proyección más adecuado gráficamente al dibujo del objeto o espacio que se pretende representar.</p>	<p>BL2.1. Reconocer las proporciones y la estructura geométrica de las formas naturales, distinguir de las formas geométricas artificiales y dibujar apuntes del natural de objetos y espacios del entorno diferenciando el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo y utilizando el concepto de escala.</p> <p>BL2.2. Analizar la configuración de diseños de objetos, producciones y espacios del entorno cotidiano contruidos a partir de formas geométricas planas, y crear composiciones creativas aplicando las redes modulares y sus transformaciones básicas (simetría, giro, traslación) y el trazado de tangencias, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>BL2.3. Diferenciar la utilización de proyecciones cilíndricas o cónicas en los distintos sistemas de representación espacial, identificar el más adecuado gráficamente en cada ámbito de aplicación (artes, arquitectura, diseño e ingeniería), y reconocer la utilidad del dibujo de representación objetiva en cada uno de dichos ámbitos.</p> <p>BL2.4. Trazar las vistas (alzado, planta y perfil) de figuras tridimensionales sencillas, visualizar formas tridimensionales definidas por sus vistas principales, y realizar perspectivas cónicas frontales u oblicuas eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>	<p>CMCT CAA CEC</p> <p>CMCT CAA SIEE CEC</p> <p>CMCT CAA CEC</p> <p>CMCT CAA CEC</p>

Bloque 3: Fundamentos del Diseño. Curso 4º ESO		
Contenidos	Criterios de evaluación	CC
<p>Fundamentos del diseño. El diseño y la artesanía. Su aplicación. Las escuelas y los estudios de diseño. Autores y diseños más destacados del siglo XX.</p> <p>Diferenciación entre diseño y artesanía.</p> <p>Conocimiento de las asociaciones y los colegios profesionales del campo del diseño.</p> <p>Valoración de las influencias en el diseño de las grandes escuelas y autores.</p> <p>Apreciación de los diseños más importantes del siglo XX. Comunicación y difusión del diseño.</p> <p>Reconocimiento de los factores que constituyen la forma-función y la comunicación en el diseño.</p> <p>Diseño global y autóctono.</p> <p>Apreciación de distintos campos del diseño en la Comunidad Valenciana y en el resto de España.</p> <p>El diseño y el entorno cotidiano.</p> <p>Observación y análisis de los elementos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p> <p>Identificación y clasificación de diferentes objetos en función de la familia o campo del diseño.</p> <p>Aplicación del diseño al entorno cotidiano.</p> <p>Percepción e interpretación crítica de las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a las cualidades plásticas, estéticas y funcionales.</p> <p>El proyecto: análisis del proceso creativo.</p> <p>Distinción y valoración de las fases en la creación de un diseño. Identificación de los elementos que conforman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>Análisis de los elementos que generan el mensaje (signos, símbolos, estructuras compositivas, formas, texturas y colores).</p> <p>Análisis de aspectos fundamentales en el diseño de un producto como son: mensaje, funcionalidad, producción, factores sociales y psicológicos, ergonomía, estética, etc.</p> <p>Métodos de divergencia analítica y creativa. Innovación y transformación en el diseño.</p> <p>Aplicación de métodos de transformación y de convergencia. Utilización de estrategias creativas en la generación de ideas como por ejemplo <i>brainstorming</i>, diagramas de burbujas, <i>design thinking</i>, etc.</p> <p>Apreciación del proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas.</p> <p>El campo profesional del diseño gráfico: editorial, imagen corporativa, publicidad, cartelismo, señalización, packaging, ilustración. Observación y análisis del campo profesional del diseño gráfico: de la comunicación global a la ilustración.</p> <p>Estudio de los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>Interacción figura-fondo. Relación texto-imagen.</p> <p>Realización de ejercicios de Gestal de interacción figura-fondo. Diseño y dibujo técnico.</p> <p>Aplicación del dibujo técnico al diseño gráfico.</p> <p>Realización de composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza de las representaciones gráficas.</p> <p>Tipografías básicas. Estudio y realización de tipografías. Señalética y comunicación visual.</p> <p>Experimentación y valoración con diferentes materiales y acabados para la realización de diseños gráficos.</p> <p>La imagen global: la identidad corporativa y la imagen de marca de una empresa.</p> <p>Realización de una imagen de marca. Campos del diseño gráfico.</p> <p>Experimentación.</p> <p>Realización de distintos tipos de diseños y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas y estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>El campo profesional del diseño de moda.</p> <p>El dibujo de maniqués. Realización de técnicas gráficas para la representación bidimensional de maniqués.</p> <p>Estudio de las proporciones.</p> <p>Diseño textil: telas, estampados, moda.</p> <p>Realización de composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes tejidos.</p> <p>Experimentación en la realización de diseños textiles con diferentes técnicas y materiales. Valoración.</p> <p>Utilización de diferentes tipos de composiciones modulares aplicando las formas geométricas básicas.</p> <p>El diseño de moda en la Comunidad Valenciana.</p> <p>Estudio de las empresas del sector moda de la Comunidad Valenciana.</p>	<p>BL3.1. Identificar las imágenes, objetos y espacios del entorno, propios de los diferentes campos del diseño, y analizar sus cualidades plásticas, estéticas, funcionales.</p> <p>BL3.2. Reconocer algunos diseñadores y escuelas de diseño más significativas del siglo XX, diferenciando los distintos campos de aplicación y su influencia social y cultural y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y el diálogo.</p> <p>BL3.3. Identificar en las imágenes visuales y audiovisuales de los medios de comunicación, los elementos configurativos gráfico-plásticos, expresivos y técnicos, propios del diseño y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y el diálogo.</p> <p>BL3.4. Elaborar un proyecto de diseño teniendo en cuenta los métodos de generación de ideas como por ejemplo <i>brainstorming</i> en el proceso creativo y planificar de las fases del proceso de trabajo (bocetos, prototipos, maqueta, composición y técnica) teniendo en cuenta los recursos técnicos y digitales.</p> <p>BL3.5. Leer y analizar imágenes y objetos del campo profesional del diseño gráfico (editorial, imagen corporativa, publicidad, cartelismo, señalización, packaging y ilustración) e industrial (diseño de moda, diseño textil, interiorismo, diseño industrial) para identificar los elementos y funciones que los caracterizan y argumentar de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y el diálogo.</p> <p>BL3.6. Elaborar de forma creativa imágenes visuales y audiovisuales propias del diseño gráfico (editorial, imagen corporativa, publicidad, cartelismo, señalización, "packaging" y ilustración) y utilizar recursos técnicos y gráfico-plásticos para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos implícitos en el mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL3.7. Elaborar un diseño propio o colectivo del campo textil aplicando fundamentos compositivos, como por ejemplo, las redes modulares, teniendo en cuenta la función estética y la finalidad del producto final.</p> <p>BL3.8. Realizar el diseño de un producto de forma cooperativa planificando las fases del proceso de trabajo (idea, boceto, prototipo) y utilizar las técnicas de proyección (sistemas de representación, croquisación y maquetación) adecuadas a la posterior construcción que resuelva las necesidades detectadas en su entorno personal, familiar y social.</p>	<p>CMCT CEC</p> <p>CCLI CSC CEC</p> <p>CCLI CSC CEC</p> <p>CMCT CAA SIEE</p> <p>CMCT CSC CCLI</p> <p>CMCT CD SIEE CSC</p> <p>SIEE CEC</p> <p>CMCT CSC SIEE CAA</p>

<p>Apreciación del diseño de moda valenciano. Pasarelas. Interiorismo.</p> <p>Identificación de distintos campos de aplicación del diseño de interiores. El espacio habitable: ordenación espacial, interiorismo, escaparates, exposiciones.</p> <p>La representación del espacio interior. Estudio de la distribución de espacios.</p> <p>Circulación interior e iluminación natural y artificial.</p> <p>Aplicación de las proyecciones al diseño de interiores: dibujo y lectura de formas y sistemas de representación.</p> <p>Creación de espacios con elementos de interiorismo: colores, iluminación, mobiliario, textiles complementos.</p> <p>La dimensión humana en los espacios de interior. El diseño de Le Corbusier.</p> <p>Diseño y barreras arquitectónicas.</p> <p>Identificación y utilización de la ergonomía en el diseño de interiores.</p> <p>Diferenciación de necesidades entre zonas abiertas y zonas cerradas.</p> <p>Respeto, empatía y resiliencia hacia sus iguales y resto de ciudadanos, priorización y ayuda ante discapacidades.</p> <p>El campo profesional del diseño de un producto.</p> <p>Observación de objetos de nuestro entorno: la idoneidad de los elementos.</p> <p>Análisis de las relaciones funcionales y formales de los objetos.</p> <p>Estudio y valoración del diseño de muebles en la Comunidad Valenciana.</p> <p>Elementos configuradores del diseño.</p> <p>Factores conceptuales, sociológicos, psicológicos, sígnicos, icónicos. Factores formales: funcionales, estéticos, productivos, ergonómicos. Organización del campo visual: tensiones, movimientos y ritmos compositivos.</p> <p>Aplicación de la luz y el color: mezcla aditiva y sustractiva, relaciones cromáticas, efectos fisiológicos y psicológicos.</p> <p>Valoración y regulación del trabajo en equipo para la creación de ideas originales y perseverancia en el trabajo. Retroalimentación.</p> <p>Identificación de las fases de la generación de ideas. proyecto técnico. El Proyecto.</p> <p>Planificación de los pasos a seguir en la realización de proyectos, respetando las aportaciones de los compañeros.</p> <p>Realización de bocetos sencillos.</p> <p>Aplicación de técnicas de proyección y realización de objetos: sistemas de representación (diédrico, axonométrico y cónico).</p> <p>Normalización.</p> <p>Croquización. Realización de croquis, dibujos y planos finales de un proyecto técnico.</p> <p>Maquetación, prototipos y presentación final.</p> <p>Utilización de las nuevas tecnologías para llevar a cabo sus propios proyectos de diseño.</p> <p>Utilización de programas informáticos apropiados al diseño de objetos en 3D.</p> <p>Construcción de volúmenes y formas expresivas volumétricas con materiales diversos: papel, materiales de modelaje y reciclaje.</p>		
--	--	--

Bloque 4: Lenguaje Audiovisual y Multimedia. Curso 4º ESO		
Contenidos	Criterios de evaluación	CC
<p>La imagen fotográfica.</p> <p>Identificación de los antecedentes físicos y químicos de la fotografía.</p> <p>Evolución histórica de la fotografía hasta la actualidad.</p> <p>Estilos: retratos, paisaje, bodegón, macros, publicitaria, arquitectónica, deportes.</p> <p>Tendencias marcadas por las vanguardias artísticas (impresionismo, expresionismo, surrealismo, arte conceptual, arte minimalista, etc) y autores.</p> <p>Observación, reconocimiento y análisis de elementos que identifican la imagen fotográfica.</p> <p>Tipos de cámaras fotográficas, cámaras de móviles y tabletas digitales.</p> <p>Identificación y localización de los recursos de la cámara fotográfica.</p> <p>Identificación de las partes, controles y funciones del cuerpo de la cámara:</p> <p>Enfoque. Obturador y diafragma. Profundidad de campo. Velocidad de obturación y definición de la imagen. Programas automáticos. El CCD. Filtros y balance de blancos.</p> <p>Clasificación y utilización de objetivos: normal de 50 mm, gran angular de 28 o 35 mm y teleobjetivo de de 100 o 135 mm. Enfoque, iris, distancia focal y zoom.</p> <p>Utilización de accesorios fotográficos y soportes de cámara: el trípode, filtros.</p> <p>Fuentes de iluminación natural y artificial. El flash. Diseño y elaboración del decorado fotográfico.</p> <p>Organización y distribución de los diferentes puntos de luz: focos, paraguas reflector, difusor...</p> <p>Diferenciación entre luces dominantes y subdominantes.</p> <p>Mantenimiento del espacio de trabajo y material en perfecto orden y estado, y aportando al aula cuando es necesario para la realización de las actividades.</p> <p>Sistemas de almacenaje digital. Disco duro, tarjetas de memoria y USB.</p> <p>Utilización correcta de diferentes sistemas de almacenaje de imágenes.</p> <p>Conocimiento de los distintas extensiones de la imágenes digitales.</p> <p>Composición y encuadre. Angulación y escalado de planos. Diferentes puntos de vista de la toma fotográfica: nadir, cenital, picado, contrapicado y normal.</p> <p>Realización de fotografías variando el enfoque y la profundidad campo.</p> <p>Realización de trabajos fotográficos utilizando diferentes tipos de planos.</p> <p>Aplicación y experimentación de técnicas fotográficas elementales en determinados trabajos.</p> <p>Precisión y corrección en la toma de imágenes con la cámara fotográfica.</p> <p>Apps y programas de retoque.</p> <p>Temática y valor expresivo de la fotografía. Composición, técnica y estilo en fotografía.</p> <p>Recopilación de imágenes de prensa analizando sus finalidades. Realización de fotografía expresiva, informativa y publicitaria. Técnicas. Realización de fotografías, teniendo en cuenta criterios estéticos. Clave alta - clave baja.</p> <p>Disposición favorable para realizar los trabajos de forma precisa, ordenada y limpia.</p> <p>El collage o fotomontaje. Apps y recursos informáticos que mejoran y/o varían la fotografía.</p> <p>La fotografía publicitaria.</p> <p>Utilización de recursos publicitarios: uso de textos o eslóganes e imágenes fotográficas.</p> <p>Proyección de fotografías publicitarias utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>Difusión de la publicidad en los mass media.</p> <p>Disposición crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p> <p>La imagen en movimiento. Origen y evolución.</p> <p>Análisis de los géneros en la producción audiovisual. Ficción y realidad.</p> <p>Objetividad y subjetividad.</p> <p>Descripción de las distintas corrientes estéticas.</p> <p>Apreciación del resultado artístico y técnico de los grandes autores en la industria del cine.</p> <p>Conocimiento del cine de autor.</p> <p>El mensaje en la comunicación audiovisual. Visionado de diferentes producciones audiovisuales.</p> <p>Percepción y interpretación del mensaje audiovisual a partir del género, tema, banda sonora, caracterización de personajes, y aspectos técnicos (planificación, angulación y movimientos de la cámara).</p> <p>El lenguaje y la técnica cinematográfica.</p> <p>Angulación y punto de vista. Movimientos de cámara. El ritmo y el tiempo.</p> <p>La elipse. El flashback. El flashforward. Continuidad y raccord. Signos de puntuación: corte, fundido, cortinilla y barrido.</p> <p>Análisis de los distintos tipos de planos y angulaciones que aparecen en producciones cinematográficas valorando sus cualidades expresivas.</p> <p>Visionado de diferentes fragmentos cinematográficos analizando los movimientos de cámara.</p> <p>La estructura narrativa: la idea. Storyline y sinopsis. El guión literario y el guión técnico. El guión gráfico o storyboard. Elaboración.</p>	<p>BL4.1. Reconocer las imágenes visuales y audiovisuales de diferentes medios de comunicación e Internet e identificar los elementos que conforman el lenguaje visual (formales, estéticos, expresivos, técnicos), estilos, finalidad y función del mensaje que pretenden transmitir.</p> <p>BL4.2. Leer y analizar imágenes fotográficas identificando el lenguaje propio de la fotografía, teniendo en cuenta aspectos compositivos, estilísticos (realismo, figuración y abstracción), temáticos (paisaje, bodegón, retrato, etc), simbólicos, expresivos, técnicos y la función comunicativa del mensaje que desean transmitir.</p> <p>BL4.3. Realizar de forma creativa fotografías aplicando los recursos de la cámara fotográfica: controles y funciones del cuerpo de la cámara (como por ejemplo balance de blancos) y distintos objetivos, y aplicar correctamente los accesorios fotográficos para representar de modo personal o en equipo ideas, emociones y sentimientos.</p> <p>BL4.4. Leer y analizar imágenes o campañas publicitarias de los medios de comunicación identificando el lenguaje propio de la publicidad, teniendo en cuenta aspectos compositivos, estilísticos, temáticos, simbólicos, expresivos y la interrelación de los lenguajes que intervienen, y argumentando de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y el diálogo.</p> <p>BL4.5. Elaborar de forma creativa y cooperativa un proyecto publicitario eligiendo el producto, el lema, el eslogan, el lenguaje y el medio de comunicación, relacionando las imágenes con el texto, los efectos sonoros, el emisor y receptor y teniendo en cuenta el mensaje que desea transmitir.</p> <p>BL4.6. Leer y analizar aspectos técnicos (tipos de planos y angulaciones, el ritmo y el tiempo, la elipsis, el flashback, el flashforward, continuidad y raccord, signos de puntuación: corte, fundido, cortinilla y barrido) de producciones audiovisuales de diferentes medios de comunicación para comprender los factores expresivos, culturales y sociales que intervienen, argumentando de forma crítica sus puntos de vista a través de la reflexión colectiva y del diálogo.</p> <p>BL4.7. Elaborar de forma creativa producciones audiovisuales propias o en grupo interpretando elementos de su entorno personal o social, planificar el proceso de trabajo (guión, grabación y montaje, producción y postproducción), utilizar los recursos técnicos y expresivos (tipos de planos y angulaciones, el ritmo y el tiempo, elipsis, flashback, flashforward, continuidad y raccord, signos de puntuación (corte, fundido, cortinilla y barrido) propios del lenguaje cinematográfico y evaluar los resultados de las mismas.</p> <p>BL4.8. Elaborar un videotutorial (video formativo, Videoclip y videoarte) individual o colectivo, interpretando elementos de su entorno personal o social y planificando el proceso de trabajo, utilizar los recursos técnicos y expresivos (tipos de planos y angulaciones, recursos para alterar la secuencia de tiempo, etc) y los signos de puntuación (corte, fundido, cortinilla y barrido) propios del lenguaje cinematográfico y evaluar el resultado.</p> <p>BL4.9. Elaborar un corto animado, de forma cooperativa, mediante la técnica del Stop Motion (plastimación, pixilación, go motion o time-lapse), a partir del montaje de fotografías, planificar el proceso de trabajo (guión, captura de imágenes fotográficas y montaje, producción y postproducción), y utilizar los recursos técnicos y expresivos propios del lenguaje fotográfico y cinematográfico.</p> <p>BL4.10. Elaborar de forma cooperativa, personajes y escenarios con diferentes decorados realizados con materiales (plastilina, papel, cartón, plástico, tela, etc) para realizar un corto con la técnica Stop Motion (plastimación), teniendo en cuenta los recursos gráfico-plásticos, caracterización de los personajes y la proporciones y escalas de los objetos que intervienen.</p>	<p>CEC CSC CCLI</p> <p>CEC CAA</p> <p>CMCT CD SIEE CEC</p> <p>CCLI CMCT CAA CSC</p> <p>CCLI CSC SIEE</p> <p>CAA CSC CEC CCLI</p> <p>CMCT CAA SIEE CEC CD</p> <p>CMCT CAA SIEE CEC CD</p> <p>CMCT CAA SIEE CEC CD</p> <p>CMCT CEC CD</p>

<p>Aplicación de técnicas de generación de ideas. Desarrollo de la sinopsis. Construcción del guión literario (coherencia en la estructura narrativa: comienzo, problema, conflicto, solución, final). Desarrollo del guión técnico. Planificación y puesta en escena. Composición y encuadre. Escala de planos. Angulación.</p> <p>Organización de los equipos, materiales y distribución de los diferentes roles profesionales a simular por el alumnado.</p> <p>Experimentación, realización y manipulación con dibujos, fotografías y materiales.</p> <p>Aplicación de técnicas de iluminación y creación de decorados.</p> <p>Experimentación con la tecnología del vídeo doméstico (cámara, móvil y tableta digital).</p> <p>Producción y registro de imágenes, edición y postproducción, en función del planteamiento del contenido/mensaje que se quiere transmitir. Esfuerzo para presentar las producciones videográficas con calidad y un mensaje adecuado.</p> <p>Planificación y desarrollo de la pre-producción, producción/realización, postproducción/edición y difusión.</p> <p>La Videocreación: Videotutorial, vídeo formativo, Videoclip y videoarte. La animación y Stop Motion.</p> <p>Identificación y reconocimiento de diferentes técnicas de animación y Stop Motion.</p> <p>Diferenciación de las técnicas Stop Motion: Claymation (plastimación), pixilación, go motion y time-lapse.</p> <p>Confección de relatos digitales con la técnica Stop Motion. Experimentación y aplicación de las técnicas de registro de imágenes y sonido en directo.</p> <p>Identificación, estudio y configuración de los equipamientos del vídeo doméstico.</p> <p>Aplicación de otros formatos audiovisuales a partir de composiciones musicales o la poesía japonesa tipo <i>Haiku</i>.</p> <p>Elaboración de imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. Las Apps.</p> <p>Programas de edición de vídeos. Créditos. Sonido. Aplicación de técnicas de edición de imágenes y sonidos.</p> <p>Conocimiento de programas informáticos adecuados para la edición de vídeos, créditos y efectos sonoros (locuciones, efectos especiales, onomatopeyas y banda sonora).</p> <p>Producción audiovisual en la Comunidad Valenciana.</p> <p>Visualización de producciones audiovisuales significativas realizadas en la Comunidad Valenciana.</p>		
--	--	--

#### COMPETENCIAS DEL CURRÍCULO

CCLI: Competencia comunicación lingüística.

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. CD: Competencia digital.

CAA: Competencia aprender a aprender. CSC: Competencias sociales y cívicas.

SIEE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. CEC: Conciencia y expresiones culturales.