

IES TORRE OLVIDADA - TORREDELCAMPO (JAÉN)

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL y
AUDIOVISUAL**

**DEPARTAMENTO DE DIBUJO
2020/2021**

Índice general:

<u>EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL</u>	2
<u>I. INTRODUCCIÓN</u>	2
<u>JUSTIFICACIÓN DEL ÁREA EN LA E.S.O.</u>	2
<u>II. CONTEXTUALIZACIÓN. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO</u>	4
<u>II.1 CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO. CONTEXTUALIZACIÓN A NIVEL DE CENTRO.</u>	4
<u>II.2. Contextualización a nivel de aula.</u>	5
<u>II.3. Conclusiones de la prueba inicial.</u>	6
<u>III. OBJETIVOS</u>	6
<u>OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.</u>	6
<u>OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA. RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.</u>	7
<u>IV. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS</u>	8
<u>COMPETENCIAS BÁSICAS:</u>	8
<u>CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA:</u>	12
<u>V. CONTENIDOS</u>	13
<u>BLOQUES DE CONTENIDO</u>	14
<u>CONTENIDOS DEL PRIMER Y SEGUNDO CURSO</u>	14
<u>CONTENIDOS PARA EL CUARTO CURSO</u>	52
<u>VI. METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS.</u>	79
<u>PRINCIPIOS METODOLÓGICOS.</u>	79
<u>APRENDIZAJE Y MOTIVACIÓN</u>	80
<u>CRITERIOS DE SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS</u>	81
<u>PLANTEAMIENTO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS</u>	81
<u>EL TRABAJO EN EQUIPO</u>	81
<u>LA ORGANIZACIÓN DE LA CLASE Y EL TRABAJO EN EL AULA</u>	81
<u>RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS</u>	82
<u>LIBROS DE TEXTO:</u>	84
<u>ENSEÑANZA ONLINE:</u>	84
<u>VII. TEMPORALIZACIÓN</u>	85
<u>VIII. EVALUACIÓN</u>	85
<u>CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL PRIMER Y SEGUNDO CURSO.</u>	85
<u>CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA el CUARTO CURSO.</u>	86
<u>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</u>	87
<u>PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN</u>	88
<u>CRITERIOS DE CALIFICACION</u>	89
<u>EVALUACIÓN DEL BILINGÜISMO</u>	90
<u>IX. MEDIDAS DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES.</u>	90
<u>X. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.</u>	91
<u>XI. TEMAS TRANSVERSALES.</u>	93
<u>XII. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PREVISTAS PARA EL CURSO</u>	97
<u>ANEXO</u>	98

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

I. INTRODUCCIÓN

JUSTIFICACIÓN DEL ÁREA EN LA E.S.O.

Los procesos de aprendizaje se realizan, necesariamente, a través de los medios de comunicación y éstos transmiten las sensaciones, las experiencias y, en definitiva, el conocimiento mediante los sentidos. Tacto, oído y vista principalmente.

De manera que como actividad esencial en todo currículo escolar debiera plantearse la educación de los medios de comunicación. Conseguir que el alumno aprenda a oír, entendiendo lo que se dice o siendo capaz de disfrutar con los sonidos y conseguir que pueda expresarse con el lenguaje oral y el de los sonidos no verbales, es una meta básica en las tareas educativas. De igual modo, lograr que el alumno aprenda a ver, apreciando los aspectos plásticos y táctiles de las formas, así como expresarse y comunicarse mediante el lenguaje plástico y visual, es la otra gran meta básica en el campo de los medios instrumentales de la comunicación resulta esencial en cualquier proyecto educativo.

Debe entenderse que esta educación contiene una componente instrumental de primerísima importancia, ya que el saber comprender-expresarse mediante formas es necesario para la elaboración de multitud de ideas y para la comprensión del mundo formal. El pensamiento humano trabaja fundamentalmente con abstracciones y concreciones, con palabras que evocan pensamientos abstractos o con palabras e imágenes que invocan formas u objetos concretos. A la atención al segundo modo de actuar el pensamiento, va dirigida la Educación Plástica, Visual y Audiovisual que proponemos y que presentamos en estas líneas.

De lo anterior se desprende que la necesidad de que cualquier proyecto docente general cuente con una formación como la señalada, es debida a que para la mayoría de las áreas que quieran proponerse es necesaria una adecuada formación en el lenguaje visual y plástico, dado el carácter de los asuntos que dichas áreas pueden tratar. Considérese en este sentido el valor que los aspectos plásticos, gráficos y visuales, tienen en las siguientes áreas, aprobadas en el actual currículo de la etapa: Educación física, Ciencias de la naturaleza, Ciencias sociales, Matemáticas y Tecnología, que son, como se sabe, materias obligatorias, así como en Lengua Castellana y Literatura e Inglés, con las que debe establecerse una fluida interacción, en tanto ambas han de estar reflejadas en esta área, por estar los contenidos de la primera contemplados en las distintas unidades didácticas de la programación, y estar en consonancia con el segundo en todo lo referido al bilingüismo, del que este departamento es parte integrante.

Esta interacción del área plástica-visual con otras áreas no es una propiedad exclusiva de ella, ya que ocurre con otras áreas marcadas, igualmente, con un fuerte carácter instrumental; tal ocurre con las Matemáticas o con la Lengua. Pero de la misma manera que sucede con estas, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual no tiene únicamente el propósito de facilitar el proceso educativo en otras áreas, sino que se remite a sí misma, a fines que le son esencialmente propios, y de la misma forma que la Lengua, no sólo sirve para poder entender y expresarse en cualquier otra materia, sino que se encauza a finalidades propias.

Estas dos tendencias generales, previstas en cualquier desarrollo didáctico que quisiera hacerse del área, forman parte de la cultura visual de toda época. En todo momento de la historia de la Humanidad, ha habido representaciones plásticas que han marcado un modo de vivir, desde la casa al templo, desde la estatua del dios al broche del pelo, o desde el leve estampado del vestido cotidiano, hasta el gran mural. Esta configuración del mundo visual-artificial que nos rodea está impregnada siempre, en mayor o menor medida, de una componente de gran trascendencia: el Arte. Pues bien, a esta componente se refiere también la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Claro que no todas las cuestiones vinculadas con el arte son contempladas en exclusividad por el área, sino principalmente aquellas que tienen que ver con la representación y percepción estético-plástica, es decir con aquellas cuestiones propias de la realización del producto. Por otro lado, según sea la trascendencia del producto, el nivel de impregnación artística será mayor o menor, y en ese sentido la exclusividad del área será más o menos importante.

La apreciación de la obra de arte, en definitiva, se puede plantear, desde diversos ángulos: históricos, filosóficos, materiales y especialmente, desde el propio lenguaje plástico. Hoy en día parece incuestionable el valor formativo y de carácter de objetivo general en el Sistema Educativo que tiene la apreciación de la historia del arte, no sólo desde el punto de vista estético, sino también desde la perspectiva del aprecio al bien común, y de la valoración del patrimonio cultural de los pueblos.

Por último, en el extremo opuesto a las expresiones libres cargadas de sensibilidad e intención comunicativa, se encuentran las expresiones objetivas, en las que la representación del objeto trata de comunicar la configuración del mismo huyendo deliberadamente de toda impregnación artística. Esta representación puede tener una intención comunicativa o descriptiva. En la primera, se ofrece la configuración del objeto desde un punto de vista usual, pero en la segunda, se recurre a convencionalismos geométricos para poder dar una descripción analítica-científica del producto. Naturalmente cuanto más analítica y descriptiva sea la representación, más carácter de instrumento adquiere y más vinculaciones con las demás áreas podrán establecerse pasando la asignatura, en esos casos, de ser una materia dirigida hacia si misma -centrípeta-, a ser una asignatura dirigida hacia fuera -centrífuga-. Naturalmente, ambas tendencias son importantes y necesarias y la ponderación de la una y la otra es analizada en el presente proyecto.

I.

II. CONTEXTUALIZACIÓN. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

II.1 CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO. CONTEXTUALIZACIÓN A NIVEL DE CENTRO.

La materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual debe desarrollarse dentro de su propia idiosincrasia, atendiendo a los factores concretos del alumnado, que son los que en definitiva dan sentido a su formación como personas que han desenvolverse dentro de un entorno próximo y concreto.

- ✓ El universo socio-económico en el cual se halla inserto el I.E.S. Torre Olvidada, en el que destaca el sector agrario, centrado fundamentalmente en el cultivo del olivar; si bien es cierto que empiezan a atisbarse trazas de nuevos cultivos en detrimento de este árbol milenario, como la almendra, el algodón o el pistacho. El amplio desarrollo del olivar da lugar a la proliferación de industrias afines en la zona, referidas a la manipulación de este cultivo, aunque también ha experimentado cierto auge en las últimas décadas un pequeño corpúsculo del sector servicios referido a las atracciones de feria y parques de diversión.
- ✓ Las características del alumnado que cursa EPVA en primer ciclo de ESO es diversa y variopinta. Pertenece a estratos socioeconómicos muy dispares y sus inquietudes, que comienzan a despertarse ahora, son también muy diferentes. La cuestión de género no parece ser un factor divisorio entre grupos de varones o mujeres a la hora de ubicar dichas inquietudes. Se recuerda que para Primer Ciclo la materia EPVA es obligatoria, en tanto que en tercer y cuarto curso se convierte en optativa, lo cual viene a definir con más nitidez los intereses futuros del alumnado que cursa esta disciplina, fundamentalmente en el último curso de la etapa.

Por todo ello se ha de procurar la adecuada inserción del alumnado en este entorno social y económico desde el que pueda hallar respuesta a sus inquietudes y formación, tanto a nivel laboral como en relación a su desarrollo como persona y ciudadano, abocado a integrarse y desenvolverse en un mundo cada vez más homogéneo y globalizado.

De acuerdo con esas premisas, la materia de EPVA debe pretender contribuir a la obtención por parte del alumno/a de la formación pertinente para su desenvolvimiento en el entorno, haciéndolo además con la pertinente incidencia en las disciplinas de Lengua Española y Lengua Inglesa atendiendo a su visión más general, pero sin desdeñar en ningún momento esa mirada sobre lo particular del entorno propio del alumnado, que le permita desentrañar de manera más efectiva el universo circundante de Torredelcampo, de la localidad y provincia de Jaén, así como de la comunidad autónoma de Andalucía. Y todo ello aportando los elementos necesarios referidos al mundo del patrimonio visual y artístico de nuestra comunidad que haga viable una formación de carácter completo tanto en lo universal como en lo que de más concreto y particular pueda haber en su entorno inmediato.

II.2. CONTEXTUALIZACIÓN A NIVEL DE AULA.

De las matrículas, la práctica docente durante las primeras semanas y las actas de las sesiones de Evaluación Inicial se extraen los siguientes aspectos:

1º ESO A

Grupo formado por 7 alumnas y 13 alumnos, subdivididos en 8 bilingües y 12 no bilingües. 3 alumnos presentan NEAE y 2 repiten curso, aunque superaron sin dificultad el área de EPVA, por lo que en un principio no necesitarían un programa específico para repetidores.

1º ESO B

Grupo formado por 10 alumnas y 10 alumnos, de los cuales 12 alumnos están adscritos a bilingüismo. Sin alumnos que presenten NEAE, 2 repiten curso, aunque superaron sin dificultad el área de EPVA, por lo que en un principio no necesitarían un programa específico para repetidores.

1º ESO C

Grupo formado por 7 alumnas y 13 alumnos, subdivididos en 10 bilingües y 10 no bilingües. 4 alumnos presentan NEAE y 2 repiten curso, aunque superaron sin dificultad el área de EPVA, por lo que en un principio no necesitarían un programa específico para repetidores.

2º ESO A

Grupo formado por 11 alumnas y 13 alumnos, de los cuales 12 están adscritos a bilingüismo. 3 alumnos presentan NEAE, 2 repiten curso, aunque superaron sin dificultad el área de EPVA, por lo que en un principio no necesitarían un programa específico para repetidores. Atañen al programa RANA de EPVA de 1º: JMR

2º ESO B

Grupo formado por 8 alumnas y 11 alumnos, de los cuales 11 están adscritos a bilingüismo. 6 alumnos presentan NEAE, 1 repite curso, aunque superaron sin dificultad el área de EPVA, por lo que en un principio no necesitarían un programa específico para repetidores. 7 promocionan por imperativo legal, de los cuales seis se hallan matriculados en PMAR. 5 alumnos están adscritos al programa RANA de EPVA de 1º: JDCA y MAON

3º ESO A

Sin asignatura este curso.

Atañe al programa RANA de EPVA de 2º: JMM

3º ESO B

Sin asignatura este curso.

Sin alumnos del programa RANA.

4º ESO A

Grupo subdividido en dos orientaciones académicas diferentes:

Dibujo Técnico: formado por 6 alumnos inscritos en la materia optativa.

EPVA: formado por 7 alumnos inscritos en esta materia optativa. Sin alumnos del programa RANA.

4º ESO B

Grupo subdividido en dos orientaciones académicas diferentes:

Dibujo Técnico: formado por 5 alumnos.

EPVA: formado por 8 alumnos.

Este curso el programa de bilingüismo en este nivel no afecta al Dpto. de Dibujo. Sin alumnos del programa RANA.

ALUMNADO NEAE

Tenemos como alumnado con estas características matriculado en el Departamento, el siguiente:

1ºA: CJS, AEM, AMJ.

1ºC: SDTC, AEO, FVL.

2ºA: JMR, MDRF, JFTL.

2ºB: EMV, MAON, MRD, JRB, AES, JVS.

4ºA: CCP, DGM.

4ºB: AAL, ALR, AMO.

Las particularidades de cada caso aparecen reflejadas en el correspondiente informe del Departamento de Orientación.

II.3. CONCLUSIONES DE LA PRUEBA INICIAL.

Adscritos al Departamento de Dibujo un total de alumnos, solo un 7% considera POCO interesantes las materias que en él se imparten y un 11% piensa que puede tener alguna dificultad para superarlas, en tanto que la media de dedicación semanal a dicha disciplina se sitúa en torno a 2 horas.

En Primer curso no existen grandes diferencias de conocimientos previos entre los grupos bilingües y no bilingües, aunque sí parecen distanciarse en el comportamiento dentro del aula.

En Segundo curso no se plantean ningún tipo de problemática, en tanto que el alumnado matriculado en EPVA en Cuarto curso considera necesario incorporar algunos temas esenciales de Dibujo Técnico a la programación de cara a no estar en desventaja con sus compañeros matriculados en Dibujo Técnico a la hora de tomar una decisión de itinerarios en Bachillerato. Petición que ha sido tenida en cuenta.

I.

II.

III. OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.

La Educación secundaria obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

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

- b. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c. Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f. Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura y desarrollar el hábito y el gusto por la lectura.
- i. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada en situaciones de comunicación y desarrollar actitudes de interés y respeto ante la diversidad de lenguas.
- j. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k. Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social así como conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud y la calidad de vida personal así como del consumo responsable y sostenible.
- l. Conocer y asumir los principios del desarrollo sostenible y su repercusión para toda la sociedad, valorar críticamente el uso del entorno natural, y adquirir hábitos de cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- m. Apreiciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
- n. Adquirir una preparación básica para la incorporación profesional y aplicar los conocimientos adquiridos como orientación para la futura integración en el mundo académico y laboral.

OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA. RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad dar al alumnado herramientas para comprender la realidad natural, social y cultural y para que sea capaz de expresar de forma creativa los sentimientos, ideas y experiencias.

Esta materia contribuye a desarrollar las capacidades recogidas en los objetivos generales de la etapa relacionadas con el conocimiento, la valoración y el respeto de la cultura, la historia y el patrimonio natural, artístico y cultural (j) y con la apreciación de la creación artística (l). Asimismo, con el resto de las materias, favorece el desarrollo de las capacidades incluidas en los objetivos a), b), c), d), e), g) y m).

Objetivos generales de área

1. Observar, percibir, comprender e interpretar las cualidades plásticas, estéticas y funcionales de las imágenes del entorno natural y cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Utilizar el lenguaje visual y plástico para expresar con creatividad las emociones y sentimientos, las vivencias e ideas y los conocimientos contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
3. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.
4. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
5. 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.
6. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
7. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados; revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución y colaborar de forma positiva y responsable.
8. Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de comunicación, como vía para superar inhibiciones y como práctica de bienestar personal y social.
9. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

IV. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

COMPETENCIAS BÁSICAS:

Las competencias básicas, desde el proceso de enseñanza, son aquellos conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para que una persona alcance su desarrollo personal, escolar y social. Estas competencias las alcanza el alumnado a través del currículo formal, de las actividades no formales y de las distintas situaciones a las que se enfrenta en el día a día, tanto en la escuela, como en casa o en la vida social.

La competencia la demuestra el alumnado cuando es capaz de actuar, de resolver, de producir o de transformar la realidad a través de las tareas que se le proponen. La competencia, desde el doble proceso de enseñanza y aprendizaje, se adquiere y mejora a lo largo de la vida en un proceso que puede ser secuenciado y valorado en las distintas fases de la secuencia.

La Unión Europea fija en ocho las competencias “clave” al concluir la enseñanza obligatoria y el Ministerio de Educación y Ciencia en el Anexo I del Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación secundaria obligatoria, recoge ocho competencias como básicas al término de la educación obligatoria.

Estas son:

1. Competencia en comunicación lingüística.
2. Competencia matemática.
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
4. Tratamiento de la información y competencia digital.
5. Competencia social y ciudadana.
6. Competencia cultural y artística.
7. Competencia para aprender a aprender.
8. Autonomía e iniciativa personal.

El orden establecido no supone criterio de prioridad y la descripción de las habilidades que integran cada competencia contribuye a definir su uso como referente en la evaluación.

1. Competencia en comunicación lingüística.

La competencia comunicativa es la habilidad para comprender, expresar e interpretar pensamientos, sentimientos y hechos tanto de forma oral como escrita en las diferentes lenguas en la amplia gama de contextos sociales y culturales —trabajo, hogar y ocio—.

La persona competente en comunicación utiliza las destrezas lingüísticas-escuchar, hablar, conversar, leer y escribir- para construir el pensamiento, expresar e interpretar ideas, sentimientos o hechos de forma adaptada a la situación de comunicación. Así mismo utiliza la competencia para regular la propia conducta y para incidir en el comportamiento de los otros a través del diálogo.

Con distinto nivel de dominio y formalización -especialmente en lengua escrita- esta competencia significa, en el caso de las lenguas extranjeras, poder comunicarse en algunas de ellas y, con ello, enriquecer las relaciones sociales y culturales para desenvolverse en contextos distintos al propio. Asimismo, se favorece el acceso a más y diversas fuentes de información, comunicación y aprendizaje.

En síntesis, el desarrollo de la competencia lingüística al final de la educación obligatoria comporta el dominio de la lengua oral y escrita en múltiples contextos, y el uso funcional de, al menos, una lengua extranjera.

2. Competencia matemática.

Esta competencia consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, con el fin de producir, interpretar y expresar distintos tipos

de información sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, así como resolver problemas de la vida cotidiana.

La competencia matemática implica la habilidad para seguir determinados procesos de pensamiento (como la inducción y la deducción, entre otros) y aplicar algunos algoritmos de cálculo o elementos de la lógica, lo que conduce a identificar la validez de los razonamientos.

Esta competencia se alcanzará en la educación obligatoria en la medida en que los elementos y razonamientos matemáticos son utilizados para enfrentarse de manera espontánea a una amplia variedad de situaciones, provenientes de otros campos de conocimiento y de la vida cotidiana.

3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Esta competencia está referida a la habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, mediante la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y preservación de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos.

Así, el alumnado será competente en la adecuada percepción del espacio físico, a gran escala y en el entorno inmediato; tomará conciencia de la influencia que tiene la presencia de las personas en el espacio, las modificaciones que introducen y los paisajes resultantes, así como de la importancia de la conservación de los recursos y la diversidad natural, la solidaridad global e intergeneracional.

Esta competencia supone adoptar una disposición a una vida física y mental saludable, desde la doble dimensión –individual y colectiva- de la salud, y mostrar actitudes de iniciativa personal, autonomía, responsabilidad y respeto hacia los demás y hacia uno mismo.

También incorpora la habilidad progresiva para la investigación y el análisis sistemático y de indagación científica: identificar y plantear problemas relevantes; realizar observaciones; formular preguntas; localizar, obtener, analizar y representar información cualitativa y cuantitativa; plantear y contrastar hipótesis; realizar predicciones e inferencias de distinto nivel de complejidad; e identificar el conocimiento disponible, teórico y empírico) necesario para responder a las preguntas científicas, y para obtener, interpretar, evaluar y comunicar conclusiones en diversos contextos (académico, personal y social).

4. Tratamiento de la información y competencia digital.

Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información y para transformarla en conocimiento.

Está asociada con la búsqueda, selección, registro y tratamiento o análisis de la información, utilizando técnicas y estrategias diversas y requiere el dominio de lenguajes específicos básicos y de sus pautas de decodificación y transferencia, en distintas situaciones y contextos.

Significa, asimismo, comunicar la información con diferentes lenguajes y técnicas específicas, que permiten procesar y gestionar adecuadamente información abundante y compleja, resolver problemas reales, tomar decisiones, trabajar en

entornos colaborativos ampliando los entornos de comunicación para participar en comunidades de aprendizaje formales e informales, y generar producciones responsables y creativas.

La competencia digital incluye identificar y resolver los problemas habituales de software y hardware, así como hacer uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles para resolver problemas reales de modo eficiente, autónomo, responsable y crítico.

5. Competencia social y ciudadana.

Esta competencia se refiere a comprender la realidad social, participar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural.

El alumnado es competente para el análisis multicausal y sistémico al enjuiciar los hechos y problemas sociales e históricos, para: realizar razonamientos críticos y dialogar para mejorar; entender la pluralidad como enriquecimiento y aprender de las diferentes culturas; resolver conflictos con autonomía, reflexión crítica y diálogo; respetar de los valores universales y crear progresivamente un sistema de valores propio; para desarrollar la empatía; reflexionar críticamente sobre los conceptos de democracia, libertad, solidaridad, corresponsabilidad, participación y ciudadanía, con particular atención a los derechos y deberes reconocidos en las declaraciones internacionales, en la Constitución española y en la legislación autonómica, mostrando un comportamiento coherente con los valores.

En definitiva, el alumnado participará activa y plenamente en la vida cívica, ejerciendo la ciudadanía, basada en la construcción de la paz y la democracia.

6. Competencia cultural y artística.

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.

El alumnado al final de secundaria obligatoria será competente en habilidades de pensamiento divergente y convergente; para expresarse y comunicarse, así como para percibir, comprender y enriquecerse con el mundo del arte y de la cultura. Desarrollará su iniciativa, imaginación y creatividad, utilizando códigos artísticos, para reconocer y respetar el patrimonio cultural, para contextualizar la mentalidad social y las corrientes artísticas, literarias, musicales, y estéticas coetáneas; para valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural y el aprendizaje que supone el diálogo intercultural.

7. Competencia para aprender a aprender.

Esta competencia consiste en la habilidad para “aprender” disfrutando y hacerlo de una manera eficaz y autónoma de acuerdo con las exigencias de cada situación.

El alumnado al final de secundaria obligatoria reconoce sus propias capacidades (intelectuales, emocionales, físicas), las estrategias para desarrollarlas; desarrolla un sentimiento de competencia personal y confianza en uno mismo, que redundará en la curiosidad y motivación para aprender; desarrolla distintas estrategias y técnicas: de estudio, de observación y registro sistemático de hechos y relaciones, de trabajo cooperativo y por proyectos, de resolución de problemas, de planificación y

organización de actividades y tiempos, así como de búsqueda y tratamiento de la información.

Esta competencia conlleva ser capaz de autoevaluarse y autorregularse, responsabilidad y compromiso personal, saber administrar el esfuerzo, aceptar los errores y aprender de y con los demás.

8. Autonomía e iniciativa personal.

Esta competencia se construye desde el conocimiento de sí mismo y se manifiesta en el incremento de iniciativas y alternativas personales, en la seguridad que se adquiere al realizar las actividades, en el cálculo de riesgos y en la responsabilidad por concluir las de una forma correcta y en la capacidad por enjuiciarlas de forma crítica.

El alumnado de secundaria obligatoria será competente para transformar las ideas en acciones; proponerse objetivos y planificar y llevar a cabo proyectos, reelaborar los planteamientos previos o elaborar nuevas ideas, buscar soluciones y llevarlas a la práctica y autoevaluarse, extraer conclusiones con actitud positiva hacia la innovación.

Desarrollará también habilidades sociales para relacionarse, cooperar y trabajar en equipo, valorando las ideas de los demás, dialogando y negociando, así como para liderar proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA:

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye al desarrollo de todas las competencias básicas, aunque más específicamente contribuye a la adquisición de la competencia artística y cultural, pues con su ayuda el alumnado aprende a mirar, ver, observar, percibir y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Por otro lado, la materia contribuye igualmente a la adquisición de la competencia en el tratamiento de la información y de la competencia digital, ya que el universo audiovisual y multimedia, así como el mundo de la imagen y los recursos tecnológicos suponen actualmente unas herramientas fundamentales para la producción de creaciones visuales; a la adquisición de la competencia social y ciudadana al introducir valores de sostenibilidad, de respeto y conservación del patrimonio cultural, de acercamiento y relación con otras personas y culturas; a la competencia en habilidades lingüísticas al reforzar la comunicación con nuevas vías comprensivas y expresivas.

Ofrece la Educación Plástica, Visual y Audiovisual un formato no verbal que enriquece el Plan de Lectura de Andalucía y multiplica las posibilidades de expresión. La integración del lenguaje plástico y visual con el resto de materias que desarrollan la dimensión comunicativa y permite el desarrollo de proyectos integrados multimedia. Aunque también supone una conexión interdisciplinar con las áreas de Lengua Castellana y Literatura y Lenguas Extranjeras, en tanto tradicionalmente han supuesto medios de expresión creativa paralelas, que han caminado en comunión en distintos periodos históricos; sobre todo desde finales del siglo XVIII en adelante. A lo cual se añade la existencia de una plaza bilingüe (Inglés) dentro del Departamento.

Desarrolla, asimismo, la autonomía e iniciativa personal a través de la ampliación de las habilidades de expresión, tanto individual como colectiva, para su uso en el tiempo de ocio; la competencia de aprender a aprender utilizando nuevos recursos y, por último, permite desarrollar la competencia emocional.

La siguiente tabla especifica las interrelaciones de los Objetivos Generales del Área con los de la Etapa y con las Competencias Clave:

Objetivos Generales de Etapa	Objetivos Generales de Área	Competencias Clave
l, m	1. Observar, percibir, comprender e interpretar las cualidades plásticas, estéticas y funcionales de las imágenes del entorno natural y cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.	3, 6
e, c	2. Utilizar el lenguaje visual y plástico para expresar con creatividad las emociones y sentimientos, las vivencias e ideas y los conocimientos contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas	5, 8
f	3. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.	2
e, n	4. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.	4
g	5. 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.	5
h, i	6. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.	2
a, b	7. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados; revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución y colaborar de forma positiva y responsable.	7, 8
c, k	8. Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de comunicación, como vía para superar inhibiciones y como práctica de bienestar personal y social.	5
d	9. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.	5, 8

V. CONTENIDOS

Para establecer los contenidos de cada curso se ha partido de los conceptos generales propuestos para toda la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria en el Decreto 69/2007 de 1 de Junio. Los contenidos de cada curso que ahora seleccionamos y proponemos se organizarán en bloques de contenido y se secuenciarán en cursos y posteriormente en unidades didácticas.

BLOQUES DE CONTENIDO

1. Descubrimiento de entorno real y artístico.
2. Expresión y creación.
3. Creación de la obra artística.
4. Descubrimiento y uso de las artes plásticas y el diseño

Los contenidos de primero a segundo se organizan en dos bloques en torno a la percepción, el descubrimiento del entorno real y artístico y la expresión y creación.

En el primero de los bloques, “Descubrimiento del entorno real y artístico”, se parte de la observación para identificar y leer el lenguaje visual en los diferentes medios y entornos; y en el segundo, “Expresión y creación”, se utiliza ese lenguaje de forma productiva para su uso individual y colectivo.

En cuarto, los contenidos se organizan en otros dos bloques. El primero, “Creación de la obra artística”, concreta todos los procesos de toma de decisiones que requiere la obra artística desde el boceto a la ejecución y valoración; y el segundo, “Descubrimiento y uso de las artes plásticas y el diseño” ofrece un inventario de posibilidades y lenguajes para facilitar la elección académica y profesional y para el desarrollo de la dimensión artística.

CONTENIDOS DEL PRIMER Y SEGUNDO CURSO

Bloque 1. Descubrimiento del entorno real y artístico

- La percepción visual. El lenguaje y la comunicación visual: finalidad informativa, comunicativa, expresiva y estética. Valoración de la imagen como medio de expresión. La imagen representativa y la imagen simbólica. Explotación de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos. Interés por la observación sistemática.
- Entorno audiovisual y multimedia: identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Estudio y experimentación a través de los procesos,

técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine, para producir mensajes visuales.

Experimentación y utilización de recursos informáticos y nuevas tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial. Reconocimiento y valoración del papel de la imagen en nuestro tiempo.

- Lectura y valoración de los referentes artísticos. Lectura de imágenes, a través de los elementos visuales, conceptuales y relacionales, estableciendo los mensajes y funciones del patrimonio cultural propio detectando las similitudes y diferencias respecto a otras sociedades y culturas. Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos, etc.).

Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores destacables. Aceptación y respeto hacia las obras de los demás.

Bloque 2. Expresión y creación.

- Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. Experimentación y exploración de los elementos que estructuran formas e imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.) Descubrimiento y representación objetiva y subjetiva de las formas (posición, situación, ritmos, claroscuro, imaginación, fantasía, etc.).

- Experimentación y utilización de técnicas en función de las intenciones expresivas y descriptivas. Utilización de las bases de los sistemas convencionales proyectivos, con fines descriptivos y expresivos. Construcción de formas tridimensionales en función de una idea u objetivo con diversidad de materiales.

- Sensibilización ante las variaciones visuales producidas por cambios luminosos. Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.

- Realización de apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación. Creación colectiva de producciones plásticas. Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación. Responsabilidad en el desarrollo de la obra o de la actividad propia (individual o colectiva).

UNIDADES DIDACTICAS PARA 1º Y 2º DE E.S.O.

UNIDAD 1

El lenguaje visual

PRESENTACIÓN

El bagaje de los alumnos de Educación Primaria sobre Educación Plástica, Visual y Audiovisual es eminentemente práctico, ya que los objetivos que se persiguen en dicha etapa se basan en el desarrollo de las destrezas del alumno. En el caso de la ESO, se pretende que los alumnos adquieran conciencia teórica de las posibilidades comunicativas y expresivas de la imagen, y que afronten su relación con la imagen desde un punto de vista analítico e, incluso, crítico.

Para el desarrollo de las unidades desde este enfoque analítico contaremos, no solo con la información teórica a la que accede el alumno, sino también con los ejercicios que se proponen en las fichas adjuntas al final de esta unidad.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

EL LEGUAJE VISUAL		
La comunicación a través de la imagen	Características de la comunicación visual	Medios para la creación de imágenes
<ul style="list-style-type: none">• La comunicación visual tiene por objeto la transmisión de mensajes a través de la imagen.• El lenguaje visual es el sistema de comunicación que se emplea en la creación de mensajes visuales.	<ul style="list-style-type: none">• Los principales elementos de la comunicación son: emisor, receptor, mensaje, código y canal. En la comunicación visual tienen características propias.• Los signos en el lenguaje visual son las imágenes.• Las finalidades del lenguaje visual son: informativa, expresiva y estética.	<ul style="list-style-type: none">• Medios clásicos: Bidimensionales: dibujo, pintura y grabado. Tridimensionales: escultura y arquitectura.• Medios de aparición reciente: fotografía, cine y televisión.

OBJETIVOS

1. Relacionar las imágenes que nos rodean con la forma específica de comunicación que es el lenguaje visual.
2. Valorar la importancia y la capacidad del lenguaje visual como medio de comunicación.
3. Reconocer las características del lenguaje visual: elementos que lo componen, signos que emplea y finalidad que persigue.
4. Distinguir la finalidad o función predominante de una imagen a través del análisis sistemático.
5. Diferenciar cuáles son los medios para crear imágenes: medios clásicos y medios de reciente aparición.

6. Valorar la importancia de las nuevas tecnologías en la creación y difusión de las imágenes.
7. Apreciar la gran variedad de imágenes que nos rodea como algo propio de nuestro entorno y de la cultura de nuestro tiempo.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- La imagen como lenguaje visual.
- Elementos que componen la comunicación visual.
- Finalidad de los distintos tipos de imágenes.
- Medios para la creación de imágenes.
- Factores de análisis de una imagen.
- Capacidad expresiva del medio plástico y visual.

PROCEDIMIENTOS

- Establecimiento de relaciones entre las imágenes y las ideas que pretenden comunicar.
- Estudio de las funciones y finalidades de las imágenes.
- Clasificación de los diversos medios para crear imágenes.
- Relación entre un medio para crear imágenes y la finalidad de la imagen que se obtiene.
- Observación y reconocimiento de los elementos que componen una imagen.
- Análisis de la relación que existe entre la expresividad de una imagen y los elementos que la componen.

ACTITUDES

- Valoración de la imagen como medio de expresión.
- Interés por conocer las características formales de una imagen.
- Curiosidad por reconocer los elementos expresivos de una imagen artística.
- Respeto ante la diversidad de formas expresivas del lenguaje visual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Establecer relaciones entre la imagen y el mensaje que transmite.
2. Agrupar imágenes atendiendo a su finalidad.
3. Clasificar imágenes según su medio de creación.
4. Analizar en una imagen los elementos que la componen y, en función de ellos, comprender su valor expresivo.

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none">• <i>Competencia comunicativa:</i><ul style="list-style-type: none">– Integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes.– Atención a la elaboración de textos en lengua española y/o inglesa para el alumnado bilingüe, pertenecientes fundamentalmente al mundo de la publicidad y el cómic.– Enriquecer la comunicación.• <i>Competencia artística y cultural:</i><ul style="list-style-type: none">– Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización

- de las técnicas y los recursos que les son propios.
- Aprender a mirar, ver, observar y percibir.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
 - Desarrollar estrategias de planificación, previsión de recursos, anticipación y evaluación de resultados (tomar decisiones de manera autónoma).
- *Competencia social y ciudadana:*
 - Trabajar con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas.
- *Competencia para aprender a aprender:*
 - Acostumbrarse a reflexionar sobre los procesos.
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
 - Reconocer la importancia de la imagen como soporte de la información.

UNIDAD 2

La forma

PRESENTACIÓN

Una vez que el alumno ha adquirido conciencia del lenguaje visual y de sus características, el siguiente paso consiste en descubrir los elementos que constituyen este sistema comunicativo.

En esta unidad se va a abordar el estudio de la forma de modo que el alumno –que ya posee una noción intuitiva de la forma– aprenda sus características. La intención es desarrollar la mirada analítica del alumno para que comprenda que la aparente infinitud de formas que existen se pueden agrupar bajo determinados criterios.

Adquirir esta visión es imprescindible para trabajar sobre la intención subjetiva que puede subyacer tras una forma como medio de expresión.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

LA FORMA		
Percepción de la forma	Formas bidimensionales	Formas tridimensionales
<p>Forma es todo elemento que tiene un contorno y una estructura.</p> <ul style="list-style-type: none">• El contorno determina los límites.• La estructura constituye el esqueleto. <p>La percepción de la forma depende de:</p> <ul style="list-style-type: none">• La situación del observador con respecto al objeto.• El entorno en que se encuentra el objeto.	<p>Elementos configuradores:</p> <ul style="list-style-type: none">• El punto.• La línea.• La mancha.	<p>Elementos configuradores:</p> <ul style="list-style-type: none">• Los bloques.• Los planos.• Las líneas.

OBJETIVOS

1. Aprender las nociones de contorno y de estructura como elementos que definen las formas.
2. Interpretar la perspectiva de la visión y el entorno de la forma como elementos fundamentales para su percepción.
3. Aprender las diferencias entre formas bidimensionales y tridimensionales.
4. Conocer los elementos propios de las formas bidimensionales y de las formas tridimensionales.

5. Adquirir destreza en la representación de formas sencillas.
6. Distinguir tipos de formas en las obras de arte.
7. Reconocer el valor expresivo y subjetivo de las formas en las obras de arte.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- La forma: definición y características.
- Importancia del punto de vista en la apreciación de las formas.
- Elementos constitutivos de las formas bidimensionales.
- Elementos constitutivos de las formas tridimensionales.
- La forma como elemento diferenciador de distintos estilos artísticos.

PROCEDIMIENTOS

- Identificación del elemento predominante en una forma específica.
- Observación de obras plásticas con características formales determinadas.
- Análisis de los recursos utilizados para crear diferentes sensaciones a través de la forma.
- Realización de composiciones en las que se conjuguen diversas formas.
- Elaboración de imágenes a partir de un elemento concreto de la forma.

ACTITUDES

- Valoración de la importancia de las formas geométricas elementales como estructuras de los objetos.
- Interés por apreciar la estructura interna de una obra.
- Curiosidad por conocer y llevar a cabo diversos métodos compositivos.
- Aprecio por la simplificación como punto de partida de la creación visual.
- Confianza en la propia capacidad de emplear las formas de modo expresivo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Comprender la noción de forma.
2. Diferenciar los tipos de formas que existen, así como sus características.
3. Discriminar qué elementos son propios de las formas bidimensionales y cuáles lo son de las formas tridimensionales.
4. Apreciar la intencionalidad expresiva que hay en la elección entre diversos tipos de formas a la hora de crear una imagen.
5. Reconocer elementos compositivos y relaciones entre formas en diferentes obras artísticas.
6. Descubrir formas geométricas en la naturaleza y en el arte.
7. Realizar composiciones propias en las que se demuestre el conocimiento de las posibilidades expresivas de las formas.

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none">• <i>Competencia comunicativa:</i><ul style="list-style-type: none">– Hacer uso de unos recursos específicos del área para expresar ideas, sentimientos y emociones.

- Desentrañamiento de la emotividad de frases y palabras. Utilización de onomatopeyas en lengua española y/o inglesa para el alumnado bilingüe.
- *Competencia artística y cultural:*
 - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
 - Ser capaz de expresarse a través de la imagen.
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
 - Utilizar recursos tecnológicos específicos.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
 - Estimular el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica para fomentar la iniciativa y autonomía personal.
- *Competencia social y ciudadana:*
 - Trabajar con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas.

UNIDAD 3

El color

PRESENTACIÓN

Los contenidos de esta unidad profundizan en dos aspectos básicos: el gran predominio que tiene el color en el lenguaje visual y la cantidad de contenidos teóricos asociados a él.

El alumno de Educación Primaria ya está familiarizado con el uso del color, de hecho ha sido posiblemente el primer elemento propio de la creación plástica que ha empleado. Sin embargo, es necesario que adquiera unos conocimientos teóricos para que pueda utilizarlos en su creación de manera racional y para que sea capaz de realizar interpretaciones críticas sobre las imágenes y las creaciones artísticas ante las que se enfrente.

Los ejercicios y trabajos de esta unidad están planteados con esta finalidad.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

EL COLOR		
La percepción del color	La interacción de los colores	El valor comunicativo de los colores
<p>El color se percibe gracias a la interacción de tres elementos:</p> <ul style="list-style-type: none">• La luz.• Las características de la superficie de los objetos.• El sentido de la vista.	<p>Las cualidades diferenciadoras de los colores son: tono, saturación y luminosidad.</p> <p>En función de esas cualidades se realizan escalas cromáticas.</p> <p>El círculo cromático es un esquema ordenado de los colores:</p> <ul style="list-style-type: none">• Los colores primarios no se pueden obtener de ningún otro.• Los colores secundarios se obtienen al combinar los primarios.	<p>El color puede transmitir informaciones y permite expresar sentimientos y emociones personales. Clasificaciones de los colores basadas en su valor comunicativo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Asociadas a sensaciones térmicas (colores fríos y colores cálidos).• Basadas en criterios psicológicos.• Basadas en la naturaleza.

OBJETIVOS

1. Conocer los elementos y procesos físicos por los que se percibe el color.
2. Reconocer las cualidades de los colores y distinguir colores primarios y secundarios.
3. Realizar mezclas de colores y gradaciones cromáticas con diversas técnicas y materiales.

4. Apreciar la importancia del color en la comunicación visual como medio de información sobre una imagen.
5. Valorar el uso estético y expresivo del color en las imágenes artísticas.
6. Aplicar las nociones técnicas que se han adquirido en composiciones propias de modo que el color esté al servicio de la obra expresiva.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- La luz blanca y el color.
- Elementos que intervienen en la percepción del color: la luz, el color de los objetos y el sentido de la vista.
- Cualidades del color. Escalas cromáticas.
- El círculo cromático. Colores primarios y secundarios.
- Armonías y contrastes.
- Función comunicativa de los colores.
- Función expresiva y creativa de los colores en las obras de arte.

PROCEDIMIENTOS

- Obtención de colores secundarios a través de la mezcla de los colores primarios.
- Elaboración de escalas cromáticas de diferente tipo.
- Análisis de los usos comunicativos del color en una imagen.
- Dominio de los recursos técnicos y creativos del color en las creaciones propias

ACTITUDES

- Predisposición para explorar el color en el entorno y relacionar dicha exploración con los aprendizajes adquiridos.
- Gusto por el rigor y la precisión en el empleo del color para realizar composiciones propias.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer las propiedades físicas del color.
2. Apreciar los matices del color en la naturaleza y en los objetos.
3. Diferenciar los colores primarios de los secundarios.
4. Manejar los colores primarios, el blanco y el negro para obtener una diversidad cromática.
5. Utilizar con fines expresivos las herramientas técnicas aprendidas sobre el color.
6. Analizar críticamente una imagen o creación artística en función de su uso del color.

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none">• <i>Competencia comunicativa:</i><ul style="list-style-type: none">– Hacer uso de unos recursos específicos del área para expresar ideas, sentimientos y emociones.– Integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes.– Enriquecer la comunicación.

- *Competencia artística y cultural:*
 - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
 - Aprender a mirar, ver, observar y percibir.
 - Experimentar e investigar con diversidad de técnicas plásticas y visuales.
 - Ser capaz de expresarse a través de la imagen.

- *Autonomía e iniciativa personal:*
 - Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados (tomar decisiones de manera autónoma).

- *Competencia para aprender a aprender:*
 - Acostumbrarse a reflexionar sobre los procesos.

- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
 - Reconocer la importancia de la imagen como soporte de la información.

- *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*
 - Analizar obras ajenas.

UNIDAD 4

La textura

PRESENTACIÓN

La textura es un elemento más del lenguaje visual y plástico, que aporta mucha riqueza y variedad expresiva a las obras y que proporciona altura artística a una creación. Esta unidad ofrece un contenido teórico sobre la textura (definición, tipos, percepción, aplicación en las artes...) y al mismo tiempo presenta pautas para el manejo de diversas técnicas de creación de texturas.

Como punto de partida, conviene corregir un error inicial que pueden cometer los alumnos al considerar como textura solo y exclusivamente la propia de los objetos físicos que los artistas copian a veces en sus obras. La textura en una obra de arte puede tener autonomía propia, no tiene que referirse siempre a texturas preexistentes: ahí es donde reside su potencial creativo.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

LA TEXTURA		
Definición y clases	La percepción de las texturas	La textura en arquitectura y escultura
<p>La textura es el acabado que tiene la superficie de cualquier objeto. Según su origen, existen dos clases de texturas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Texturas naturales.• Texturas artificiales.	<p>Según el sentido por el que se perciben, existen dos clases de texturas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Las texturas táctiles son las que se aprecian básicamente a través del tacto.• Las texturas visuales son las que se captan a través del sentido de la vista.	<p>Los arquitectos dotan a sus obras de texturas específicas, atendiendo a criterios funcionales, estéticos o económicos diversos.</p> <p>La textura es componente esencial y consustancial de las obras escultóricas. La elección del material depende de la sensación que se quiere producir.</p>

OBJETIVOS

1. Diferenciar los tipos de texturas que se encuentran en la naturaleza y en el entorno.
2. Distinguir entre texturas táctiles y texturas visuales.
3. Apreciar las cualidades táctiles y visuales de los materiales para reconocerlas en los objetos cotidianos y en las obras artísticas.
4. Relacionar en las obras de arte los tipos de textura con sus funciones y sus cualidades estéticas.
5. Adquirir destreza en el manejo de los materiales gráfico-plásticos para obtener diferentes texturas.
6. Utilizar los conceptos aprendidos sobre la textura para desarrollar formas de expresión propias.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- Texturas naturales y texturas artificiales.
- Texturas táctiles y texturas visuales.
- Las texturas en arquitectura y escultura.

PROCEDIMIENTOS

- Observación y análisis de texturas y materiales del entorno.
- Experimentación con diversas técnicas para obtener texturas.
- Aplicación de técnicas para emplear texturas de forma expresiva en las composiciones propias.
- Análisis de obras arquitectónicas, escultóricas y pictóricas en las que se utilice la textura con valor expresivo.

ACTITUDES

- Aprecio de las posibilidades de la textura como un recurso artístico más.
- Valoración de la importancia que tiene la relación entre funcionalidad, estética y economía en la creación de objetos y edificios.
- Curiosidad por experimentar con materiales nuevos para las creaciones propias.
- Respeto por el empleo de técnicas novedosas y originales en la obtención de texturas.
- Predisposición para reconocer diferentes tipos de textura en las obras de arte.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer texturas de objetos del entorno mediante apreciación visual y táctil, ya sean naturales o artificiales.
2. Analizar por qué se ha empleado un determinado material en la creación de un objeto en relación con la función que debe cumplir.
3. Analizar el uso de texturas en obras arquitectónicas, escultóricas y pictóricas.
4. Realizar texturas mediante diferentes técnicas.
5. Aplicar distintas texturas en composiciones plásticas propias.

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none">• <i>Competencia comunicativa:</i><ul style="list-style-type: none">– Hacer uso de recursos específicos del área para expresar ideas, sentimientos y emociones.• <i>Competencia artística y cultural:</i><ul style="list-style-type: none">– Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.– Aprender a mirar, ver, observar y percibir.

- Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
- Experimentar e investigar con diversidad de técnicas plásticas y visuales.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
 - Estimular el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica.
- *Competencia social y ciudadana:*
 - Trabajar con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas.
 - Plantear experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

UNIDAD 5

La imagen digital

PRESENTACIÓN

Vivimos en una época plenamente técnica en la que el manejo de las herramientas informáticas es fundamental en casi cualquier ámbito. En la actualidad los alumnos están acostumbrados al manejo de ordenadores, porque el desarrollo de la informática corresponde al de su experiencia vital. Por ello es necesario que conozcan los mecanismos para la creación, almacenamiento y difusión de imágenes digitales, ya que su potencialidad en la creación plástica es cada vez mayor.

Por lo novedoso de su contenido, es muy posible que los alumnos sientan una motivación especial hacia esta unidad. Se puede aprovechar ese estímulo para llevar a cabo un trabajo más sistemático sobre la imagen digital.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

LA IMAGEN DIGITAL			
El soporte de la imagen digital	La imagen digital: de los orígenes a la actualidad	La calidad de las imágenes digitales	Obtención de imágenes digitales
La infografía es el conjunto de técnicas de creación, almacenaje y manipulación de imágenes a través de programas informáticos.	En la evolución influyen el aumento de capacidad de memoria de los ordenadores, el desarrollo de los programas y el menor tamaño de algunos archivos de imagen. Las imágenes digitales pueden ser: imágenes de mapa de bits (compuestas por puntos luminosos o píxeles) e imágenes vectoriales (creadas con fórmulas matemáticas).	Las imágenes vectoriales mantienen su calidad aunque se cambie su tamaño. La calidad de las imágenes de mapa de bits depende del número de píxeles que constituyen la imagen, a lo cual se denomina resolución de la imagen.	<ul style="list-style-type: none"> • Con una cámara digital. • A través del escáner. • Con programas de dibujo específicos para crear o manipular imágenes vectoriales o imágenes de mapa de bits.

OBJETIVOS

1. Conocer la naturaleza informática de la imagen digital.
2. Distinguir las cualidades y características de los tipos de imágenes digitales.
3. Apreciar la calidad de una imagen digital en función de su resolución.
4. Crear imágenes digitales a través de la cámara fotográfica digital.
5. Obtener imágenes digitales a través del escáner.
6. Crear imágenes digitales a través de un programa informático de dibujo.
7. Interpretar los rasgos principales de una imagen digital.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- Composición informática de la imagen digital.
- Evolución histórico-tecnológica de la imagen digital.
- Imágenes vectoriales.
- Imágenes de mapa de bits.
- Resolución de la imagen digital.
- Modos de obtención de imágenes digitales.

PROCEDIMIENTOS

- Observación detallada de una imagen digital.
- Obtención de imágenes digitales a través de diversos medios.
- Creación de nuevas imágenes digitales a través de los programas digitales de dibujo.
- Manipulación expresiva por medios convencionales de una imagen digital.

ACTITUDES

- Interés por la informática como soporte de imágenes.
- Curiosidad por la creación artística basada en la imagen digital.
- Comprensión hacia los compañeros que dispongan de menos recursos informáticos propios.
- Respeto por las diferentes competencias y habilidades informáticas de los compañeros.
- Predisposición para utilizar imágenes digitales como fuente de creaciones plásticas propias.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Apreciar las diferencias entre la imagen convencional y la imagen digital.
2. Conocer los diferentes tipos de imágenes digitales.
3. Analizar las características de una imagen digital.
4. Manejar las herramientas para crear imágenes digitales.
5. Crear y manipular imágenes digitales con criterio expresivo y estético.

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia comunicativa:*
 - Hacer uso de unos recursos específicos del área para expresar ideas, sentimientos y emociones.
 - Integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes.
 - Enriquecer la comunicación.
- *Competencia artística y cultural:*
 - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
 - Experimentar e investigar con diversidad de técnicas plásticas y visuales.
 - Ser capaz de expresarse a través de la imagen.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
 - Estimular el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica para fomentar la iniciativa y autonomía personal.
- *Competencia social y ciudadana:*
 - Trabajar con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas.
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
 - Reconocer la importancia de la imagen como soporte de la información.
 - Utilizar recursos tecnológicos específicos.

UNIDAD 6

El dibujo técnico

PRESENTACIÓN

Esta unidad de presentación del dibujo técnico tiene una especial importancia, ya que en ella los alumnos se van a familiarizar con las herramientas propias de esta modalidad de lenguaje (compás, escuadra, cartabón...), con sus elementos básicos (punto, línea) y con los trazados que se pueden realizar con rectas y ángulos. Hay que dedicar el tiempo necesario para que los alumnos aprendan el manejo de estos elementos, porque los van a emplear constantemente en unidades y cursos posteriores; una base insuficiente puede impedir el progreso adecuado en el dibujo técnico.

En este primer contacto se ha de transmitir a los alumnos la necesidad de trabajar con precisión, exactitud, orden y limpieza, esenciales características del dibujo técnico

ESQUEMA DE LA UNIDAD

EL DIBUJO TÉCNICO			
El dibujo técnico: características	La normalización en el dibujo técnico	Rectas. Trazados básicos	Ángulos. Trazados básicos
<p>El dibujo técnico es un lenguaje visual y sus características son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es objetivo. • Es preciso y lógico, y utiliza conceptos matemáticos. • Es universal. 	<p>Los formatos de papel normalizados se establecen a partir del DIN-A0 por sucesivas divisiones a la mitad del papel. Los elementos del dibujo técnico son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trazado del punto. • Trazado de la línea. 	<p>Conceptos básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recta. • Semirrecta. • Segmento. <p>Trazados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paralelas. • Perpendiculares. • Mediatriz de un segmento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trazado de la bisectriz de un ángulo. • Trazados con compás de ángulos de 90°, 45°, 60° y 30°. • Trazados de ángulos con plantillas.

OBJETIVOS

1. Entender el dibujo técnico como un lenguaje objetivo, preciso y universal.
2. Adquirir destrezas en el manejo de instrumentos y materiales propios del dibujo técnico: lápiz, regla, escuadra, cartabón, compás, goma, papel, etc.
3. Aplicar las nociones básicas del dibujo técnico en la expresión gráfica y en el dibujo en general.
4. Desarrollar las tareas de dibujo técnico de manera metódica, precisa y pulcra.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- El dibujo técnico como lenguaje.
- Herramientas y materiales básicos para el dibujo técnico.
- Elementos del dibujo técnico: el punto y la línea.
- Clases de líneas y significados de las líneas en el dibujo técnico.
- Tipos de rectas. Trazados básicos.
- Tipos de ángulos. Trazados básicos.

PROCEDIMIENTOS

- Aplicación del lenguaje geométrico como lenguaje matemático en el dibujo técnico.
- Percepción de puntos y líneas en diferentes tipos de imágenes.
- Utilización de las herramientas para trazar elementos básicos del dibujo técnico.
- Trazado de paralelas y perpendiculares. Trazado de la mediatriz de un segmento.
- Trazado de ángulos. Trazado de la bisectriz de un ángulo.

ACTITUDES

- Aprovechamiento del dibujo técnico para aumentar las posibilidades comunicativas en el dibujo.
- Gusto por la precisión, exactitud y pulcritud en la representación gráfica.
- Valoración del dibujo técnico como forma de representación objetiva y exacta.
- Cuidado del material de dibujo propio, de los compañeros y del centro.
- Constancia para superar las dificultades prácticas y adquirir destreza en el dibujo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar el dibujo técnico como un lenguaje universal basado en la geometría.
2. Manejar correctamente las herramientas de dibujo técnico en el desarrollo de los trabajos.
3. Realizar los trazados geométricos básicos: paralelismo y perpendicularidad de rectas, mediatrices de segmentos, trazado de ángulos y bisectrices de ángulos.
4. Utilizar con cuidado y respeto las herramientas de dibujo técnico en el desarrollo de los trabajos.
5. Adquirir destreza en el desarrollo preciso y pulcro de los trabajos de dibujo técnico.

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none">• <i>Competencia comunicativa:</i><ul style="list-style-type: none">– Integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes.– Enriquecer la comunicación.• <i>Competencia artística y cultural:</i><ul style="list-style-type: none">– Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.

- Ser capaz de expresarse a través de la imagen.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
 - Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados (tomar decisiones de manera autónoma).
 - Estimular el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica para fomentar la iniciativa y autonomía personal.
- *Competencia para aprender a aprender:*
 - Acostumbrarse a reflexionar sobre los procesos.
- *Competencia matemática:*
 - Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

UNIDAD 7

Figuras geométricas

PRESENTACIÓN

Una vez conocidos y dominados los rudimentos básicos del dibujo técnico, el alumno va a usar otras importantes herramientas procedimentales, como la división de un segmento en partes iguales. Todos estos conocimientos se van a aplicar en el trazado de figuras geométricas. Por otra parte, también se va a trabajar en la unidad sobre la presencia de elementos geométricos tanto en la naturaleza como en las creaciones humanas: es enriquecedor y necesario que el alumno conciba la figura geométrica no sólo como una abstracción matemática, sino como una realidad física, presente en multitud de ámbitos, que las matemáticas y la geometría representan de forma lógica, precisa y sistemática.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

FIGURAS GEOMETRICAS			
Figuras geométricas. Conceptos básicos	Trazados básicos	Polígonos inscritos	Trazados geométricos con curvas
<p>Un polígono es la parte del plano limitada por segmentos que forman una línea poligonal cerrada. Los polígonos regulares tienen todos los lados iguales. La circunferencia es el lugar geométrico determinado por los puntos que equidistan de otro llamado centro.</p>	<p>Trazados instrumentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • División del segmento en partes iguales. • Determinación del centro de una circunferencia. <p>Trazados de cuadrados y triángulos conociendo la longitud de sus lados.</p>	<p>Métodos particulares:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trazado del triángulo y el hexágono. • Trazado del cuadrado y el octógono. <p>Método general.</p>	<p>Tangencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trazado de una recta tangente a una circunferencia. • Trazado de una circunferencia tangente a otra. <p>Espirales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trazado de espiral de dos y tres centros.

OBJETIVOS

1. Reconocer las figuras geométricas en la naturaleza, el arte y el diseño.
2. Conocer y dominar los conceptos de polígono y circunferencia.

3. Dominar los trazados básicos de carácter instrumental.
4. Emplear de forma correcta los materiales y procedimientos para trazar polígonos regulares.
5. Desarrollar los trazados geométricos con curvas (tangencias y espirales) en las composiciones propias.
6. Diferenciar los tipos de figuras geométricas que pueden formar parte de la decoración de un objeto.
7. Aplicar las figuras geométricas como componente constructivo u ornamental en diversos trabajos plástico

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- El polígono. La circunferencia.
- Trazados básicos de triángulos.
- Trazado de un cuadrado a partir de un lado.
- Polígonos regulares inscritos.
- Relaciones de tangencia.
- La curva espiral.
- Figuras geométricas en la naturaleza, el arte, el diseño y la decoración.

PROCEDIMIENTOS

- División de un segmento en partes iguales a través del método de Tales de Mileto.
- Determinación del centro de una circunferencia.
- Trazado con ayuda del compás del cuadrado y de diversos tipos de triángulos.
- Trazado de polígonos inscritos a través de métodos particulares y del método general.
- Trazado de tangencias entre una circunferencia y una recta o entre circunferencias.
- Trazado de curvas espirales.

ACTITUDES

- Interés por reconocer figuras geométricas en el entorno.
- Aprecio por el uso de las figuras geométricas en el arte, el diseño y la decoración.
- Gusto por la precisión, exactitud y pulcritud en el trazado de figuras geométricas.
- Inquietud por conocer los procesos lógicos y deductivos que subyacen en el trazado de las figuras geométricas.
- Reconocimiento de las posibilidades compositivas de las formas poligonales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer y clasificar diferentes tipos de polígonos.
2. Construir correctamente formas poligonales a través de distintos métodos.
3. Emplear el razonamiento para establecer relaciones entre los diversos elementos geométricos que forman un polígono.

4. Analizar la función utilitaria y la función estética en el empleo de formas geométricas en el diseño y en el arte.
5. Realizar composiciones plásticas a partir de los diversos procedimientos geométricos que se han aprendido.

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none">• <i>Competencia artística y cultural:</i><ul style="list-style-type: none">– Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.• <i>Autonomía e iniciativa personal:</i><ul style="list-style-type: none">– Estimular el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica.• <i>Competencia para aprender a aprender:</i><ul style="list-style-type: none">– Acostumbrarse a reflexionar sobre los procesos.– Llevar a cabo tareas de experimentación creativa que impliquen la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos.• <i>Tratamiento de la información y competencia digital:</i><ul style="list-style-type: none">– Reconocer la importancia de la imagen como soporte de la información.– Utilizar recursos tecnológicos específicos.• <i>Competencia matemática:</i><ul style="list-style-type: none">– Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico.

UNIDAD 8

La obra tridimensional

PRESENTACIÓN

El presente libro de Educación Plástica, Visual y Audiovisual sirve de introducción en muchos temas a diversas áreas de la expresión plástica, que serán ampliadas en cursos posteriores. Esta unidad parte de la consideración de la escultura y la arquitectura como medios fundamentales de expresión a través del volumen. Se centra principalmente en la escultura, ya que la arquitectura queda más ajena por su naturaleza al alcance de la expresividad plástica del alumno, mientras que ciertos materiales (como la arcilla) y técnicas escultóricas son más accesibles. De tal modo, se estudiarán las características de la escultura, los materiales y técnicas de creación escultórica y las capacidades expresivas que tienen estas obras. Además, la unidad desarrolla otros procedimientos plásticos basados en la tridimensionalidad, como los collages elaborados con diversos elementos dotados de volumen.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

LA OBRA TRIDIMENSIONAL		
La escultura y la arquitectura	Aspectos técnicos de la escultura	Técnicas tridimensionales
Constituyen los medios que utilizan los artistas plásticos para expresarse a través del volumen.	Tipos de escultura: escultura exenta o de bulto redondo y relieve. Materiales escultóricos: la piedra, la madera, el hierro, el bronce y la arcilla.	<ul style="list-style-type: none">• La talla.• El modelado.• El vaciado.• La construcción.• El ensamblaje.

OBJETIVOS

1. Relacionar el manejo del volumen con formas de expresión artística como la escultura y la arquitectura.
2. Conocer los tipos de escultura y los materiales empleados en ella.
3. Conocer las diversas técnicas de creación escultórica.
4. Dominar algunas técnicas escultóricas básicas, como el modelado.
5. Analizar los aspectos técnicos, procedimentales y artísticos de una obra escultórica.
6. Desarrollar la pericia técnica y el sentido creativo en la elaboración de diversas obras tridimensionales básicas: modelado de arcilla, collages y creación de figuras tridimensionales.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- La escultura y la arquitectura: semejanzas y diferencias.

- Tipos de escultura: la escultura exenta y el relieve.
- Materiales escultóricos: piedra, madera, hierro, bronce y arcilla.
- Técnicas escultóricas: talla, modelado, vaciado, construcción y ensamblaje.
- Evolución en técnicas, materiales y temas de las obras escultóricas del siglo XX.
- Peculiaridades plásticas propias de la obra tridimensional.
- Expresividad en la obra escultórica.

PROCEDIMIENTOS

- Análisis técnico de una obra escultórica: tipo de escultura, material empleado, técnica utilizada...
- Análisis artístico de una obra escultórica: figuración, abstracción, manejo de las formas, finalidad expresiva, relación con las características del entorno...
- Construcción de figuras tridimensionales con diversos materiales.
- Modelado de un relieve de arcilla.
- Creación de collages con elementos tridimensionales.

ACTITUDES

- Interés por la escultura como forma de expresión artística.
- Curiosidad por las diversas técnicas empleadas en la creación escultórica.
- Aprecio por los materiales, técnicas y temas de la escultura contemporánea.
- Inquietud por buscar nuevos y originales materiales para creaciones tridimensionales.
- Voluntad de adquirir destreza manual en técnicas como el modelado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer los tipos, materiales y técnicas propios de la escultura.
2. Desarrollar de forma ordenada el análisis de una obra escultórica.
3. Aplicar las técnicas básicas del modelado a las creaciones propias con arcilla o plastilina.
4. Mostrar capacidad creativa y originalidad en las creaciones propias.
5. Ejecutar los trabajos propuestos con pulcritud y esmero, y presentarlos con un acabado correcto.

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none">• <i>Competencia artística y cultural:</i><ul style="list-style-type: none">– Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.– Aprender a mirar, ver, observar y percibir.– Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.• <i>Competencia social y ciudadana:</i><ul style="list-style-type: none">– Trabajar con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas.– Plantear experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.• <i>Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:</i><ul style="list-style-type: none">– Analizar obras ajenas.– Desarrollar actitudes de conservación del patrimonio cultural.

--

UNIDAD 9

La composición

PRESENTACIÓN

La composición es un proceso fundamental de la creación artística que el alumno tiene que conceptualizar, ya que es indispensable en dos sentidos: como herramienta de análisis de creaciones artísticas ajenas y como pauta de ordenación para las creaciones propias. Este primer contacto con la composición ha de servirle al alumno para que evolucione del uso meramente intuitivo de los elementos de que dispone para sus creaciones plásticas (color, forma, proporción...), a un uso racional, en el que la elección de los recursos y posibilidades esté dominado por una intención estética y denote cierto sentido de la relación entre los elementos empleados.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

LA COMPOSICIÓN

La composición en las obras plásticas	El color en la composición	Las formas en la composición	La proporción
<p>Componer es ordenar los elementos de una obra plástica bidimensional o tridimensional con intención expresiva. Recursos compositivos son el color, la textura, la forma y la proporción. En ocasiones, uno de ellos predomina sobre los otros.</p>	<p>En las obras entonadas con colores armónicos no suele haber tonos que destaquen sobre el conjunto. En las obras entonadas con colores contrastados, el artista quiere llamar la atención del espectador sobre algún elemento en particular.</p>	<p>Las formas en el plano se suelen organizar siguiendo esquemas geométricos como líneas o figuras. También se pueden ordenar a base de repeticiones, dando lugar a composiciones modulares. Las formas volumétricas se ordenan en función de las tres dimensiones del espacio.</p>	<p>La proporción es la relación de dimensiones entre las partes de un todo o entre los distintos elementos de una obra. Para establecer proporciones se utilizan módulos o unidades de medida como referencia. La igualdad y la semejanza son conceptos relacionados con la proporción.</p>

OBJETIVOS

1. Comprender el concepto de composición como ordenación o distribución de elementos.
2. Manejar el color con una intención compositiva global.
3. Organizar las formas en el plano de forma expresiva desde el punto de vista compositivo. Conocer la organización de las formas en las obras volumétricas.

4. Entender la proporción como elemento compositivo, tanto cuando se usa para crear sensación de equilibrio como cuando pretende destacar algún elemento.
5. Analizar una obra plástica desde el punto de vista de la composición y saber reconocer en ella las intenciones expresivas del artista.
6. Conjugar los diversos elementos compositivos para obtener creaciones propias en las que se aprecie la voluntad expresiva a través de la ordenación y distribución.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- La composición como ordenación de elementos.
- El color en la composición. Obras entonadas con colores armónicos y colores contrastados.
- La organización de las formas en el plano: elementos geométricos.
- La organización de las formas en el espacio: las tres dimensiones.
- El manejo de la proporción como elemento compositivo.
- La expresividad a través de la composición.

PROCEDIMIENTOS

- Crear composiciones entonadas con colores armónicos y con colores contrastados.
- Distribuir las formas con intención compositiva en las creaciones propias.
- Transmitir sensación de equilibrio a través de las figuras proporcionadas.
- Alterar las proporciones de las figuras para obtener efectos expresivos.
- Dominar la composición modular como pauta distributiva de los elementos.
- Averiguar la pauta compositiva de una obra a través de su observación y análisis.

ACTITUDES

- Curiosidad por descubrir la pauta compositiva de una creación artística.
- Inquietud por aplicar diversos recursos compositivos en las creaciones propias.
- Valoración de las composiciones basadas en el orden, el equilibrio y la medida.
- Aprecio y respeto por las composiciones basadas en la desproporción y el desequilibrio como elementos compositivos.
- Voluntad de trabajar para conseguir esquemas compositivos originales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer la importancia de la composición en la creación de obras plásticas.
2. Aplicar gamas de colores armónicos o contrastados con finalidad compositiva.
3. Organizar con sentido compositivo las formas en el plano.
4. Manejar las proporciones con intención expresiva (para crear una composición, bien armónica o bien desequilibrada).
5. Describir con criterio una obra pictórica desde el punto de vista de la composición.

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia artística y cultural:*
 - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
 - Aprender a mirar, ver, observar y percibir.
 - Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
 - Estimular el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica.
- *Competencia para aprender a aprender:*
 - Acostumbrarse a reflexionar sobre los procesos.
- *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*
 - Analizar obras ajenas.
 - Desarrollar actitudes de conservación del patrimonio cultural.

UNIDAD 10

La representación del volumen

PRESENTACIÓN

La representación del volumen es una técnica que, en el proceso de aprendizaje del dibujo, se adquiere paulatinamente. Los primeros dibujos de un niño –y de los estadios culturales primitivos– se caracterizan por la ausencia de tridimensionalidad, por la representación plana de la realidad. Poco a poco, las figuras adquieren volumen a través de recursos que se van incorporando de manera prácticamente intuitiva. Esta unidad pretende que el alumno adquiera la capacidad de representar volúmenes de forma precisa y sistemática a través de procedimientos originarios del dibujo técnico.

Además del aspecto puramente procedimental, la unidad también trata de desarrollar el sentido interpretativo del alumno. Las figuras que crean los sistemas de representación contienen unos datos que el alumno debe descifrar y reelaborar en su mente para obtener una idea compleja, precisa y rica en información.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

LA REPRESENTACIÓN DEL VOLUMEN			
Relación entre el volumen y el plano	El sistema diédrico	El sistema axonométrico	Desarrollo de poliedros
Representación del volumen: <ul style="list-style-type: none"> • Con fines estéticos. • Con fines descriptivos a través de los sistemas de representación. 	Muestra las vistas principales de los objetos: <ul style="list-style-type: none"> • El alzado. • El perfil. • La planta. 	Utiliza como referencia tres ejes. <ul style="list-style-type: none"> • La perspectiva caballera emplea ejes que forman dos ángulos de 135° y uno de 90°. • La perspectiva isométrica usa ejes que forman ángulos de 120°. 	El desarrollo es la representación de todas las caras de una figura ordenadas y desplegadas en el plano.

OBJETIVOS

1. Interpretar las propiedades y dimensiones de los objetos del entorno para representarlos a través de diversos sistemas.
2. Reconocer y valorar distintos sistemas y maneras de representar en dos dimensiones los objetos tridimensionales del entorno.
3. Conocer y aplicar el sistema diédrico.
4. Conocer y aplicar la perspectiva caballera.
5. Conocer y aplicar la perspectiva isométrica.

6. Obtener el desarrollo de una figura geométrica e identificar una figura a partir de su desarrollo.
7. Extraer y analizar las características de una imagen a través del sistema de representación del volumen que se haya aplicado en ella.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- Relación entre el volumen y el plano: los sistemas de representación.
- El sistema diédrico. Vistas de un objeto: alzado, planta y perfil.
- El sistema axonométrico: representación a través de tres ejes.
- La perspectiva caballera.
- La perspectiva isométrica.
- El desarrollo de cuerpos geométricos.

PROCEDIMIENTOS

- Interpretación del volumen de un objeto representado en un plano.
- Reconocimiento de las tres vistas básicas de un objeto: alzado, planta y perfil.
- Representación de objetos a través del sistema diédrico.
- Representación de objetos a través de la perspectiva caballera.
- Representación de objetos a través de la perspectiva isométrica.
- Trazado del desarrollo de un cuerpo geométrico y obtención de un cuerpo geométrico tridimensional a través de su desarrollo.

ACTITUDES

- Valoración de las distintas maneras de representar los volúmenes.
- Aprecio por la precisión y exactitud de los sistemas de representación.
- Esfuerzo por conseguir representaciones precisas de objetos a través de la meticulosidad, la pulcritud y el esmero.
- Interés por aplicar y relacionar aspectos matemáticos con la representación de objetos.
- Valoración del sistema diédrico para el diseño y la arquitectura.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer los diferentes sistemas de representación.
2. Completar y saber interpretar las vistas de un objeto.
3. Realizar representaciones de objetos en sistema axonométrico.
4. Obtener el desarrollo de un cuerpo geométrico.
5. Interpretar la representación en un plano de una imagen tridimensional y obtener información de ella.

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none">• <i>Competencia artística y cultural:</i><ul style="list-style-type: none">– Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.

- Ser capaz de expresarse a través de la imagen.
- *Competencia para aprender a aprender:*
 - Acostumbrarse a reflexionar sobre los procesos.
 - Llevar a cabo tareas de experimentación creativa que impliquen la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
 - Reconocer la importancia de la imagen como soporte de la información.
 - Utilizar recursos tecnológicos específicos.
- *Competencia matemática:*
 - Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico.
 - Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

UNIDAD 11

La representación del espacio

PRESENTACIÓN

Esta unidad, centrada en los recursos que se utilizan para crear en el espectador un efecto del espacio similar al obtenido con la vista, tiene un carácter más expositivo que procedimental: no se pretende tanto que el alumno domine tales recursos (complejos y exigentes de mucha práctica), sino que los conozca: que sepa cómo se hacen y por qué crean tal efecto. Esta toma de contacto se desarrollará con la aplicación paulatina en cursos posteriores de las diferentes técnicas y recursos expuestos.

Por todo ello, la actividad didáctica se debe centrar en la exposición y explicación de los recursos, y también en el trabajo de comprensión visual por parte de los alumnos: han de examinar con atención los ejemplos gráficos propuestos a lo largo de la unidad, de modo que relacionen el efecto espacial producido con el recurso concreto que esa imagen ejemplifica.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

LA REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO			
La representación del espacio en el plano	Recursos relacionados con la distribución de los elementos	Recursos relacionados con el color y las superficies	La perspectiva cónica
Existen «trucos visuales» para obtener imágenes planas que recuerden la percepción del volumen y que están relacionados con el uso del color, la distribución de los elementos en la composición y el tratamiento de las superficies.	<ul style="list-style-type: none"> • La diferencia de tamaño: se basa en el hecho de que los objetos más alejados parecen más pequeños. • La superposición: se basa en el hecho de que interpretamos que están más cerca los objetos que tapan a otros. 	<ul style="list-style-type: none"> • La degradación de formas: se basa en el distinto nivel de detalle al representar objetos de diferentes planos. • El claroscuro: cambio progresivo de zonas de luz y sombra que da relieve a las formas y profundidad al espacio. • La perspectiva aérea: la distancia hace que las formas y los colores se vean menos nítidos. 	Se supone que las imágenes que observamos quedan reflejadas en un plano entre el objeto y el observador. En ese plano se sitúan: <ul style="list-style-type: none"> • La línea de horizonte. • El punto de fuga. • El punto de vista del observador.

OBJETIVOS

1. Conocer la posibilidad de generar efectos de volumen y espacio a través de diversos recursos.
2. Relacionar ciertos recursos propios de la composición como creadores de efecto espacial.
3. Identificar los recursos relacionados con la luz, el color y las texturas para representar el espacio.
4. Entender la naturaleza de la perspectiva cónica a través de sus elementos principales.
5. Reconocer y analizar los recursos para representar el espacio en una obra pictórica.
6. Aplicar de forma básica, en las creaciones propias, recursos basados en la composición y el manejo de la luz y el color para representar el espacio.
7. Determinar los elementos propios de la perspectiva cónica en una imagen concreta.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- La diferencia de tamaño como indicador de distancia.
- La superposición de elementos en una composición.
- Los recursos para representar el espacio mediante el color o las texturas: la degradación de las formas, el claroscuro, la perspectiva aérea.
- La luz y la sombra como creadoras de efecto tridimensional. Tipos de sombras.
- La perspectiva cónica.
- Elementos de la perspectiva cónica: línea de horizonte, punto de fuga, punto de vista.

PROCEDIMIENTOS

- Identificar las sombras en una fotografía o ilustración.
- Explorar el difuminado como técnica para crear efecto espacial.
- Obtener el punto de fuga y la línea del horizonte de una fotografía o representación gráfica diseñada con perspectiva cónica.
- Dar volumen a un objeto plano a través de la perspectiva cónica.
- Detallar los recursos empleados para representar el espacio en una obra plástica.

ACTITUDES

- Curiosidad por descubrir cómo se representa gráficamente el espacio.
- Interés por las diversas maneras de dar profundidad a través de la composición, la luz y el color.
- Aprecio por la perspectiva cónica como forma más adecuada para obtener una imagen lo más parecida posible a la que capta el ojo humano.
- Gusto por conseguir de forma precisa y meticulosa el punto de fuga y la línea del horizonte de una perspectiva cónica a través de las herramientas adecuadas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer los diferentes sistemas de representación del espacio a través de la creación de efectos.
2. Aplicar los efectos básicos para representar el espacio en las creaciones propias.

3. Dominar los principios teóricos de la perspectiva cónica y conocer sus elementos más importantes.
4. Determinar los elementos principales de la perspectiva cónica en una imagen concreta a través de las herramientas necesarias.

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none">• <i>Competencia comunicativa:</i><ul style="list-style-type: none">– Integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes.– Enriquecer la comunicación.• <i>Competencia artística y cultural:</i><ul style="list-style-type: none">– Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.– Aprender a mirar, ver, observar y percibir.– Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.– Experimentar e investigar con la diversidad de técnicas plásticas y visuales.– Ser capaz de expresarse a través de la imagen.• <i>Competencia matemática:</i><ul style="list-style-type: none">– Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

UNIDAD 12

La fotografía y el cine

PRESENTACIÓN

Los alumnos están plenamente familiarizados con la fotografía y el cine, porque ambos lenguajes están muy presentes en sus vidas. Sin embargo, como sucedía en la unidad 5 relativa a la imagen digital, ese conocimiento previo ha de sistematizarse, de modo que los alumnos conozcan los procedimientos técnicos en los que se basan los dos medios y el tipo de lenguaje (tanto en sentido comunicativo como artístico) que emplea cada uno.

Es evidente que el objetivo de la unidad no es que los alumnos desarrollen trabajos de creación con estos medios (a la fotografía pueden tener acceso, pero al cine, evidentemente, no). Es más que suficiente con que los alumnos comprendan los principios en que se basan estos medios, sepan deducir elementos de cada lenguaje en un ejemplo dado y puedan intervenir de manera plástica y creativa sobre fotografías.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

LA FOTOGRAFÍA Y EL CINE			
Definición y orígenes	Aspectos técnicos de la fotografía	Aspectos técnicos del cine	Recursos expresivos en el cine
<p>La fotografía: nace en el primer tercio del siglo XIX. El cine: nace a finales del siglo XIX.</p>	<p>Encuadre: se refiere al fragmento de realidad que se elige. Enfoque: consiste en la adecuada colocación de las lentes. Abertura del diafragma: determina la cantidad de luz. Velocidad del obturador: determina el tiempo de exposición a la luz.</p>	<p>Unidades del rodaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escena. • Plano. • Secuencia. • Fotograma. <p>La iluminación. El sonido. El montaje.</p>	<p>Tipos de planos. Angulación. Movimientos de la cámara.</p>

OBJETIVOS

1. Conocer los principios ópticos de la fotografía y sus elementos técnicos.
2. Extraer las características técnicas de una fotografía a partir de su observación respecto al encuadre, el enfoque, la luz y el tiempo de exposición.
3. Trabajar sobre una fotografía para obtener diversos efectos estéticos.
4. Comprender cómo el cine es capaz de captar el movimiento y reconocer los elementos técnicos que lo componen.
5. Reconocer en una película los diversos recursos expresivos que se pueden llevar a cabo a partir de las características técnicas del cine.
6. Analizar las características de un fotograma concreto y la información que proporciona; identificar qué tipo de plano se utiliza en una escena concreta.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- El origen de la fotografía y el cine. Relación técnica entre ambos lenguajes.
- Aspectos técnicos de la fotografía: encuadre, enfoque, luz y tiempo de exposición.
- Elementos básicos del cine: rodaje, escena, unidades narrativas, luz, sonido y montaje.
- Recursos expresivos del cine: tipos de plano, puntos de vista de la cámara y movimientos de la cámara.
- Posibilidades artísticas de la fotografía y el cine.

PROCEDIMIENTOS

- Realizar un pequeño archivo de fotografías en función de conceptos técnicos.
- Relacionar fotogramas con géneros cinematográficos en función de los recursos expresivos utilizados.
- Identificar el tipo de plano empleado en un fotograma.
- Manipular con sentido estético o artístico una fotografía a través de técnicas plásticas.
- Escribir un guión de cine; realizar un *story board* con dibujos.

ACTITUDES

- Curiosidad por los aspectos artísticos y creativos de la fotografía y el cine.
- Interés por el manejo de los recursos técnicos de ambos medios como fuente de expresividad.
- Valoración de las posibilidades que ofrece la manipulación de una fotografía.
- Reconocimiento de la complejidad técnica y organizativa del rodaje y producción de películas; valoración del trabajo en equipo que conlleva.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Dominar los elementos técnicos que caracterizan a la fotografía y el cine.
2. Identificar los recursos expresivos de una fotografía y un fotograma (o un plano).
3. Aplicar técnicas plásticas para crear efectos y dar sentido artístico a una fotografía.
4. Demostrar sentido de la narración visual a través de guiones y *story boards*.
5. Contribución del área a la adquisición de las competencias básicas

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia comunicativa:*
 - Hacer uso de unos recursos específicos del área para expresar ideas, sentimientos y emociones.
 - Integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes.
 - Enriquecer la comunicación.
- *Competencia artística y cultural:*
 - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
 - Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
 - Ser capaz de expresarse a través de la imagen.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
 - Estimular el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica para fomentar la iniciativa y autonomía personal.
- *Competencia social y ciudadana:*
 - Plantear experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.
- *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*
 - Analizar obras ajenas.
 - Desarrollar actitudes de conservación del patrimonio cultural.

CONTENIDOS PARA EL CUARTO CURSO

Bloque 1. Creación de la obra artística

- Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final). Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación. Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.
- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones. Interés por la búsqueda de información y constancia en el trabajo.
- Autoexigencia en la superación de las creaciones propias.

Bloque 2. Descubrimiento y uso de las artes plásticas y el diseño

- Expresión plástica y visual
- Técnicas de expresión gráfico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura. Técnicas de grabado y reprografía.
- Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.
- Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos. Interés por la búsqueda de materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto.
- Artes gráficas y el diseño.
- Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño. Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.
- Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad. Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
- Imagen y sonido
- Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad. Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.
- Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico. Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.
- Descripción objetiva de formas
- Técnicas de expresión gráfico-plásticas: descripción objetiva de las formas.
- Entornos de aplicación de los sistemas de representación. Normalización. Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas y urbanismo y de objetos y artefactos técnicos

UNIDADES DIDÁCTICAS PARA 4º DE E.S.O.

UNIDAD 1.

La imagen digital

PRESENTACIÓN

Los alumnos han tenido en cursos anteriores un primer contacto curricular con la imagen digital. En aquella ocasión, el enfoque estaba más dirigido hacia las características básicas de la imagen digital, sus posibilidades y su gran presencia en el mundo actual. Concretamente en 2º curso se realiza un *storyboard* digital. Quienes han cursado la optativa de EPVA en 3º estarán familiarizados con los procedimientos digitales de las imágenes, cuya profundización se realiza en este último curso de la etapa.

Por consiguiente, se propone ahora, por un lado, profundizar en aspectos técnicos de la imagen digital (resolución, propiedades del color y luminosidad, y relación entre formato de archivo informático y calidad de la imagen) y, por otro, conocer el manejo básico de los programas informáticos para manipular imágenes o crearlas. Técnicas de representación bidimensional basadas en medios tecnológicos: reprografía, proyección, tecnología digital. Su fin último es la creación de la imagen que habrá de impresionarse en el folio para su traslado a la pantalla serigráfica.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

LA IMAGEN DIGITAL			
Características de las imágenes digitales	La calidad de las imágenes digitales	Programas de tratamiento de imagen de mapa de bits	Programas de maquetación
<ul style="list-style-type: none"> ■ Las imágenes de mapas de bits están formadas por píxeles que contienen información de color y luminosidad, tienen forma cuadrada y ocupan una posición determinada en el conjunto. ■ Las imágenes vectoriales están formadas por vectores, que son representaciones gráficas de ecuaciones matemáticas. 	<p>La resolución es la nitidez con que se representa una imagen. En las imágenes de mapas de bits se mide en píxeles por pulgada de ancho y alto. El modo de color de una imagen de mapa de bits es la profundidad de color o capacidad de sus píxeles para representar información sobre el color. El grado de compresión del archivo donde se guarda la imagen influye en su calidad. A mayor compresión,</p>	<p>Photoshop es un programa de retoque fotográfico que permite modificar la información de color de una imagen de mapa de bits.</p>	<p>Publisher es un programa de maquetación que permite combinar texto e imagen.</p>

	menor resolución.		
--	-------------------	--	--

OBJETIVOS

- I. Comprender el modo en el que se almacenan los datos que forman una imagen digital.
- II. Distinguir entre imágenes de mapas de bits e imágenes vectoriales.
- III. Conocer las propiedades de los diferentes tipos de imagen digital: resolución, color...
- IV. Dominar los tipos de almacenamiento de imágenes digitales y su relación con la compresión y la calidad.
- V. Manejar las herramientas elementales de los programas informáticos de tratamiento de imágenes digitales: Photoshop y Publisher.
- VI. Aplicar los conocimientos prácticos de los programas informáticos de tratamiento de imágenes con fines creativos y personales.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- Imágenes de mapas de bits. Características.
- Imágenes vectoriales. Características.
- Resolución de la imagen y profundidad de color.
- Formatos de archivo de imagen: relación entre la compresión y la resolución.
- Programas de tratamiento de imágenes de mapas de bits.
- Programas de maquetación de imágenes.

PROCEDIMIENTOS

- Modificación con un programa informático de los parámetros básicos de una imagen de mapa de bits: resolución y escala de color.
- Ajuste del tono, saturación, luminosidad, brillo y contraste de una imagen a través de las herramientas de un programa informático.
- Selección de parte de una imagen e inserción de esa parte en otra imagen.
- Aplicación básica de las herramientas de pintura y dibujo de un programa informático.
- Manejo básico de las herramientas de capas y filtros de un programa informático.
- Creación de diseños personalizados a través de programas informáticos de tratamiento y maquetación de imágenes.

ACTITUDES

- Curiosidad por la naturaleza y características de las imágenes digitales.
- Reconocimiento de las posibilidades técnicas y creativas del soporte informático de imágenes.
- Interés por modificar con fines concretos las propiedades de una imagen digital.
- Inquietud por adquirir destreza y habilidad en el manejo de programas informáticos de tratamiento de imágenes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Dominar los conceptos teóricos sobre la imagen digital: tipos, características, elementos que definen su calidad.
2. Conocer las herramientas principales de los programas informáticos de tratamiento de imágenes.
3. Demostrar soltura en la ejecución de tareas básicas con programas informáticos: variar parámetros, seleccionar partes, aplicar filtros y capas...
4. Experimentar con sentido creativo las posibilidades de los programas informáticos.

5. Valorar las posibilidades creativas, de enriquecimiento y de mejora que tiene el soporte digital de imágenes.

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Autonomía e iniciativa personal:*
 - Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados (tomar decisiones de manera autónoma).
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
 - Reconocer la importancia de la imagen como soporte de la información.
 - Utilizar recursos tecnológicos específicos.

UNIDAD 2

Técnicas bidimensionales: La estampación serigráfica.

PRESENTACIÓN

Esta unidad presenta al alumno diversas técnicas para componer imágenes en dos dimensiones y estamparlas de forma seriada por el método de la serigrafía.

Los trabajos estarán enfocados a la combinación de texto e imagen para aplicar el resultado final en las pantallas de serigrafía correspondientes a las diversas tintas.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

TÉCNICAS BIDIMENSIONALES			
Bidimensionalidad y tridimensionalidad	El dibujo	Técnicas	Estampación Serigráficas
Medios o soportes en los que se desarrollan las imágenes: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bidimensionales. ▪ Tridimensionales. Otros elementos que influyen en la creación de las imágenes: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Las técnicas. ▪ La luz y las sombras. 	Elementos configuradores: la línea y el trazo. Materiales: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lápices. ▪ Carboncillo. ▪ Plumilla. Procesos de dibujo: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Encajado a mano alzada. ▪ Abocetado. ▪ Encajado usando cuadrícula de referencia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La reprografía y el manejo de fotocopias. ▪ La proyección de imágenes. ▪ La tecnología digital. ▪ Impresión de los fotolitos. ▪ Insolación de las pantallas serigráficas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Propiedades de la bicromía. ▪ Manipulación de las pantallas serigráficas. ▪ El papel y el tejido como soportes serigráficos.

OBJETIVOS

1. Comprender cómo condiciona la elección de un soporte y una técnica el resultado de una imagen bidimensional.
2. Comprender las características, procesos, materiales utilizados y posibilidades de cada una de las técnicas expuestas.
3. Adquirir cierta destreza en el manejo de las técnicas más accesibles: dibujo, empleo de materiales sencillos de pintura, uso de fotocopidora, procesos básicos de grabado.
4. Apreciar la riqueza y pluralidad existente en los medios de creación de imágenes bidimensionales.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- Bidimensionalidad y tridimensionalidad en la creación de imágenes.
- El dibujo. Encajado a mano alzada o con retículas de referencia. El abocetado.
- Técnicas de representación bidimensional basadas en medios tecnológicos: reprografía, proyección, tecnología digital.
- Técnicas de representación bidimensional sobre procesos serigráficos.

PROCEDIMIENTOS

- Elección de la técnica bidimensional apropiada para realizar una imagen concreta.
- Realización del encajado de un dibujo a través de figuras geométricas que lo esquematicen.
- Manipulación creativa de una imagen a través de diferentes fotocopias de tal imagen.
- Aplicación de filtros y herramientas digitales en la elaboración de texto e imagen.
- Creación del fotolito e impresión en las pantallas serigráficas.
- Estampado con tintas serigráficas en papel y tejido.

ACTITUDES

- Curiosidad por cómo condiciona el resultado la elección de una técnica o un material.
- Respeto por todas las técnicas propias de creación de imágenes bidimensionales.
- Reconocimiento de la importancia de las sucesivas fases en un proceso de dibujo.
- Interés por experimentar con las diferentes posibilidades que tiene cada técnica.
- Inquietud por reconocer la técnica empleada en la obtención de una imagen concreta.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer las diferentes técnicas para crear imágenes bidimensionales: características, procesos y materiales empleados.
2. Aplicar las técnicas asequibles al alumno en las obras de creación propia.
3. Experimentar con sentido estético las posibilidades de estas técnicas.
4. Dibujar de forma metódica, en la que se sigan las diferentes fases del proceso de dibujo.
5. Valorar las diferencias entre las técnicas como riqueza y multiplicidad de formas de expresarse gráficamente.

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia comunicativa:*
 - Hacer uso de unos recursos específicos del área para expresar ideas, sentimientos y emociones.
 - Integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes.
- *Competencia artística y cultural:*
 - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
 - Experimentar e investigar con diversidad de técnicas plásticas y visuales.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
 - Estimular el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica para fomentar la iniciativa y autonomía personal.

UNIDAD 3

Técnicas tridimensionales

PRESENTACIÓN

Esta unidad expone contenidos sobre las obras tridimensionales, especialmente sobre la escultura. Pretende tanto la reflexión acerca de las especificidades de las obras artísticas basadas en el volumen como la adquisición de destrezas y procedimientos que amplíen la capacidad expresiva de los alumnos en esta modalidad artística.

La mayoría de las creaciones que obtengan los alumnos a través de las actividades serán, por tanto, tridimensionales, lo cual supone cierto cambio sobre el modelo de ejercicios y actividades propuestos a lo largo del curso. Tendrá un efecto motivador dejar expuestas en el aula durante un tiempo algunas creaciones de los alumnos.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

TÉCNICAS TRIDIMENSIONALES			
La organización del volumen en las obras tridimensionales	Tipos de obras tridimensionales	Obtención de volúmenes a partir de materiales sólidos	Otras técnicas para la obtención de volúmenes
<ul style="list-style-type: none"> ▪ El volumen está integrado por: <ul style="list-style-type: none"> – La masa. – El espacio en forma de cavidades. ▪ Los principales elementos formales de las obras tridimensionales son: <ul style="list-style-type: none"> – La composición. – La textura. – La luz. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La arquitectura es la ciencia y el arte de construir edificios. ▪ La escultura es la técnica y el arte de representar figuras en tres dimensiones. ▪ Las construcciones están a caballo entre la arquitectura y la escultura. ▪ La cerámica es la técnica y el arte de modelar con arcilla, que después se cuece 	<p>Los principales procedimientos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La talla. Consiste en quitar materia de un bloque sólido. ▪ El modelado. Consiste en añadir materia maleable y blanda hasta conseguir la forma deseada. 	<p>Los principales procedimientos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El ensamblaje. Consiste en la unión de elementos diversos desprovistos de su utilidad originaria. ▪ La multiplicación. Consiste en el manipulado de superficies que se repiten y forman volúmenes.

OBJETIVOS

1. Conocer las tres dimensiones del espacio y su aplicación en las obras de arte.
2. Diferenciar tipos de obras de carácter tridimensional.
3. Reconocer diferentes procedimientos y técnicas escultóricas.
4. Valorar las cualidades de los diversos materiales escultóricos.
5. Reconocer la amplitud de posibilidades que ofrece el empleo de materiales atípicos en la escultura y trabajar con estos materiales.
6. Crear obras tridimensionales a través de diferentes procedimientos.
7. Desarrollar el criterio estético en la creación de obras tridimensionales propias.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- El volumen. Características y elementos que organizan el volumen.
- Tipos de obras tridimensionales: arquitectura, escultura, construcciones y cerámica.
- Variedades técnicas en la escultura: la talla y el modelado.
- Otras formas de obtención de volúmenes: ensamblaje y multiplicación.
- Posibilidades creativas de volumen con objetos cotidianos.

PROCEDIMIENTOS

- Creación de una tercera dimensión con un material bidimensional.
- Diseño de un boceto para crear una obra tridimensional.
- Modelaje de una figura con barro.
- Obtención de una obra escultórica con materiales de reciclaje.
- Manipulación de plastilina con fines creativos.
- Creación de una obra tridimensional a través de la superposición de elementos planos.
- Creación de una escultura abstracta con alambre y cuerda.

ACTITUDES

- Interés hacia las diferentes manifestaciones artísticas tridimensionales.
- Reconocimiento de la importancia que puede tener el proceso de abocetado en la elaboración de una escultura.
- Curiosidad por usar materiales diversos para la realización de obras tridimensionales.
- Inquietud por desarrollar medios expresivos propios en la elaboración de obras tridimensionales.
- Respeto por el valor artístico de obras escultóricas desarrolladas con objetos cotidianos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer los diferentes tipos de obras tridimensionales.
2. Reconocer el procedimiento utilizado en la elaboración de una escultura: tipo, técnica, material, herramientas empleadas...
3. Analizar la distribución de volúmenes que forman una obra arquitectónica.
4. Trazar un boceto de una obra escultórica, tanto de creación propia como ajena.
5. Elaborar creaciones tridimensionales propias a través de diversos materiales y técnicas: barro, plastilina, superposición de planos, material de reciclaje...

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia comunicativa:*

- Hacer uso de unos recursos específicos del área para expresar ideas, sentimientos y emociones.
- Integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes.
- **Competencia artística y cultural:**
 - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
 - Aprender a mirar, ver, observar y percibir.
 - Experimentar e investigar con diversidad de técnicas plásticas y visuales.
 - Ser capaz de expresarse a través de la imagen.

UNIDAD 4

Trazados geométricos

PRESENTACIÓN

Esta unidad pretende que los alumnos consoliden sus conocimientos previos sobre el trazado de diferentes formas geométricas. Es una unidad basada en el dibujo técnico en la que prima no solo el aprendizaje de los diversos métodos y trazados propuestos, sino también su aplicación. Para los alumnos puede resultar motivador y estimulante poder representar formas que hasta ahora dibujaban intuitivamente, a mano alzada, sin la precisión y seguridad necesarias. La capacidad de realizar trazados y utilizarlos creativamente ampliará enormemente las posibilidades de expresión gráfica de los alumnos.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

TRAZADOS GEOMÉTRICOS			
Polígonos inscritos	Transformaciones	Tangencias y enlaces	Espirales
<p>Se pueden trazar regulares inscribiéndolos en una circunferencia dada. Para ello existen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Un método general. ▪ Métodos particulares. 	<p>Modificaciones de la proporción, posición u orientación de una figura. Pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Variaciones de la forma manteniendo los valores básicos a través de la semejanza o la proporcionalidad. ▪ Variaciones de posición: traslación, giro y simetría. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Las tangencias permiten unir circunferencias entre sí o con rectas, con un solo punto de contacto, llamado punto de tangencia. ▪ Los enlaces permiten unir líneas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Las espirales son curvas que dan vueltas alrededor de un punto y se alejan constantemente de él. La principal forma de espiral es la de Arquímedes. ▪ Las volutas o envolventes son curvas parecidas a las espirales.

OBJETIVOS

1. Reconocer elementos geométricos en la naturaleza, las aplicaciones humanas y las obras de creación.

2. Dominar la inscripción de polígonos en una circunferencia.
3. Realizar diferentes variaciones de formas.
4. Conocer los procedimientos para trazar tangentes, enlaces y espirales.
5. Aplicar tangentes, enlaces y espirales para crear diseños figurativos y con intención estética.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- La geometría: presencia en la naturaleza, aplicaciones humanas y usos.
- Polígonos inscritos. Método general y métodos particulares.
- Nociones de igualdad y de semejanza. Traslación, rotación y simetría de figuras.
- Tangencias entre distintos elementos. Aplicaciones gráficas de las tangencias.
- Enlaces entre distintos elementos. Aplicaciones gráficas de los enlaces.
- Espirales: definición y tipos. Aplicaciones de las espirales.

PROCEDIMIENTOS

- Aplicación del método general y de métodos particulares en el trazado de polígonos inscritos.
- Obtención de imágenes semejantes a partir de un vértice o de un punto exterior.
- Variaciones de posición de figuras mediante traslación, rotación y simetría.
- Trazado de tangencias entre circunferencias y entre una circunferencia y una recta.
- Trazado de enlaces entre diferentes tipos de líneas.
- Trazado de la espiral de Arquímedes y de envolventes.
- Desarrollo de tangencias, enlaces y espirales en las creaciones propias.

ACTITUDES

- Reconocimiento de la naturaleza matemática de la geometría.
- Curiosidad por la presencia de elementos geométricos en la naturaleza.
- Valoración de las aplicaciones técnicas y artísticas de la geometría.
- Interés por los métodos de obtención de elementos geométricos.
- Gusto por la precisión y exactitud en la ejecución de figuras geométricas.
- Inquietud por utilizar elementos geométricos en la creación gráfica con fines estéticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer los conceptos teóricos propios de cada elemento geométrico desarrollado en la unidad.
2. Realizar los diferentes trazados geométricos a través de los métodos expuestos.
3. Aplicar la pulcritud, la precisión y la meticulosidad en los trazados.
4. Reconocer las aplicaciones de procedimientos geométricos tan productivos en el diseño gráfico como los enlaces o la espiral.
5. Emplear los elementos geométricos expuestos en obras de creación propia, tanto en diseños como en creaciones con fin estético.

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia artística y cultural:*
 - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
- *Competencia para aprender a aprender:*

- Acostumbrarse a reflexionar sobre los procesos.
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
 - Utilizar recursos tecnológicos específicos.
- *Competencia matemática:*
 - Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico.
 - Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

UNIDAD 5

La representación del espacio

PRESENTACIÓN

La siguiente unidad introduce al alumno en el dibujo técnico como herramienta para representar la realidad. Los alumnos han de comprender cómo, fundamentado en construcciones geométricas, el sistema diédrico se utiliza para mostrar de modo objetivo y veraz todo tipo de objetos.

La geometría descriptiva, como parte del dibujo técnico, se distingue así de los dibujos artísticos o subjetivos, que aunque puedan parecer realistas siempre tienen una carga sugerente y emotiva.

Los sistemas de representación emplean proyecciones para determinar la imagen de una figura, que, a pesar de estar situada en el espacio, queda determinada por proyecciones planas, formadas por rectas y puntos. Se concede especial importancia a este concepto, ya que se entiende que su comprensión y asimilación permitirá al alumno afianzar los conocimientos y no avanzar de una manera mecánica.

Es recomendable que los alumnos realicen todos los trazados que aparecen en la unidad con limpieza, precisión y utilizando los instrumentos de dibujo adecuados a ese fin.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

LA REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO			
La representación gráfica	El sistema diédrico	Proyecciones de puntos, rectas y planos	Proyecciones de objetos con volumen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Representación subjetiva: sujeta a la interpretación del artista. ▪ Representación objetiva: mediante sistemas relacionados con las matemáticas y la geometría descriptiva. 	<p>Conceptos básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Planos de proyección: horizontal, vertical, de perfil. ▪ Proyecciones o vistas: planta, alzado, perfil. ▪ Línea de tierra y abatimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Puntos. Proyecciones del punto A sobre los tres planos: A' y A''. ▪ Rectas. Proyecciones de la recta r sobre los tres planos: r' y r'', y trazas H y V. ▪ Planos. Trazas (horizontal α' y vertical α''). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proyección horizontal o planta. ▪ Proyección vertical o alzado. ▪ Tercera proyección o vista de perfil.

OBJETIVOS

1. Conocer los diversos sistemas para representar, sobre un plano, objetos tridimensionales.
2. Reconocer en los sistemas de representación el instrumento para definir o proyectar sobre un plano y de forma objetiva cualquier objeto.
3. Conocer los fundamentos del sistema diédrico.
4. Analizar diferentes posiciones del punto, la recta y el plano en dicho sistema.
5. Representar las vistas de objetos tridimensionales.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- El diédrico como sistema de representación ortogonal.
- Fundamentos del sistema.
- Proyecciones del punto. Cota y alejamiento.
- Proyecciones de la recta. Trazas de la recta. Partes vistas y ocultas. Posiciones particulares.
- Trazas del plano. Posiciones particulares.
- Proyección de objetos tridimensionales.
- Reciprocidad del sistema.

PROCEDIMIENTOS

- Reflexión sobre los diversos medios de representación que ofrece el lenguaje visual.
- Distinción entre representaciones subjetivas y objetivas.
- Análisis de los elementos que configuran el sistema diédrico.
- Representación de puntos, rectas y planos en el primer cuadrante.
- Análisis de proyecciones en piezas tridimensionales.
- Trazado de vistas de piezas sencillas.

ACTITUDES

- Valoración de la importancia de la geometría descriptiva.
- Reconocimiento del sistema diédrico ortogonal como sistema objetivo de representación de objetos.
- Disposición favorable a incorporar al lenguaje cotidiano los nuevos términos específicos de la unidad.
- Interés por desarrollar capacidad de análisis y síntesis en los diferentes trazados.
- Reconocimiento de la importancia de la tercera proyección como aclaración en la visualización de una pieza.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Representar gráficamente puntos en diversas posiciones del espacio.
2. Representar diversas rectas y localizar los puntos notables de las mismas.
3. Interpretar correctamente las trazas de un plano.
4. Relacionar el concepto de tercera proyección con el de la vista de perfil.
5. Reconocer y utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos.

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*
 - Utilizar procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior.
- *Competencia matemática:*
 - Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico.
 - Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante la

geometría y la representación objetiva de las formas.

UNIDAD 7

La perspectiva cónica

PRESENTACIÓN

En esta unidad se introduce al alumno en los fundamentos de la perspectiva cónica como sistema de representación de la geometría descriptiva, basado en el empleo de proyecciones cónicas sobre un único plano de proyección, el plano del cuadro. Para ello se realizan trazados de formas básicas en cónica frontal y cónica oblicua, lo que permite al alumno analizar y comprobar las diferencias entre ambos tipos de perspectiva.

El enfoque tanto del texto como de las imágenes es destacar la ventaja principal de este sistema, que hace posible representar el espacio de un modo muy aproximado a como lo percibe el ojo del ser humano. Las imágenes seleccionadas permiten comprobar que sus trazados se emplean en campos muy diversos, como pintura, escenografía, arquitectura, diseño o ingeniería.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

LA PERSPECTIVA CÓNICA			
Introducción a la perspectiva cónica	Elementos básicos de la perspectiva cónica	Tipos de perspectiva cónica	Trazados básicos en perspectiva cónica
<p>Forma parte de la geometría descriptiva. Proporciona una imagen muy similar a la que obtiene el ojo humano.</p>	<p>Conceptos básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Plano del cuadro. ■ Plano del suelo. ■ Plano del horizonte. ■ Línea de horizonte. ■ Línea de tierra. ■ Punto de vista. ■ Puntos de fuga. <p>Los objetos más lejanos se ven más pequeños y más cerca de la línea de horizonte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Cónica frontal, un punto de fuga. Objeto con aristas paralelas y una cara paralela al plano del cuadro. ■ Cónica oblicua, dos o tres puntos de fuga. Objeto oblicuo respecto al cuadro. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Perspectiva cónica frontal: objetos bidimensionales y objetos con volumen. ■ Perspectiva cónica oblicua: objetos bidimensionales y objetos con volumen.

OBJETIVOS

1. Iniciar al alumno en la representación en perspectiva cónica.
2. Fijar los elementos definidores del sistema.
3. Conocer los fundamentos y los métodos operativos de la perspectiva cónica frontal.
4. Conocer los fundamentos y los métodos operativos de la perspectiva cónica oblicua.
5. Dibujar trazados básicos en perspectiva cónica frontal.

6. Dibujar trazados básicos en perspectiva cónica oblicua.
7. Identificar elementos de la perspectiva cónica en obras de arte.
8. Valorar la importancia de utilizar los sistemas de representación para dibujos técnicos y artísticos.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- Fundamentos de la perspectiva cónica: puntos, rectas y planos notables.
- El punto de vista del espectador.
- La línea del horizonte.
- Los puntos de fuga.
- El plano del cuadro.
- El plano geometral.
- El volumen en perspectiva cónica.

PROCEDIMIENTOS

- Análisis de los elementos definidores del sistema cónico.
- Identificación de dichos elementos en diversos tipos de imagen.
- Observación de diferentes posibilidades de representación en función de variables dadas.
- Representación en cónica frontal y oblicua de elementos situados en el plano geometral.
- Representación de volúmenes en cónica frontal y oblicua.
- Trazado de rótulos.

ACTITUDES

- Valoración de la perspectiva cónica como sistema de representación de objetos similar a la percepción del ojo humano.
- Reconocimiento y valoración crítica de la perspectiva cónica como instrumento útil de representación gráfica.
- Interés por analizar y sintetizar trazados geométricos en fotografías y obras de arte.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Analizar los elementos principales del sistema cónico.
2. Reconocer los fundamentos del sistema en diferentes imágenes.
3. Realizar los trazados propuestos en perspectiva cónica frontal y oblicua.
4. Utilizar los instrumentos de dibujo con precisión y limpieza.

APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia artística y cultural:*
 - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
 - Aprender a mirar, ver, observar y percibir.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
 - Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados (tomar decisiones de manera autónoma).
- *Competencia para aprender a aprender:*
 - Acostumbrarse a reflexionar sobre los procesos.
 - Llevar a cabo tareas de experimentación creativa que impliquen la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.
- *Competencia matemática:*
 - Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante la

geometría y la representación objetiva de las formas.

UNIDAD 8

El espacio en las obras plásticas

PRESENTACIÓN

A través de esta unidad se debe explicar a los alumnos que la pintura y el arte en general no solo tratan de representar la realidad, sino que el artista la interpreta, la embellece o la transforma para generar imágenes más expresivas y simbólicas que las que en realidad contempla. Para ello se vale de diferentes recursos que es necesario conocer y que los alumnos pueden utilizar para analizar obras como espectadores que disfrutan de la contemplación de un artificio o para realizar y enriquecer sus propias composiciones.

Es conveniente mostrar a los alumnos el mayor número posible de imágenes para desarrollar los contenidos, así como suscitar opiniones y fomentar su intervención en el análisis de las imágenes propuestas con el objetivo de desarrollar su sentido crítico. Puede proponerse visitar alguna exposición o museo de la localidad para entrar en contacto directo con la percepción de las obras, tamaño, textura, tipo de pincelada...

ESQUEMA DE LA UNIDAD

EL ESPACIO EN LAS OBRAS PLÁSTICAS			
La representación del espacio	Técnicas compositivas	El claroscuro	La fotografía
<p>El punto de vista determina la organización de los recursos de representación del espacio.</p> <p>Principales recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Superposición de planos. ▪ Variación de tamaño. ▪ Posición en el soporte. ▪ Atenuación del color y las formas. ▪ Uso del claroscuro. ▪ Uso de la perspectiva cónica. 	<p>Componer es ordenar los elementos de la imagen.</p> <p>Los principales criterios compositivos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La simetría. Determina composiciones simétricas o asimétricas. ▪ La composición sobre la base de figuras geométricas. ▪ La proporción. Un canon de proporción es la sección áurea. 	<p>Es un procedimiento artístico que consiste en dar volumen a los objetos mediante el contraste de luces y sombras.</p> <p>La luz que incide sobre los objetos determina diversas zonas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Zona de luz. ▪ Sombra propia. ▪ Zona de penumbra. ▪ Sombra arrojada. ▪ Zonas de luz reflejada. <p>Las fuentes de luz pueden ser naturales y artificiales.</p>	<p>La fotografía es un procedimiento para representar imágenes de la realidad.</p> <p>Según la intención del fotógrafo existen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fotografías documento. ▪ Fotografías creativas. <p>La fotografía emplea recursos propios de la representación del espacio en el plano, que determinan la realización de la toma.</p>

OBJETIVOS

1. Conocer los diferentes recursos de representación subjetiva del espacio.
2. Distinguir la estructura compositiva de diversas creaciones bidimensionales.
3. Utilizar en obras propias procedimientos compositivos.
4. Valorar la importancia de la reflexión antes de iniciar la realización de una obra.
5. Aplicar el claroscuro como elemento compositivo.
6. Reconocer la fotografía como técnica artística.
7. Despertar la curiosidad por la utilización de diversos materiales.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- La representación de volumen en obras bidimensionales. Recursos gráfico-plásticos.
- Leyes compositivas.
- La luz como elemento definidor de formas.
- La luz como elemento expresivo.
- La fotografía artística.

PROCEDIMIENTOS

- Analizar recursos utilizados en obras pictóricas para dar sensación de profundidad.
- Realizar dibujos en los que se perciba la tercera dimensión gracias al uso de distintos procedimientos.
- Descubrir el esquema compositivo de diferentes imágenes.
- Aplicar los esquemas compositivos dados en creaciones propias.
- Analizar y clasificar el tipo de luces y sombras de cuadros y fotografías.
- Utilizar diversas técnicas para generar objetos con volumen y valorar los resultados.

ACTITUDES

- Apreciar el logro que supone la adquisición por parte de los artistas de los elementos necesarios para dar sensación de profundidad a sus cuadros.
- Valorar la composición como pilar fundamental en la correcta realización de una obra.
- Reconocer la importancia de la luz y la sombra en la creación artística.
- Mostrar gusto por la experimentación con diversas técnicas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer los recursos de creación de espacio y volumen y utilizarlos en creaciones propias.
2. Analizar la estructura compositiva de diversas imágenes y valorar su capacidad expresiva.
3. Aplicar el claroscuro para generar volumen.
4. Realizar dibujos con la luz como elemento prioritario.
5. Conocer los procedimientos de trabajo de las técnicas explicadas.

APORTACIÓN DEL AREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia artística y cultural:*
 - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de

las técnicas y los recursos que les son propios.

- Aprender a mirar, ver, observar y percibir.
- Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
- Experimentar e investigar con diversidad de técnicas plásticas y visuales.
- Ser capaz de expresarse a través de la imagen.
- *Competencia para aprender a aprender:*
 - Llevar a cabo tareas de experimentación creativa que impliquen la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.
- *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*
 - Utilizar procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior.

UNIDAD 9

La imagen en movimiento

PRESENTACIÓN

Reflexionar con los alumnos sobre la realidad del movimiento. Un filósofo griego llamado Heráclito decía «todo cambia, todo se mueve, nada permanece». La velocidad del movimiento es la que determina que lo percibamos o no. En el fondo todo ser u objeto está inmerso en un proceso de transformación por el mero hecho de sus características espacio-temporales. Poner como ejemplo una roca que se erosiona, una planta que crece o un animal que anda.

El mundo en que vivimos está lleno de movimiento, y los artistas han tratado de plasmarlo en sus obras como tantas otras cosas que perciben de la realidad. Para ello a lo largo de la historia se han desarrollado recursos para representarlo. Es interesante que los alumnos adquieran conciencia del proceso de aprendizaje que supone la creación plástica. Hacerles reflexionar sobre cómo en esta unidad se tratan de nuevo técnicas que ayudan a representar y a crear; dichas técnicas son el resultado de un proceso de estudio e investigación de siglos de experimentación.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

LA IMAGEN EN MOVIMIENTO			
La representación del movimiento	El movimiento real en el arte	El movimiento en las obras plásticas	El cine y el cómic
<p>El movimiento es el estado de los cuerpos mientras cambian de lugar o posición.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Principales conceptos relacionados con el movimiento en el arte: <ul style="list-style-type: none"> – Movimiento real. – Reposo. – Movimiento figurado. 	<p>El arte cinético es la principal tendencia artística que emplea el movimiento como recurso plástico en sus obras. Ello hace que las obras sean cambiantes y requiere una actitud activa del espectador e, incluso, la participación física.</p>	<p>Según el objetivo que persiga la representación del movimiento existen dos tipos de obras:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Obras de pretensión narrativa: narran una secuencia de acontecimientos en el tiempo. ■ Obras de dinámica perceptiva: recrean la sensación del movimiento real. 	<p>El cine es un proceso comunicativo basado en el uso de la imagen en movimiento.</p> <p>La realización de una película tiene dos fases: rodaje y montaje. Esta última fase es muy importante para generar impresión de movimiento con la multiplicación de planos por segundo.</p> <p>El cómic es un relato secuencial expresado con imágenes y texto. Se vale de recursos visuales y verbales.</p>

OBJETIVOS

1. Reconocer en las artes plásticas el intento de representación del movimiento.

2. Diferenciar las fórmulas que existen para figurar movimiento sobre soportes planos.
3. Valorar las obras que consiguen movimiento real.
4. Reconocer los recursos creativos del cine.
5. Utilizar el lenguaje del cómic en creaciones propias.
6. Desarrollar la capacidad crítica y estética hacia representaciones que transmiten sensación de movimiento.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- Definición de movimiento.
- Representación del movimiento en las artes plásticas.
- Movimiento figurado y movimiento real.
- La creación cinematográfica y los recursos expresivos en el cine.
- El lenguaje del cómic.

PROCEDIMIENTOS

- Observar en diferentes manifestaciones artísticas la representación del movimiento en el plano.
- Analizar los recursos utilizados en obras de pretensión narrativa.
- Experimentar con los recursos que producen una dinámica perceptiva.
- Realizar una obra con movimiento real imitando las creaciones de Calder.
- Analizar los recursos expresivos del cine.
- Estudiar los elementos visuales y verbales del cómic.

ACTITUDES

- Interés por el estudio de obras que expresan movimiento.
- Respeto hacia diferentes manifestaciones plásticas.
- Valorar la experimentación como parte del proceso creativo.
- Confianza en la toma de decisiones propia y en la expresión individual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar el movimiento figurado del movimiento real.
2. Reconocer en una imagen los recursos utilizados para crear sensación de movimiento.
3. Reconocer los recursos expresivos en películas cinematográficas.
4. Analizar críticamente una serie de viñetas atendiendo al lenguaje que emplean.
5. Utilizar con fines expresivos los recursos del cómic.

APORTACIÓN DEL AREA A LA COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia comunicativa:*
 - Hacer uso de unos recursos específicos del área para expresar ideas, sentimientos y emociones.
 - Enriquecer la comunicación.
- *Competencia artística y cultural:*
 - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
 - Aprender a mirar, ver, observar y percibir.
 - Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
- *Competencia social y ciudadana:*
 - Trabajar en equipo y promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

- Trabajar con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas.
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
 - Reconocer la importancia de la imagen como soporte de la información.
 - Utilizar recursos tecnológicos específicos.
- *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*
 - Utilizar procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior.

UNIDAD 10

La imagen en el diseño

PRESENTACIÓN

El diseño es un medio de creación que colabora en el éxito de la comunicación. En la actualidad abarca multitud de campos que podrían ser objeto de estudio. En esta unidad se van a analizar tres: el diseño editorial, el diseño de páginas web y el diseño publicitario.

El desarrollo de contenidos se realiza principalmente a nivel teórico, tanto en el plano de la observación como en el de la reflexión. Los ámbitos de estudio propuestos necesitan de una infraestructura de creación que probablemente escape a la capacidad del aula y la escuela. Pero es de resaltar la importancia de concienciar a los alumnos sobre la presencia del diseño en estos tres medios tan cercanos a ellos.

Los alumnos pueden llevar a clase la información gráfica de su entorno inmediato que consideren interesante analizar, acercando así el contenido de esta unidad a su vida cotidiana. Se pueden establecer diálogos sobre la eficacia, el sentido, la necesidad o la conveniencia del auge del diseño en los campos mencionados a medida que se vayan desgajando.

ESQUEMA DE LA UNIDAD

LA IMAGEN EN EL DISEÑO			
El proceso de diseño	El diseño editorial	El diseño de páginas web	El diseño publicitario
<p>El diseño es un proceso para la realización de una imagen u objeto plasmando ideas estéticas y funcionales. Se centra especialmente en imágenes y objetos destinados a ser fabricados en serie y a una difusión masiva. Requiere:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocimiento del medio usado. ▪ Dominio de las técnicas y los elementos del lenguaje visual. 	<p>Consiste en planificar y llevar a cabo la organización y distribución de los elementos gráficos y de producción industrial de libros, revistas y publicaciones periódicas. Parte de una plantilla que se utiliza para medir y organizar los espacios y los elementos.</p>	<p>Permite organizar de manera útil y agradable toda la información de una página web. Los principales elementos del diseño son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El lenguaje HTML. ▪ El hipertexto. ▪ La navegabilidad. 	<p>El diseño publicitario es la forma de presentar, promocionar o anunciar una empresa, un producto o un servicio. Sus elementos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El producto. ▪ El público. ▪ Los medios de difusión. ▪ La competencia.

OBJETIVOS

1. Conocer la definición de diseño y las características del mismo en la actualidad.
2. Clasificar sus ámbitos de aplicación.
3. Apreciar la complejidad de diferentes modelos de diseño: diseño editorial, diseño de páginas web y diseño publicitario.
4. Crear diseños propios utilizando los procedimientos y recursos adecuados a cada tipo de aplicación.

CONTENIDOS

CONCEPTOS

- Nuevos medios de comunicación.
- Elementos formales del diseño. Arte y tecnología.
- El diseño editorial: elementos.
- El diseño de páginas web: requisitos.
- El diseño publicitario: recursos.

PROCEDIMIENTOS

- Observación y análisis de los elementos que componen un diseño: texto e imagen.
- Reconocer y analizar diferentes aplicaciones.
- Planificar los procesos de trabajo.
- Utilizar las características formales y visuales de cada campo particular para creaciones propias.

ACTITUDES

- Ser sensibles a las diversas manifestaciones de comunicación como parte integrante de nuestra vida cotidiana.
- Valorar las diferentes aplicaciones y sus características formales.
- Gusto por descubrir los recursos técnicos, gráficos y expresivos de las distintas imágenes.
- Respeto por las manifestaciones comunicativas e informativas del lenguaje gráfico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer las características principales de diversos campos de aplicación del diseño.
2. Programar el proceso de realización de un diseño con corrección.
3. Crear diseños con una finalidad preestablecida.
4. Aplicar diferentes materiales y técnicas de acuerdo con el resultado que se pretenda obtener.
5. Descubrir en un diseño los recursos gráficos que se han utilizado.

APORTACIÓN DEL AREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia comunicativa:*
 - Integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes.
 - Enriquecer la comunicación.
- *Competencia artística y cultural:*
 - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
 - Aprender a mirar, ver, observar y percibir.

- Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
- Experimentar e investigar con diversidad de técnicas plásticas y visuales.
- Ser capaz de expresarse a través de la imagen.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
 - Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados (tomar decisiones de manera autónoma).
- *Competencia social y ciudadana:*
 - Trabajar con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas.
- *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*
 - Analizar obras ajenas.

CONTENIDOS PARA EL DIBUJO TÉCNICO

UNIDADES DIDÁCTICAS

1. Arte y dibujo técnico

- Los principales hitos históricos del dibujo técnico.
- La geometría como fundamento del hecho artístico.
- La estética del dibujo técnico.
- Características de las distintas formas de representación técnica. Dibujo arquitectónico, de construcción, industrial, diseño etcétera.
- Diferencia entre arte y diseño industrial.

2. Dibujo geométrico.

- *Formatos y escalas.*
- *Trazados fundamentales en el plano.*
 - a. Operaciones con segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas. Mediatriz de un segmento. División de un segmento en partes iguales. Construcción de ángulos con las plantillas y el compás.
 - b. Operaciones con arcos. Bisectriz. Suma y resta de ángulos, arco capaz. Ángulos relacionados con la circunferencia.
- *Trazado de polígonos regulares.*
 - a. Triángulos. Definición. Tipos. Elementos y puntos notables. Construcción de triángulos.
 - b. Cuadriláteros. Definición. Tipos. Elementos y puntos notables. Construcción de cuadrados, rectángulos, rombos, romboides, trapecios y trapezoides.
 - c. Polígonos regulares. Definición. Elementos notables. Construcciones generales de pentágonos, hexágonos, octágonos.
- *Proporcionalidad y transformaciones geométricas.*
 - a. Proporcionalidad. Cuarta proporcional. Tercera y media proporcional.
 - b. Conceptos de razón. Definiciones. Razón simple. Razón doble.
 - c. Semejanza, igualdad, equivalencia y simetría. Giro. traslación.
 - d. Potencia: Definición de potencia. Eje radical y centro radical.
- *Tangencias respecto a la circunferencia.*
 - a. Puntos de tangencia, propiedades.

- b. Tangentes a una circunferencia. Tangentes desde un punto. Tangentes comunes a dos circunferencias.
- c. Circunferencias tangentes. Enlace de líneas y arcos.
- d. Aplicaciones. Rectificaciones de la circunferencia.
- Curvas cónicas.
- a. La elipse. Definición, propiedades, elementos y puntos notables, y trazados de la elipse.
- b. La hipérbola. Definición, propiedades, elementos y puntos notables, y trazados de la hipérbola.
- c. La parábola. Definición, propiedades, elementos y puntos notables, y trazados de la parábola.
- Curvas cíclicas y otras curvas.
- a. Definición de curvas cíclicas. Características. Tipos. Elementos. Trazado.
- b. Definición y trazado de óvalos, ovoides y volutas, espirales y hélices.

3. Sistemas de representación.

- Fundamentos y finalidad de los distintos sistemas de representación.
- Clasificación de los sistemas de representación.
- *El sistema diédrico.*
- a. Fundamentos del sistema.
- b. Representación de elementos fundamentales. Representación del punto, recta y plano. Posiciones relativas.
- c. Relaciones entre elementos. Intersección. Intersección de dos planos y de una recta con un plano. Procedimientos generales. Paralelismo. Perpendicularidad y distancias. Resolución gráfica de los problemas de paralelismo. Perpendicularidad y distancia, con posiciones sencillas de los elementos geométricos dados.
- *Sistema axonométrico ortogonal. Sistema isométrico.*
- a. Fundamentos del sistema. Coeficientes de los ejes.
- b. Representación de elementos fundamentales: Punto, recta y plano.
- c. Relaciones entre elementos. Intersección. Intersección de dos planos y de una recta con un plano. Aplicaciones.
- d. Representación de formas planas contenidas en los planos del sistema.
- e. Representación de volúmenes sencillos. Aplicaciones.
- *Sistema axonométrico oblicuo. Perspectiva caballera.*

- a. Fundamentos del sistema. Coeficientes de reducción.
- b. Representación de elementos fundamentales: Punto, recta y plano.
- c. Relaciones entre elementos. Intersección. Intersección de dos planos y de una recta con un plano. Aplicaciones.
- d. Representación de formas planas contenidas en los planos del sistema.
- e. Representación de volúmenes sencillos. Aplicaciones.

- *Sistema cónico.*

- a. Fundamentos y elementos del sistema.
- b. Representación del punto, recta y plano. Obtención de intersecciones.
- c. Representación de formas contenidas en el plano geométral.
- d. Representación de superficies poliédricas y volúmenes sencillos.
- e. Análisis de la elección del punto de vista en la perspectiva cónica.

4. Normalización y croquización.

- Funcionalidad y estética de la descripción y la representación objetiva. Ámbitos de aplicación. El concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE, ISO.
- Sistemas de vistas.
 - a. Representación normalizada de las vistas. El cubo de proyección. Obtención de las vistas planta, alzado y perfil.
- Principios de acotación industrial. Normas generales. Tipología de acabados y de presentación.
 - a. Tipos de líneas. Líneas de cota, auxiliares de cota, cifras de cota, flechas de cota, rayados.
 - b. Acotación de diámetros y radios.
 - c. Acotación de piezas de revolución y seccionadas.
 - d. Simbología. Ejes de simetría.
- La croquización. El croquis acotado. El croquis en el dibujo arquitectónico y de construcción. El boceto.

VII. Utilización de tecnologías infográficas propias del dibujo técnico.

VI. METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

PRINCIPIOS METODOLÓGICOS.

En todo caso, esta planificación tiene en cuenta los siguientes principios:

- a) Se preservará la salud física y emocional de todos los agentes que intervienen en el sistema educativo.
- b) Se fomentará la adecuación del proceso de enseñanza y aprendizaje a las diversas circunstancias que pudieran producirse a lo largo del curso, así como a las características concretas del alumnado, considerando su contexto y realidad, con el objetivo de intentar paliar la desigualdad que pudiera haber provocado la existencia de una brecha digital que, en muchos casos, también es una brecha socioeducativa. Esta adecuación favorecerá el seguimiento de todo el alumnado, especialmente del que presenta necesidades específicas de apoyo educativo.
- c) Se primará el refuerzo y la recuperación de la parte de las programaciones correspondiente al último trimestre del curso 2019/2020, poniendo el foco en los aprendizajes imprescindibles.

No es necesario insistir en el hecho de que los planteamientos metodológicos tienen una enorme importancia en la Educación Secundaria Obligatoria. Por ello resulta muy conveniente reflexionar acerca de su contenido y aplicación, especialmente en un área como la nuestra, cuya trascendencia formativa y su consiguiente posición en el currículo exigen definiciones metodológicas coherentes y precisas.

Nuestra propuesta didáctica se basa en un nuevo concepto de profesor-alumno: aquél como facilitador de los procesos de aprendizaje y éste como protagonista de los mismos. Para ello hemos intentado:

1. Favorecer el aprendizaje significativo a través de:
 - a) La motivación positiva del alumnado ante los conceptos que debe aprender:
 - Presentación de la utilidad de los conocimientos de cada unidad didáctica.
 - Tratamiento de los contenidos intentando relacionarlos con la experiencia vital del joven.
 - Presencia de lo lúdico y creativo.
 - Abundantes imágenes que amenicen la presentación y aclaren conceptos.
 - b) La activación de las ideas previas:
 - Evaluación inicial.
 - Organización cíclica de los contenidos.
2. Conseguir que los alumnos y alumnas sean los verdaderos protagonistas de su proceso de aprendizaje:
 - a) Que aprendan a aprender: insistimos en aquellos ejercicios que propician una actitud activa ante el propio aprendizaje e intentamos que adquieran métodos de análisis científico
 - b) Que desarrollen unos criterios propios y una actitud ética: consideramos íntimamente unidos estos dos aspectos. Por ello insistimos en dos elementos novedosos que la reforma ha introducido en el currículo: la educación en materia de comunicación y la educación en valores.

En coherencia con lo expuesto, los principios metodológicos que orientan la práctica educativa son los siguientes:

MOTIVACIÓN: interesar a los alumnos en el tema a tratar por ejemplo con visualización de videos, proyección de diapositivas.

DIVERSIDAD: utilización de técnicas de trabajo diversas.

METODOLOGÍA ACTIVA: promover la participación de los alumnos.

EXPOSITIVO: los conceptos nuevos han de ser explicados con la autoridad que confiere el conocimiento por parte del profesor.

INTERDISCIPLINAR: el objeto de estudio de cualquier programación debe acompañarse en lo posible de los conocimientos básicos de otras materias o como apoyo a diferentes materias para concluir en la universalidad del conocimiento.

COLOQUIAL: al finalizar los diferentes temas es aconsejable un coloquio final para aclaración de dudas y resumen de aportaciones

APRENDIZAJE Y MOTIVACIÓN

El factor esencial de todo aprendizaje, y más en una etapa de enseñanza como ésta, es la motivación de los alumnos. Por ello se hace imprescindible desarrollar todas las estrategias tendentes a situarlos como protagonistas del proceso de enseñanza, favoreciendo su interés mediante la intervención en la actividad didáctica de aspectos tales como la expresión de la creatividad, la aparición del entorno social y cultural próximo, la presencia de las vivencias, intereses y experiencias personales, y la utilización de materiales y recursos didácticos variados y atrayentes, dirigidos a evitar la monotonía y crear en el aula un espacio abierto a la participación, la curiosidad y el desarrollo de nuevos aprendizajes.

Ahora bien, la búsqueda de la motivación no sólo es asunto de técnicas o tecnologías educativas, sino también de actitudes y planteamientos profesionales, sociales y aun éticos. En este sentido, los profesores del Departamento queremos someter a crítica la aplicación de ciertas tendencias pedagógicas que hacen hincapié en la dimensión lúdica del aprendizaje, pues a menudo han propiciado la aparición de un clima escolar poco favorable al mantenimiento de actitudes imprescindibles en las aulas: el espíritu de trabajo y responsabilidad individual, el respeto a los compañeros y al profesor y la exigencia de que los alumnos alcancen saberes social y culturalmente valiosos y eficaces, más allá de modas pedagógicas de un signo u otro.

Por ello reivindicamos la necesidad de poner en práctica algunas ideas-fuerza cuya difusión cada vez resulta más necesaria en nuestro oficio: el entusiasmo por enseñar, como fuente de motivación para los alumnos la dimensión humanista y universalista del conocimiento, fundamento de toda promoción individual y social; el mantenimiento del orden académico, como base imprescindible del aprendizaje; la reivindicación de la autoridad profesoral, entendida como el resultado conjunto de la sabiduría y del desempeño de una función de relevancia social indiscutible; el interés intrínseco de los contenidos y aprendizajes realizados en el marco de la institución escolar, que no puede estar sometido a duda permanente; y, por último, la necesidad de que el propio alumno reconozca y asuma, de forma madura y responsable, la

trascendencia de su esfuerzo personal en relación con su rendimiento académico y, por tanto, con el resultado final del proceso de enseñanza-aprendizaje.

CRITERIOS DE SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS

Como ya se ha recogido, nuestra programación se basa en un modelo de secuenciación flexible que permite el tratamiento recurrente y progresivo de la mayor parte de los contenidos. Por otra parte, la programación está basada en el principio de disposición gradual de los contenidos, que parten de lo general y simple para llegar a lo particular y complejo.

PLANTEAMIENTO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

Siguiendo nuestro modelo de secuenciación y las orientaciones metodológicas emanadas del currículo, pondremos en práctica unidades didácticas que combinen los contenidos dentro de los tres ejes en que hemos estructurado el área. De hecho, los libros de texto utilizados a lo largo de la etapa están diseñados para favorecer esta estrategia didáctica, lo cual no significa que siempre pongamos en práctica sus actividades y propuestas, dado que contamos con un amplio abanico de recursos alternativos.

EL TRABAJO EN EQUIPO

Gran parte de los contenidos del área son muy adecuados para su tratamiento mediante el trabajo en equipo. No obstante, para que esta estrategia didáctica resulte realmente formativa, es preciso regular las condiciones para su realización, formulando objetivos bien definidos, estimulando la motivación de los integrantes del grupo, especialmente la de los alumnos más inhibidos, tímidos o indiferentes, estableciendo condiciones de observación de la actividad y de sus resultados, y marcando plazos y normas de actuación y convivencia.

LA ORGANIZACIÓN DE LA CLASE Y EL TRABAJO EN EL AULA

Hay que resaltar especialmente dos características del área que condicionan decisivamente su enseñanza:

- a) su carácter fundamentalmente experimental y creativo.
- b) la gran cantidad y variedad de materiales, técnicas e instrumentos que el alumno debe manejar y utilizar.

Estas características requieren que el espacio o espacios destinados a impartir la materia deban reunir unas determinadas condiciones

Es necesario contar con un lugar para los distintos medios materiales y técnicos presentes en el aula, o los que los propios alumnos puedan aportar o traer en un momento concreto. También debería disponerse de un fácil acceso al agua para todas las actividades que lo requieren, así como para la limpieza de los instrumentos y herramientas. Estas condiciones básicas permitirán una mínima organización del

trabajo y la distribución de tareas de mantenimiento y orden para el desarrollo de las diversas actividades docentes.

Para poder adaptarse a las necesidades y exigencias de las variadas actividades, el aula no debería contar con muchos elementos muebles fijos. De este modo, las mesas, por ejemplo, pueden ordenarse para una actividad individual o agruparse para trabajos colectivos o para exponer y comentar varios trabajos a la vez o apartarse para dejar grandes espacios vacíos. Las paredes pueden servir para exponer los resultados conseguidos y comentarlos en grupo. Incluso los diferentes espacios del centro que así lo permitan (pasillos, distribuidores) pueden utilizarse para exponer temporalmente los trabajos.

Por otra parte, no hay que olvidar que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual persigue, esencialmente, la actividad creativa y expresiva del alumno. Este hecho hace que el papel del profesor y de su interacción con los alumnos un elemento decisivo. El profesor debe favorecer un ambiente de libertad que permita al alumno actuar con la espontaneidad, la intuición y la iniciativa necesarias para que pueda aportar sus soluciones a los diversos problemas propuestos. Un ambiente que fomente la curiosidad y la investigación, ya que muchas de las respuestas a dichos problemas ni siquiera son conocidas previamente por el profesor. La misión de éste es pues fundamentalmente motivadora y estimuladora y su actitud general debe ser flexible, abierta, receptiva a la consideración de las opiniones y manifestaciones de los alumnos.

A pesar de que los alumnos a lo largo de la etapa van adquiriendo cada vez más autonomía personal, el apoyo del profesor a sus iniciativas y el compromiso con los resultados de su trabajo, sigue siendo decisivo para alentar y desarrollar una expresión y creación originales. Lo que no excluye el debate, la crítica fundamentada y la discrepancia.

Esta actitud de estímulo a la creación, a la expresión subjetiva y a la iniciativa personal se completa aportando la información sobre los materiales necesarios para la realización de los trabajos, ayudando a descubrir cauces y posibilidades, aportando sugerencia y no soluciones únicas, fomentando en todo momento el diálogo con los alumnos y entre ellos mismos, apoyando los resultados obtenidos siempre que hayan sido el fruto de decisiones conscientes y de unas intenciones expresivas, o valorando y apreciando los hallazgos interesantes aunque hayan sido fruto de la casualidad.

Este ambiente y estas actitudes exigen, y favorecen a la vez, distintos tipos de agrupaciones de los alumnos. Además las propias características de la materia y el tipo de actividades que requiere lo facilitan. Los trabajos individuales fomentan la autoafirmación, la toma de decisiones y la expresión personal. Los trabajos de grupo favorecen la colaboración, la discusión, el intercambio de ideas y experiencias, el acuerdo para llegar a una solución común.

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Los recursos y materiales didácticos tienen en la expresión plástica y visual una importancia y una significación esencial. Además de emplearse, como en otras áreas, para posibilitar el aprendizaje de unos contenidos, son un contenido propio y específico de la materia, constituyen un objeto de aprendizaje en sí mismo. En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, el alumno debe manejar gran cantidad de técnicas, materiales y herramientas. Esto obliga al profesor a una búsqueda continua de recursos y materiales que puedan emplearse en el aula para conseguir el

aprendizaje de los diversos contenidos, asegurando a la vez la expresión personal y el desarrollo de la creatividad.

Los materiales pueden en muchos casos sustituirse o intercambiarse unos por otros, por lo que puede optarse por los más asequibles, siempre que sean adecuados a las capacidades, aptitudes e intereses de los alumnos. Además, el trabajo expresivo y estético con los materiales y técnicas es siempre muy flexible y sus posibilidades son amplias.

Su elección está guiada por los siguientes criterios básicos:

- Asequibles. Fáciles de obtener, para la mayoría de alumnos, en cualquier momento y en las cantidades necesarias.
- Polivalentes y flexibles. Admiten diversas posibilidades de utilización y de combinación. Pueden aplicarse al desarrollo de diferentes contenidos y actividades.
- Motivadores. Facilitan el interés y la atención de los alumnos por su utilización.
- Adaptados y adecuados. Tanto a las capacidades, posibilidades, aptitudes e intereses de los alumnos como a las necesidades del aprendizaje concreto a realizar.
- Variados. La selección de materiales e instrumentos está determinada por su necesidad y utilidad concretas para el aprendizaje pero, a la vez, deberá ofrecerse la mayor variedad posible de materiales e instrumentos para favorecer la exploración e investigación plástica. Cada material tiene unas cualidades expresivas propias, unas exigencias, posibilidades y dificultades particulares, cuya exploración y conocimiento enriquece enormemente las posibilidades expresivas y creativas de los alumnos.
- Evitar un planteamiento discriminatorio (sexo, raza y religión).
- Seleccionar aquellos que incluyen las normas de seguridad para su uso, composición y características.

No se puede hacer una exposición cerrada y completa de todos aquellos materiales y recursos posibles, pero sí sistematizarlos en unos grupos o tipos generales que puedan ayudar a buscar y elegir en un momento concreto los más adecuados. Se pueden organizar los recursos y materiales didácticos en tres grupos generales: instrumentales, materiales impresos y las nuevas tecnologías audiovisuales e informáticas.

En los tres figuran recursos y materiales tanto para la expresión como para la sensibilización y educación perceptiva. No hay que olvidar el carácter esencialmente expresivo del área, que debe llevarnos a reconocer el papel de las técnicas y de los materiales como medios al servicio de dicha expresión, no como fines en sí mismos.

Recursos instrumentales.

En la expresión plástica y visual puede emplearse cualquier material, instrumento o técnica que sirva a unas intenciones expresivas y cuyo resultado sea la elaboración de una acción, de una forma, de una imagen, de un objeto visual. En este apartado pueden incluirse pues todo tipo de materiales e instrumentos, desde aquellos que histórica y culturalmente tienen una mayor tradición en su uso como materiales de expresión plástica y visual, hasta aquellos de muy reciente aparición.

Material gráfico: papeles (nuevos, usados, reciclados, de embalar), cartulinas, cartones, maderas, plásticos, telas, corchos, la pizarra del aula, etc.

Materias colorantes: lápices, carboncillos, tizas, pasteles, ceras, rotuladores, tinta china, acuarelas, témperas, laca de bombillas, pinturas acrílicas, óleo, pigmentos en polvo, aglutinantes y disolventes.

Herramientas y utensilios: pinceles, brochas, reglas, plumillas, compás, esponjas, espátulas, rodillos, aerógrafo, trapos, tijeras, cuchillas, grapadora, recipientes para utilizar, mezclar y guardar las pinturas (tarros, vasos y platos de plástico).

Materiales para trabajar el volumen: escayola, vendas de escayola, pasta de papel, plastilina, corcho, cartón, cartulina, telas, plásticos, materiales de desecho en general,

cuerdas, hilos, alambres, colas (de carpintero, de empapelar), cinta adhesiva, pegamento, etc.

Recursos impresos.

En esta época en la que la comunicación visual ha adquirido una gran importancia, la imagen impresa, con muy diversas funciones, es un recurso decisivo y que, en muchos casos, puede llevarse al aula tanto para su exploración, análisis y lectura, como para su manipulación, transformación y recreación, es decir, como material expresivo. La variedad de recursos y materiales impresos disponibles se pueden organizar en tres grupos:

- Bibliografía sobre los contenidos del área: enciclopedias de arte, libros de diseño, libros de texto, libros monográficos de arte, etc.
 - Imágenes realizadas por el profesor o por los alumnos para exponer, organizar y relacionar conceptos: esquemas (gráficos, mapas conceptuales), fichas de trabajo (fichas de observación y registro de datos, de análisis, de evaluación).
 - Material visual impreso de consumo general y público: prensa (periódicos y revistas), folletos publicitarios, planos, mapas, etiquetas, catálogos comerciales, catálogos de exposiciones, envases, carteles, postales, fotografías, transparencias y diapositivas.
- Otro tipo de recursos impresos son los dirigidos al profesorado. Se trata de todo aquel material que sirve de ayuda y soporte al profesorado:
- Material escrito que aporta la junta, cursos de actualización del profesorado, material didáctico que aportan las editoriales, etc.

Recursos audiovisuales e informáticos.

Las nuevas tecnologías de la imagen permiten la creación, manipulación, almacenamiento y reproducción de las imágenes a una escala masiva. Por otra parte, ponen al alcance de la mayoría la producción visual, algo que en otras épocas era una actividad limitada a los especialistas. Todas estas tecnologías, que nacen con la fotografía, deben incorporarse a la Educación Plástica, Visual y Audiovisual como instrumentos y materiales con unas enormes posibilidades, tanto en la percepción y el análisis como en la producción y en la creación visuales. En todo caso, hay que ser conscientes de su papel real en la expresión y educación visuales.

Por muy sofisticadas que sean las tecnologías y las herramientas, no hay que perder de vista que son medios o instrumentos al servicio de la creación y de la expresión y no objetos de estudio o de conocimiento en sí mismos. Su empleo debe supeditarse, igual que cualquier otro medio, por muy simple que sea, al servicio de unas necesidades y de unas intenciones expresivas, comunicativas y estéticas. Su utilización no debe conducir, llevados por la complejidad y posibilidades de la propia tecnología, a la simple adquisición de unas destrezas y habilidades, por muy especializadas y complejas que sean, en el manejo de dichas herramientas.

- Recursos Audiovisuales: fotocopiadora, proyector de diapositivas, retro-proyector, equipo fotográfico, televisión, video, DVD, etc.

- Recursos informáticos: impresora, escáner, programas de dibujo y diseño, etc.

LIBROS DE TEXTO:

Para este curso se recomiendan los libros de texto:

1º ESO: Educación Plástica, Visual y Audiovisual I. Editorial SM.

Autores: Isabel Rodríguez, Inmaculada Soler y Elisa Basurco

2º ESO: Educación Plástica, Visual y Audiovisual II. Editorial SM.

Autores: Isabel Rodríguez, Inmaculada Soler y Elisa Basurco

4º ESO EPVA: Sin libro.

4º ESO DIBUJO TÉCNICO: Sin libro.

ENSEÑANZA ONLINE:

Este Departamento contempla la implementación de esta programación tanto en el marco de docencia presencial como de docencia no presencial, en el supuesto en que se tuviera que llevar a cabo esta modalidad.

En ese sentido, todos los contenidos de estas unidades estarán disponibles para enseñanza online en la plataforma digital que el Centro disponga para los alumnos y sus familias.

VIII. TEMPORALIZACIÓN

La temporalización de esta programación se llevará a cabo por trimestres según las hojas de información pedagógica que se adjuntan a esta programación como Anexos.

IX. EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación establecen el tipo y grado de aprendizaje que se espera que los alumnos hayan alcanzado con respecto a las capacidades indicadas en los objetivos generales. El nivel de cumplimiento de estos objetivos en relación con los criterios de evaluación fijados no ha de ser medido de forma mecánica, sino con flexibilidad, teniendo en cuenta la situación del alumno, el ciclo educativo en el que se encuentra y también sus propias características y posibilidades

Los criterios de evaluación que a continuación se exponen son los propuestos en el Decreto 69/2007 de 1 de Junio. No hay que olvidar que tienen una función fundamentalmente orientadora sobre qué evaluar, sobre aquellas capacidades, contenidos y aprendizajes básicos y esenciales que todos los alumnos y alumnas pueden alcanzar. Estos criterios nos servirán pues de guía para establecer, más adelante, los criterios de evaluación correspondientes a cada curso y a cada unidad. Estos últimos son los que determinarán efectivamente el diseño de las actividades de enseñanza-aprendizaje y los que realmente permitirán realizar la evaluación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL PRIMER Y SEGUNDO CURSO.

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 o la alumna 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 en cuanto a los elementos visuales (luz, sombra, textura) y de relación.

Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponer diferentes opciones teniendo en cuenta las consecuencias y evaluar cual es la mejor solución.

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 del lenguaje visual y plástico.

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 siguiendo el proceso de creación y 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 disponer de los materiales 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 a la diversidad cultural.

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL CUARTO CURSO.

1. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponiendo diversas opciones y evaluar cual es la mejor solución.

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

2. Utilizar recursos informáticos y las tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográfica.

Este criterio 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.

3. 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.

4. 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).

5. 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.).

6. 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,...)

7. 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.

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

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se recogerá información de cada alumno en una ficha, o en el cuaderno del profesor donde consignaremos para su evaluación los siguientes parámetros:

1. Observación sistemática de la actitud:

- Puntualidad y asistencia.
- Comportamiento y actitud cívicas.
- Interés y dedicación al trabajo. Traer el material y usarlo correctamente.

2. Evaluación objetiva de las prácticas realizadas dentro y fuera del aula:

- Registro de la realización y entrega de tareas en el plazo previsto.

- Evaluación de la creatividad, originalidad y expresividad plástica: se valora la búsqueda de soluciones inéditas, originales y personales.
- Evaluación del proceso de trabajo: se valora la implicación del alumno con las actividades. Si responden a su enunciado y qué grado de dificultad alcanzan. Se valora el proceso previo: trabajo de bocetos, ensayos preliminares y su realización en el aula.
- Evaluación de los resultados. Se valora el empleo de técnicas idóneas para resolver las actividades: uso de soportes adecuados, formatos, técnicas de color...
- Valoración de los ejercicios correctamente presentados. Orden, organización y limpieza. Valora las proporciones, la limpieza, la precisión. En suma, los parámetros que definen el grado estético-visual logrado en los trabajos.

3. Pruebas de evaluación de aprendizaje:

- Seguimiento de los conocimientos adquiridos mediante pruebas orales y/o escritas de distinto grado de dificultad y de las unidades didácticas que así lo requieran.
- Calificación de las intervenciones en clase del alumno: voluntarias o solicitadas por el profesor.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

La evaluación es un trabajo que debe desarrollarse en paralelo al de enseñanza-aprendizaje. Sólo así se podrá ajustar en cada momento la ayuda a las necesidades de los alumnos, y determinar en qué medida se han cumplido las intenciones educativas y los objetivos didácticos.

Las cuestiones que oficialmente se plantean son tres: qué, cuándo y cómo evaluar. La primera se refiere al objeto mismo de la evaluación, es decir, el logro de los objetivos previstos, a través de los diversos contenidos.

La segunda cuestión propone los momentos claves para realizar la valoración, tales como el comienzo del curso, dará lugar a la evaluación inicial, el del proceso del curso (el día a día) que origina la evaluación formativa y por último, el punto de llegado o final del proceso que requerirá una evaluación sumativa.

En cuanto a la tercera cuestión el “cómo” evaluar estará dentro de la evaluación formativa.

La evaluación se concibe y practica de la siguiente manera:

- Individualizada, centrándose en la evolución de cada alumno y en su situación inicial y particularidades.
- Integradora, para lo cual contempla la existencia de diferentes grupos y situaciones y la flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación que se seleccionan.
- Cualitativa, en la medida en que se aprecian todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no sólo los de carácter cognitivo.
- Orientadora, dado que aporta al alumno o alumna la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.
- Continua, ya que atiende al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases. Se contemplan tres modalidades:
- Evaluación inicial: permitirá conocer, no sólo los conceptos y conocimientos previos sobre los nuevos contenidos que el alumno debe adquirir sino, también, sus intereses y expectativas. Para ello están previstas las actividades iniciales que se proponen al comienzo de las unidades didácticas. Es importante valorar

los comportamientos del alumno al ser preguntado sobre los nuevos aprendizajes que va a tener que emprender, promover el diálogo y el debate para describir sus motivaciones, intereses, actitudes y aptitudes particulares.

- Evaluación formativa: ésta se realiza durante todo el proceso de aprendizaje y, fundamentalmente, deberá detectar los problemas y dificultades que el alumno tiene en la adquisición de los contenidos específicos previstos, ayudándole de este modo a superar esos obstáculos. Otra función esencial de la evaluación formativa es aportar periódicamente al alumno información sobre sus progresos, intentando potenciar su motivación por los nuevos aprendizajes.

Un primer procedimiento para realizar la evaluación formativa es el diálogo profesor-alumno en los diversos momentos y situaciones del aprendizaje. Este diálogo constante, esta implicación directa del profesor en las actividades expresivas del alumno, además de favorecer la motivación de éste, permitirá a aquel detectar y corregir muchos errores y dificultades.

En segundo lugar, es necesario un seguimiento constante de las actividades de los alumnos, tanto individuales como colectivas. Este seguimiento puede ser más o menos sistemático y adoptar diversas modalidades pero, en unas actividades en las que los procesos de trabajo son tan importantes como los resultados, es imprescindible para una correcta valoración de los aprendizajes. En este sentido, para un seguimiento y una valoración eficaz de la actividad y de los trabajos de los alumnos se tendrán en cuenta los siguientes datos:

- Búsqueda de información y de recursos necesarios para realizar el trabajo. Se limita a los sugeridos por el profesor o busca otros nuevos.
- Capacidad para plantear y planificar el trabajo. Utiliza algún tipo de orden o de estrategia en sus actuaciones. Planifica y sigue los pasos previamente establecidos.
- Iniciativa personal y creatividad. Hace aportaciones personales tanto en la forma, como en las composiciones visuales o las técnicas o materiales. Imita los ejemplos propuestos por el profesor. Tiene curiosidad por adoptar varias soluciones al problema propuesto.
- Uso de los materiales, técnicas y herramientas. Adecuación entre los medios técnicos y materiales empleados y los fines expresivos. Conocimiento de las técnicas y destreza en su utilización.
- Presentación de los trabajos. Interés por la correcta presentación de los trabajos. Acabado de los mismos según los propósitos expresivos. Limpieza y cuidado en el uso y mantenimiento de las herramientas de trabajo.
- Exposición, oral o escrita, del proceso de trabajo y de sus resultados. Conoce el propósito del trabajo que realiza. Sabe describir el proceso seguido, los recursos técnico-materiales y visuales empleados y los significados que quiere transmitir.
- Cooperación en los trabajos de grupo. Colabora con los compañeros en el trabajo, valora las sugerencias y propuestas de los compañeros, expone y argumenta sus propias ideas.

Este seguimiento deberá acompañarse de una observación sistemática, del proceso de aprendizaje, en la que se registren, teniendo en cuenta siempre las capacidades individuales, los siguientes aspectos: esfuerzo y capacidad de trabajo, interés por la materia, actitudes, aptitudes, dificultades y progresos.

CRITERIOS DE CALIFICACION

El seguimiento de las actividades se realizará controlando la consecución de los objetivos propuestos para ello, con el criterio de validez de la actividad si un porcentaje alto de los alumnos consigue los objetivos fijados.

Se obtendrá en base a la información recogida en los instrumentos de evaluación. La calificación final se obtendrá a partir de **la calificación de conocimientos (Exámenes)**, con una valoración del **20%**; las **prácticas realizadas**, con una valoración del **60%** y de **la observación sistemática (Actitud)** con un **20%**. Se considera superada el área cuando el alumno, alcance una calificación de al menos el 50%, como suma de la calificación obtenida en cada uno de los tres apartados mencionados.

La distribución de porcentajes para la obtención de la calificación final será distinta cuando en una evaluación **no haya pruebas** de evaluación del aprendizaje, **siendo entonces la valoración de las prácticas del 80% y la observación sistemática (Actitud) del 20%**.

Para la entrega de trabajos se fijará una fecha límite. Si el alumno no entrega los trabajos dentro del plazo fijado, su calificación será de “cero”. Pudiendo exigirse la aportación de un justificante médico si la causa alegada es enfermedad, etc. También se tendrá en cuenta su realización en el aula, no admitiéndose aquellos trabajos realizados fuera de ella o que presenten dudas sobre su autoría.

Las calificaciones serán formuladas mediante una calificación cualitativa (insuficiente, suficiente, ...) y otra calificación numérica de 0 a 10 ; insuficiente (0, 1, 2, 3, 4), suficiente (5), bien (6), notable (7, 8), sobresaliente (9, 10)

EVALUACIÓN DEL BILINGÜISMO

La evaluación del bilingüismo se llevará a cabo atendiendo a fomentar la interacción del idioma dentro del aula. Nunca podrá suponer una adición negativa a la nota del alumno y quedará establecida de la siguiente manera:

- Por interacción de la clase de manera hablada: exposiciones, explicaciones de trabajos, presentaciones...; hasta 1 punto sobre la nota ya obtenida por el alumno/a.
- Por cuestiones de carácter escrito: búsqueda de vocabulario, adición de frases o textos en inglés, redacciones...: hasta ½ punto sobre la nota ya obtenida por el alumno/a.

I.

II.

III.

IV.

V.

VI.

VII.

VIII.

IX.

X. MEDIDAS DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES.

- El departamento programará actividades de recuperación (sobre contenidos mínimos) de cada una de las evaluaciones para los alumnos que en cada evaluación hayan obtenido la calificación de insuficiente.
- El alumno realizará, antes de la siguiente sesión de evaluación, dichas actividades. Si son evaluadas positivamente darán lugar a la superación de las evaluaciones calificadas con insuficiente.
- El alumno que una vez concluido el proceso ordinario de evaluación, haya obtenido una calificación de insuficiente podrá presentarse a una prueba extraordinaria que tendrá lugar durante los días que determine la Jefatura de Estudios. Dicha prueba podrá versar sobre la totalidad o una parte de los contenidos del currículo, consistirá en la presentación de una serie de ejercicios que el departamento elaborará. Para la obtención de una calificación positiva de la materia y por tanto su superación en sesión extraordinaria será necesario la presentación por parte del alumno de todas las actividades y ejercicios correctamente realizados, teniendo en cuenta además el trabajo realizado durante el curso y la respuesta dada a las actividades de recuperación entre evaluaciones.

La legislación establece que el seguimiento y recuperación de los alumnos que tienen el área pendiente es competencia de los profesores que impartan clase en el curso donde aquéllos se encuentren matriculados.

Para asegurar la eficacia del proceso de recuperación, éste debe comenzar en el curso en que el área no quede superada. Así pues, en la evaluación ordinaria, los profesores elaborarán un breve informe sobre cada alumno suspendido, en el que se detallarán sus deficiencias más significativas y las posibles medidas correctoras; esta información se incorporará a la documentación del departamento, a fin de permitir un seguimiento preciso y eficaz. Este departamento programará para el seguimiento, asesoramiento y atención personalizada el miércoles a cuarta hora.

Los profesores que tengan a su cargo alumnos con materias pendientes mantendrán con ellos, a principios del curso, una reunión destinada a informarles de su situación académica y de las actividades que deben realizar para alcanzar los objetivos no logrados. Para fijar los contenidos que sean objeto de recuperación, los profesores se atenderán a la distribución de contenidos que incorpora la presente programación.

El desarrollo del proceso de recuperación se verificará trimestralmente, mediante una serie de actividades a realizar por los alumnos, a saber:

- a. Realización de las actividades, ejercicios y tareas que en cada caso proponga el profesor.

- b. Realización, cuando el departamento así lo decida, de las pruebas objetivas que se convoquen al efecto.

Los criterios de evaluación y las normas de calificación aplicables a estas actividades serán los mismos que se hayan tenido en cuenta a lo largo del curso para el resto de actividades y pruebas de evaluación.

A fin de favorecer las posibilidades de los alumnos y estimular positivamente su esfuerzo, consideramos imprescindible relacionar la evaluación de las medidas de recuperación con el rendimiento mostrado en el curso en que el alumno se halle matriculado. Por ello, y para evitar también una acumulación excesiva de actividades y exámenes, los profesores procurarán que las medidas de recuperación se integren en las actividades normales del área del curso de que en cada caso se trate, mediante estrategias diversas -pruebas y ejercicios con varios niveles de dificultad, pruebas únicas con actividades diferenciadas, desdoblamientos por tareas (aprovechando los recursos que brindan los profesores de apoyo), etc-, si bien podrán asignar a los alumnos pendientes tareas específicas ajenas al contenido habitual del curso y relacionadas con los contenidos recuperables.

Los alumnos que promocionan con evaluación negativa presentarán, al profesor del que dependen, las actividades fijadas por el departamento. Los alumnos de 3º y 4º de E.S.O. que no cursan la asignatura, y tengan pendiente la de cursos anteriores, presentarán las actividades antes señaladas y realizarán la prueba específica que evaluará el jefe del departamento.

Los trabajos, actividades o pruebas de recuperación realizadas en la evaluación extraordinaria, versarán sobre contenidos mínimos.

También se podrá aplicar el criterio de recuperación de materia pendiente, en los casos en los que la calificación positiva en la evaluación siguiente suponga la recuperación de las deficiencias detectadas en la anterior.

XI. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

El desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, uno de los objetivos esenciales del área, no puede darse sin las aportaciones personales de cada alumno, las que ponen de manifiesto su personalidad y experiencia particular. La atención a la diversidad es pues, en el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, no sólo una propuesta programática aislada. Si se quiere trabajar la materia en su auténtica dimensión expresiva y creativa, la atención a la diversidad es una necesidad y una exigencia ineludible, que debe contemplarse y promoverse desde todos los aspectos esenciales que determinan la actividad docente. Esencialmente desde la selección y la organización de los contenidos, desde las estrategias de aprendizaje y el planteamiento de actividades y desde la propuesta de los objetivos didácticos y los procedimientos de evaluación.

- Desde la selección y secuenciación de los contenidos.
 - De manera que se aprecien con claridad los básicos y los complementarios, tanto al abordar la programación de área como la de cada uno de los bloques y unidades didácticas.
 - Exponiendo y desarrollando los contenidos en relación con la experiencia y las vivencias de los alumnos.

- Ofreciendo, a través de la selección y secuenciación de los contenidos, una visión de la imagen y de la comunicación visual como un fenómeno con una incidencia y una influencia diaria en la vida del alumno.
- Planteando los contenidos con criterios de utilidad. El arte puede ser un producto elevado de la cultura, pero nace de la satisfacción de necesidades comunes y universales y, en muchas ocasiones, de la resolución de problemas prácticos y concretos, como los que afectan a todos y cada uno de los alumnos.
- Desde las estrategias de aprendizaje y el planteamiento de actividades.
 - Incluyendo una gran cantidad de actividades con distintos grados de dificultad, que permita la necesaria flexibilidad de la programación y la adaptación a las distintas posibilidades y capacidades de los alumnos.
 - Incluyendo una gran variedad de actividades que posibilite un aprendizaje a diferentes niveles y según las características y necesidades de cada alumno.
 - Planteando actividades que impliquen la resolución de problemas visuales concretos, tanto en la realización de imágenes como en su lectura e interpretación. Cada alumno ofrecerá sus respuestas y soluciones expresivas a los diferentes problemas propuestos.
 - Proponiendo actividades que tengan en cuenta las distintas realidades presentes en el entorno cultural y geográfico de los alumnos.
 - Estableciendo diferentes estrategias de aprendizaje para favorecer la comprensión de los contenidos y la expresión más personal.
 - Proponiendo actividades tanto individuales como en diversos tipos de agrupaciones.
 - Promoviendo la utilización de materiales y recursos expresivos variados, asequibles y de fácil localización en el entorno del alumno.
 - Utilizando procedimientos y técnicas de distinta complejidad que permitan adaptarse tanto a las necesidades expresivas, como a las capacidades, habilidades y destrezas personales.
- Desde los objetivos didácticos y los procedimientos de evaluación.
 - Definiendo abiertamente los objetivos a alcanzar. En la expresión plástica los problemas no tienen una única solución, lo que obliga a una definición abierta que busca, precisamente, la expresión de la diversidad.
 - La definición abierta de los objetivos no excluye una clara concreción de las capacidades a desarrollar y de los criterios de evaluación. El área tiene unos contenidos propios que es necesario conocer para poder emplear la imagen como medio de expresión y de comunicación personal.
 - Teniendo en cuenta tanto el proceso de trabajo como los resultados de la actividad al establecer los objetivos, los criterios y los procedimientos de evaluación. La posibilidad y necesidad de obtener resultados diversos también tienen que ver con el desarrollo de procesos de trabajo personales.
 - Promoviendo la reflexión, el comentario y la valoración, individual y en grupo, tanto del proceso de trabajo seguido como de los resultados obtenidos en cada caso. Es un medio de completar la expresión visual y de conocer mejor los gustos, opiniones e intereses personales de los alumnos.
 - Reflexionar, comentar y valorar los procesos de trabajo y los resultados obtenidos es también una excelente ayuda para la evaluación y, en consecuencia, para ajustar las ayudas necesarias a cada alumno por parte del profesor.
- Con carácter general las adaptaciones curriculares serán **no significativas**, dada la configuración del área eminentemente práctica.

Cuando las adaptaciones curriculares sean significativas nuestro departamento solicitará la información necesaria al departamento de orientación.

X.

XI.

XII. TEMAS TRANSVERSALES.

Los temas transversales persiguen la educación integral del alumno y son contenidos que deben atenderse desde todas las áreas del currículo. En la Educación Plástica, Visual y Audiovisual tienen, a nuestro entender, una relevancia y consideración especiales, dado que el área conlleva la formación de los alumnos en el uso de un medio de comunicación, la imagen, que en la actualidad se ha convertido en un vehículo de comunicación de masas. Un medio por el que los alumnos reciben, diariamente y fuera del contexto escolar, no sólo gran cantidad de información, sino también valores y actitudes. En definitiva, por ser la imagen en la actualidad un medio de comunicación de masas, muchos de los temas transversales que a continuación se mencionan son contenidos específicos del área o conectan directamente con ellos.

En esta materia, los temas transversales no sólo sirven para la educación integral del alumno, sino que se incluyen como objetivos del área, haciéndole consciente de su papel como receptor y consumidor de imágenes, y fomentando una actitud crítica frente a los valores y mensajes que recibe a través de los medios de comunicación visual.

Educación moral y cívica. Pueden integrarse en este tema la valoración, el respeto y la conservación del patrimonio cultural en general y del visual en particular; el interés por relacionarse con otras personas, participando y colaborando en actividades de grupo; el respeto y la consideración por las opiniones de los compañeros y la toma de conciencia del enriquecimiento que se puede obtener con las aportaciones, soluciones y opiniones de los demás. También desde este tema debe considerarse la valoración de los significados de las imágenes.

Educación del consumidor. El desarrollo socio-económico alcanzado ha hecho de todos nosotros unos consumidores con un potencial prácticamente inagotable. El consumo se convierte pues en un pilar fundamental de la economía, y la publicidad comercial lo fomenta y canaliza adecuadamente. Ante esta situación es necesario que el alumno sea capaz de analizar críticamente las necesidades del consumo creadas a través de la publicidad y, en general, de descubrir la intencionalidad de cualquier tipo de mensaje visual. Además, una de las consecuencias de una sociedad consumista es la producción de gran cantidad de materiales de desecho que, especialmente en este área, pueden recuperarse y utilizarse como materiales y recursos didácticos. Este aprovechamiento de materiales generados por la sociedad de consumo no sólo es útil en sí mismo, por lo que aporta al aula, sino para tomar conciencia del enorme derroche de recursos que se produce en una sociedad basada en el consumo como motor y base de la economía.

Educación ambiental. Un consumo creciente supone un derroche de recursos y una agresión al entorno también creciente. Poner en cuestión las necesidades que la publicidad intenta generar para que la espiral del consumo no se detenga debe llevar también, y como parte del mismo problema, a interrogarnos hasta qué punto podemos

admitir la degradación de nuestro entorno como consecuencia de un modo de vivir. Algo que, por otra parte, no deja de ser paradójico. Frente a ello es necesario, desde la educación, fomentar actitudes de respeto, protección y conservación del medio ambiente que, inevitablemente, acabarán llevándonos a todos a reconocer las causas reales del problema y, con ello, a acercarnos a su posible solución.

El lenguaje plástico y visual es un medio especialmente adecuado para el conocimiento y la interacción con el entorno. Muchas obras de expresión plástica y visual recrean diversos aspectos del medio ambiente y muchas otras suponen una intervención directa en él. Esto hace de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual una materia importante para la educación ambiental.

Educación para la paz. La educación para la paz también podría incluirse como una parte de la educación moral y cívica, en cuanto que tiene mucho que ver con los valores individuales. Pero tiene, además, tal dimensión y trascendencia social que debe atenderse específicamente. La sensibilización ante la violencia debe contrarrestar la indiferencia que a veces puede producir un fenómeno, por desgracia, tan frecuente. Uno de los objetivos esenciales de esta materia es descubrir y analizar críticamente los significados o contenidos de las imágenes. Objetivo que tiene para este tema de la educación para la paz un especial interés, fomentando actitudes críticas hacia las imágenes con contenidos bélicos, militaristas y violentos.

Educación para la solidaridad y la tolerancia. Entre los valores individuales que, como anteriormente decíamos, tienen mucho que ver con la educación para la paz, están la solidaridad, la tolerancia y el respeto por las diferencias de cualquier tipo. Diferencias personales, culturales y sociales que, precisamente por el desarrollo de los medios de comunicación visual, cada vez conocemos mejor. Es pues la Educación Plástica, Visual y Audiovisual un campo idóneo para fomentar la sensibilidad y el respeto por las culturas y sociedades diferentes a las de nuestro entorno. Sensibilidad y respeto que deben suponer, además, flexibilidad para reflexionar sobre nuestra propia cultura, y una actitud crítica y solidaria ante hechos de discriminación por cualquier razón.

Educación vial. El estudio de los lenguajes y de los códigos relativos a la circulación y al ordenamiento del tráfico, en sus diferentes situaciones y espacios, es un contenido específico de esta materia en cuanto que son, fundamentalmente, lenguajes y códigos visuales. Una vez más, este tema transversal coincide en gran medida con un contenido específico del área, lo que facilita enormemente su tratamiento desde la Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Sin olvidar que la educación vial no es sólo el conocimiento de unas normas expresadas por medio del lenguaje visual, sino que conlleva, además, generar la conciencia y la sensibilidad sobre la importancia que tiene su respeto y cumplimiento.

Educación y Promoción para la Salud. Apoyo Emocional.

Existe evidencia sólida que muestra que la población con mayor nivel de instrucción

conoce más y mejor las formas de ganar en salud, evitar los riesgos y promover más beneficios para la salud comunitaria. La educación es un factor clave para alcanzar mejor salud en la vida adulta y, a su vez, los alumnos y alumnas que crecen en entornos que cuidan su salud alcanzan mejores resultados educativos.

El ámbito educativo constituye un espacio idóneo para abordar la educación y promoción de la salud, desde una perspectiva de salud positiva, focalizando la mirada

hacia aquello que hace que las personas, las familias y las comunidades aumenten el control sobre su salud y la mejoren.

El desarrollo de la educación y promoción de la salud en el ámbito educativo se impulsa a través del Programa para la Innovación Educativa, Hábitos de Vida Saludable (en adelante PHVS), con la denominación Forma Joven en el ámbito educativo cuando se dirige a educación secundaria.

Este Programa, en el que participa nuestro Departamento, tiene como objetivo capacitar al alumnado en la toma de decisiones para que la elección más sencilla sea la más saludable.

El Programa apuesta por, desde una perspectiva integral y con un enfoque didáctico innovador, abordar la promoción de salud desde el currículo. De acuerdo con esto, desde las distintas materias se diseñarán e implementarán actividades de educación y promoción para la salud, que incluyan las medidas de prevención, el bienestar emocional, la higiene y la promoción de la salud frente a COVID-19, para hacer del alumnado un agente activo y competente en la prevención y mejora de su salud y de la comunidad educativa, favoreciendo actitudes, habilidades y conocimientos que le permitan afrontar una conducta saludable de forma libre, informada y consciente.

Para ello, se abordarán aspectos básicos relacionados con el COVID-19 como son:

- **PREVENTIVOS** : los síntomas de la enfermedad, cómo actuar ante la aparición de síntomas, medidas de distancia física y limitación de contactos, uso adecuado de la mascarilla, conciencia de la interdependencia entre los seres humanos y el entorno y fomento de la corresponsabilidad en la salud propia y en la salud de los otros, prevención del estigma.
- **HIGIENE** : la higiene de manos, la higiene postural y la higiene del sueño.
- **BIENESTAR EMOCIONAL** : la empatía, la confianza, la regulación del estrés y la ansiedad, la conciencia emocional, la autonomía personal y emocional, y en definitiva, la competencia para la vida y el bienestar definida como la capacidad de afrontar con éxito los desafíos a los que nos enfrentamos diariamente, como el COVID-19.
- **OTRAS ACTUACIONES DE PROMOCIÓN DE LA SALUD** : uso positivo y responsable de las tecnologías, caminos escolares seguros (educación vial), relaciones igualitarias, impacto ambiental en la salud humana.

Atención a los aspectos sociales y emocionales.

Debido a la situación excepcional que estamos viviendo, es de vital importancia atender los aspectos emocionales en la acogida del alumnado durante el presente curso académico. Se hace necesaria una mayor sensibilidad al estado emocional de las alumnas y los alumnos, dando prioridad a que puedan expresar sus inseguridades e intentando en todo momento generar un ambiente de confianza y seguridad y de aprendizaje en positivo de lo que han vivido.

Esta labor es responsabilidad de todo el equipo docente, por lo que cada profesor o profesora puede contribuir desde el tiempo de su asignatura a llevarla a cabo, de manera transversal.

Es necesario, además, tener en cuenta en las programaciones la importancia de la motivación en el aprendizaje, la disponibilidad de recursos tecnológicos en las familias, la conciliación laboral/familiar y las consecuencias emocionales que todo ello tiene tanto en el profesorado como en el alumnado.

A lo largo de las primeras semanas del curso se incorporará la atención a los aspectos emocionales y sociales del alumnado, mediante la realización de actividades grupales que puedan considerar entre otros los siguientes aspectos:

- Trabajar y compartir con ellos y ellas cómo han vivido el confinamiento.
- Atención y acompañamiento a sus necesidades emocionales y de relación social.
- Expectativas frente a las diferentes posibilidades que se puedan presentar a lo largo del curso escolar.
- Utilización de diferentes metodologías y dinámicas participativas basadas principalmente en el diálogo y la comunicación, donde puedan compartir sus sentimientos y emociones vividas.

En este sentido, se pretenden alcanzar los siguientes objetivos:

- Establecer un marco en que puedan expresar abiertamente sus miedos, angustias e inseguridades.
- Recuperar las relaciones personales y la convivencia en el centro escolar.
- Promover un acompañamiento emocional del alumnado por parte de todo el profesorado, para así poder detectar aquellos casos en que aparezcan dificultades socio-emocionales (miedo, inseguridad, ansiedad, tristeza, ira, situaciones de duelo) que puedan gestionarse desde el propio centro o en servicios especializados, según la gravedad de los casos.
- Mejorar la capacidad de gestión emocional y resiliencia del alumnado.

Educación para una identidad europea. Con el fenómeno de la integración europea se abre un proceso de identificación con un ámbito geográfico y cultural mayor que el de la propia región o país. Un proceso de identificación que, en su dimensión más humana, es necesario desarrollar. Europa es nuestro entorno social más próximo, con el que, por tradición e historia, compartimos muchas cosas. Pero es también un espacio culturalmente muy rico y variado. El conocimiento de las afinidades y de las diferencias que se dan entre los pueblos y las sociedades que componen el ámbito europeo, es un buen modo de aprender a respetar y a reafirmar su diversidad, y el mejor activo y principio para fomentar la idea de una identidad común.

XIII. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PREVISTAS PARA EL CURSO

trimestre	actividad	objetivos	curso	Presupuesto aproximado
Todo el curso	Participación en concursos, cuando las bases mantengan relación con los contenidos de EPVA	Elaborar mensajes visuales utilizando medios artísticos e informáticos	1º, 2º,3º y 4º	Gastos de correo
Todo el curso	Colaboración con la revista del centro (realización de ilustraciones)	Producir mensajes visuales adecuados	1º, 2º,3º y 4º	
Primer trimestre	Exposición de Carteles sobre Ecología	Producir mensajes visuales adecuados / Conocer el patrimonio / Interacción con LCL y EF	4º	
Segundo trimestre	Visita a algún Museo (Provincial, Cerezo Moreno, etc.)	Conocer y apreciar nuestro patrimonio cultural.	1º, 2º y 4º	Autobús a la localidad del museo.
Todo el curso	Visita a exposiciones de arte.	Conocer y apreciar la producción artística y cultural.	1º, 2º y 4º	Autobús al lugar de la exposición.
Segundo trimestre	Visita a la Escuela de Arte José Nogué de Jaén.	Conocer un centro de formación artística.	4º	Autobús a Jaén.

ANEXO

HOJA DE INFORMACIÓN PEDAGÓGICA

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

Área:	EPVA	Grupo:	4º ESO	EVALUACIÓN	
				:	

PREVISIÓN DE CONTENIDOS A IMPARTIR EN LA EVALUACIÓN:

ACTIVIDADES	Fecha	Descripción	Observaciones
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

Es obligatorio tener entregado el 90% de las actividades prácticas.

SISTEMA DE RECUPERACIÓN: Automática en cuanto se cumpla lo establecido en cualquier momento a lo largo del curso.

Firma del Profesor
/_____

El Delegado, Recibí

Fecha: __ de _____

Departamento

Jefe del