

Curso 2014-2015

**Programación Secundaria
Departamento de Dibujo y
Educación Plástica y Visual**

ÍNDICE

PRINCIPIOS GENERALES	3
EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL I	9
EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL II	26
EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL IV	47

PROFESORES

NORBERTO CASTILLO NADAL

1º ESO, 4º ESO, Bachillerato

DIEGO LOPEZ LEÓN

2º ESO A, B

GERARDO GARCIA LOPEZ

2º ESO C

PRINCIPIOS GENERALES

PLANTEAMIENTO

Orientación general: Aportar a los alumnos y alumnas los conocimientos básicos del lenguaje visual y plástico necesarios para desarrollar su capacidad expresiva y su formación estética, además de colaborar a despertar su sensibilidad para hacerles capaces de asimilar el entorno visual y plástico en que viven, con una actitud reflexiva y crítica.

Teniendo en cuenta que las relaciones de las personas con su entorno son de doble dirección: de recepción y de emisión de mensajes, es decir, de experiencias proporcionadas por el entorno y de acciones ejercidas sobre él, los contenidos en esta área se despliegan en dos líneas diferentes: la de saber ver y la de saber hacer.

El saber ver puede producirse en dos niveles distintos: el de la percepción visual y el de la comprensión conceptual.

- La percepción visual representa la primera aproximación a la obra plástica tal como es percibida por la visión natural. En esta primera percepción intervienen ya procesos de análisis, tales como proporciones, texturas o colores.
- La comprensión conceptual implica una organización sistemática de los primeros análisis, antes citados, y observaciones más rigurosas de las obras plásticas, comparando unas con otras, analizando las características que organizan sus elementos, el estilo en que se encuadran o su propia calidad artística.

El saber hacer se articula también en dos niveles de actividad: el de la representación y el de la instrumentación.

- La representación se extiende desde la más objetiva hasta la expresión más libre. La elección de uno u otro tipo será racionalmente llevada a cabo para abrir al alumnado su campo de actuación y comprensión.
- La instrumentación se refiere al dominio de los materiales y técnicas precisos para las realizaciones plásticas. Eligiendo técnicas sencillas y prácticas que permitan el desarrollo de las destrezas pertinentes y cubrir las posibilidades de expresión y comunicación.

El Currículo oficial del área de Educación Plástica y Visual para la Etapa de Educación Secundaria Obligatoria pretende lograr por parte del alumnado una comprensión de las manifestaciones visuales y plásticas de su entorno, favoreciendo su capacidad de análisis, crítica y categorización de las imágenes percibidas y concediendo especial importancia al patrimonio artístico de la Comunidad y del Estado español. Así como posibilitar el dominio de técnicas y procedimientos que capaciten a los alumnos y alumnas a expresarse con la calidad estética que corresponda.

METODOLOGÍA

Exploración Inicial

Es evidente que no todos los alumnos tienen el mismo interés ni las mismas actitudes para el desarrollo de su aprendizaje en la asignatura. Una prueba inicial desarrollada por el Departamento orientada a la detección de su: expresión y comprensión. capacidad expresiva y conocimientos básicos, nos dará un punto de partida válido. Asimismo no servirá para proyectos fundamentales como:

- Detección de alumnos con mayores dificultades.
- Explicación y presentación de los materiales necesarios.
- Formas de actuación de la futura dinámica de aula y criterios de evaluación.

Principios Pedagógicos Generales

La Reforma concibe la educación como un proceso constructivo en el que la actitud que mantienen profesor y alumno permite el aprendizaje significativo. El alumno se convierte en motor de su propio proceso de aprendizaje al modificar él mismo sus esquemas de conocimiento. Junto a él, el profesor ejerce el papel de guía al poner en contacto los conocimientos y las experiencias previas del alumno con una serie de nuevos contenidos.

La concepción constructivista de la enseñanza permite además garantizar la funcionalidad del aprendizaje, es decir, asegurar que el alumno podrá utilizar lo aprendido en circunstancias reales, bien llevándolo a la práctica, bien utilizándolo como instrumento para lograr nuevos aprendizajes.

Principios Metodológicos del Área

El currículo del área para la ESO pretende potenciar en los alumnos y alumnas la capacidad de apreciar en su entorno visual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores propios de las artes visuales y saber expresar sus ideas, vivencias y sentimientos por medio del lenguaje visual y plástico. Para alcanzar este objetivo general, el presente proyecto opta por articular los contenidos atendiendo a los siguientes criterios:

- El criterio de dificultad. Organizando los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto y, por tener carácter básico, preparen para entender los más abstractos y exijan una mayor capacidad de comprensión espacial.
- El criterio de interés. Debe conectar con los intereses y necesidades de los alumnos, proporcionándoles de forma clara y atractiva la finalidad y utilidad de los aprendizajes.
- El criterio de organización cíclica. Los temas más complejos se estudian en varios cursos siguiendo una graduación en el nivel de dificultad de forma que en los cursos más bajos se tratan en forma de iniciación y se llega a una especialización en los últimos cursos de esta etapa.
- El criterio de operatividad. Queda reflejado en torno a la clásica formulación del «saber ver», «saber interpretar» y «saber hacer» y sigue estos pasos:
 - **Saber ver:**
 - Pone a los alumnos en contacto con obras ya realizadas para que observen las peculiaridades que las categorizan en un determinado campo de la expresión plástica.
 - Se presenta la teoría correspondiente a cada uno de los campos de la expresión visual y plástica y se formaliza esa teoría en conceptos de validez permanente.
 - Se aplican los conocimientos adquiridos en la observación de nuevas obras que tienen carácter ejemplificador.
 - **Saber interpretar:**
 - Lleva a los alumnos a reconocer los rasgos que hacen que una obra tenga claridad estética o rigor y exactitud en su trazado.
 - Conduce a conocer el diferente valor expresivo de aquellos elementos según hayan sido utilizados.
 - Pone en disposición de valorar una obra por el análisis de cada uno de sus elementos y por la consideración del conjunto.
 - **Saber hacer:**
 - Proporciona las técnicas adecuadas para cada forma de lenguaje plástico.
 - Ayuda a la selección de las técnicas que mejor se acomoden a cada necesidad de expresión, fomentando la investigación y la creatividad.
 - Conduce al uso de las técnicas con rigor, exactitud y precisión exigibles en cada momento del aprendizaje.

Agrupamiento de Alumnos

En función de las necesidades que plantean la respuesta a la diversidad de los alumnos y la heterogeneidad de las actividades de enseñanza-aprendizaje, se podrán articular las siguientes variantes de agrupamiento de los alumnos:

MODALIDAD DE AGRUPAMIENTO	NECESIDADES QUE CUBRE
Pequeño grupo (<i>apoyo</i>).	– Refuerzo para alumnos con ritmo más lento. – Ampliación para alumnos con ritmo más rápido.
Agrupamiento flexible.	– Nivel de conocimientos. – Ritmo de aprendizaje. – Intereses y motivaciones.

Materiales y Recursos

En un área como Plástica con un marcado *CARÁCTER EXPERIMENTAL Y PARTICIPATIVO* los recursos materiales son muy importantes. Deben poseerlos todos los alumnos y en caso de que alguno tuviera

dificultades en conseguirlos, el departamento estudiará una posible solución. Es importante insistir en que **UN ALUMNO AISLADO, SIN MATERIALES Y PROBABLEMENTE SIN GANAS, SUELE SER UN ELEMENTO DISTORSIONADOR DE LA DINÁMICA DEL AULA.**

Dentro de estos materiales contaremos con:

EL CUADERNO DE CLASE y los útiles de dibujo básicos (lápices, regla graduada, escuadra y cartabón, compás, goma de borrar, colores, etc ...).

Se va a utilizar un parte de expulsión convenientemente supervisado por la Jefatura de Estudios, para que los alumnos que distorsionen el orden del aula o nunca vengán provistos de materiales de manera repetida, vayan a hacer ejercicios manuscritos a la Biblioteca.

Niveles Mínimos de Aprendizaje

El área de Educación Plástica y Visual, consideramos que los niveles mínimos de contenidos conceptuales que exigimos a los alumnos en cualquiera de los niveles, va a depender del nivel de comprensividad y capacidad de trabajo que presente la clase o grupo.

Es decir, como norma básica, consideramos que el nivel de partida han de fijarlos los alumnos, siendo el profesor el que adecue la explicación de conceptos y la secuenciación de los mismos al contexto en que nos encontremos.

En cualquier caso, el área aplicará por sistema los objetivos mínimos exigidos a los siguientes alumnos:

- Adaptaciones Curriculares no Significativas.
 - Alumnos con evidentes **dificultades de aprendizaje** que no pueden seguir la marcha del grupo de manera constante.

Se considera que pueden trabajar con las mismas herramientas que sus compañeros de curso. Éstos alumnos se evaluarán conforme a las siguientes directrices:

 - INTENTO DE RESOLUCIÓN del 75 % de los ejercicios planteados para el cuaderno.
 - LA RECTIFICACIÓN CONTINUA de los ejercicios mal realizados.
 - LA ENTREGA A TIEMPO de los ejercicios propuestos o la justificación de la causa que lo impida.
 - ACTITUD DE ESFUERZO Y SUPERACIÓN en la solución de los ejercicios individuales (tanto en el cuaderno como en pruebas escritas); así como participación activa en los ejercicios en grupo.
 - **Los criterios de evaluación para estos casos se ajustarán dando MAYOR RELEVANCIA A LOS PROCEDIMIENTOS Y LAS ACTITUDES en detrimento de los CONCEPTOS.**
- Adaptaciones Curriculares no Significativas.
 - Alumnos **integrados en un programa de diversificación**, es decir y que por tanto no siguen el currículo habitual de las asignaturas. La programación se ve afectada significativamente con la supresión de objetivos generales y contenidos, así como de la sustancial modificación de los criterios de evaluación. Está dirigida esta adaptación a alumnos con necesidades educativas especiales y de aprendizaje, ya sea debida a su especial entorno socio-familiar o de deficiencias físicas o psíquicas El departamento atiende a un determinado número de alumnos con esta característica. (listados -curso y grupo- al final del la programación).

El departamento ha elaborado un cuadernillo de trabajo que sometido a la aprobación del departamento de orientación será la base de trabajo de este perfil de alumnado.

EVALUACIÓN

Constituye uno de los elementos del proceso educativo que más interesa y preocupa a los alumnos y alumnas. Conviene que les informemos acerca de las técnicas que vamos a emplear: **OBSERVACIÓN DIRECTA de sus comportamientos, ANÁLISIS de sus proyectos y CORRECCIÓN DE SUS CUADERNOS de trabajo.. El EXAMEN o prueba objetiva no va a ser un recurso necesariamente apelado, pero no es en absoluto un procedimiento descartable.**

Deberemos dejar claro que tanto la observación como el análisis y la corrección seguirán unos **CRITERIOS PREVIAMENTE DEFINIDOS Y EXPUESTOS AL ALUMNADO.** Estos criterios constituyen nuestra guía para realizar el seguimiento de los aprendizajes, e irán referidos tanto a la adquisición de los contenidos tratados en clase como al empleo adecuado de técnicas de trabajo básicas, a la observación de las normas, a la participación activa en la planificación y desarrollo de tareas en grupo, o a la entrega a tiempo de las tareas planteadas.

Criterios e Instrumentos para la Evaluación

Los instrumentos de evaluación que vamos a utilizar son los siguientes:

- **Cuestionarios o actividades** previas que nos permitan conocer el grado de partida de cada unidad.
- **La observación** directa en clase, nos permite conocer diariamente y de forma continua los contenidos actitudinales, procedimentales y conceptuales que va interiorizando el alumno; permitiendo, al mismo tiempo, corregir las desviaciones observadas.
- **El cuaderno** de actividades impuesto, que nos permite observar el seguimiento que hace el alumno de la unidad, la organización de su trabajo, la expresión escrita, la capacidad de elaboración de documentos, el uso de las fuentes de información, etc. En este cuaderno, y de forma periódica, el profesor anotará las deficiencias observadas.
- **Evaluación del objeto diseñado y lo construido.** El producto final, con su correspondiente memoria, nos da una idea del grado de desarrollo de los aprendizajes, destrezas, seguimiento de la unidad, conocimientos aplicados, etc.
- **Pruebas orales y plasmadas en papel.** Que nos permitan observar si el alumno es capaz de aplicar lo aprendido a situaciones distintas.
- **Autoevaluación.** Es importante que el alumno reflexione sobre el trabajo por él desarrollado.

Sistema de Recuperación

El área de Educación Plástica y visual, hemos adoptado el concepto de **EVALUACIÓN CONTINUA** tanto del alumno, como de la metodología que empleamos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, hemos procurado que la evaluación sea flexible y diversa tanto en técnicas como en instrumentos, y aporten la máxima información sobre la competencia curricular del alumno.

En este sentido, hemos diseñado una programación en la que los contenidos estén encadenados y sean progresivos desde el punto de vista conceptual, a lo largo de las tres evaluaciones (como mínimo), de las que conste el curso. Con este sistema a lo largo de toda el etapa, **LA SUPERACIÓN DE UNA EVALUACIÓN SIGNIFICA POR TANTO LA RECUPERACIÓN DE LA ANTERIOR, DEBIDO AL CARÁCTER CONTINUO DE LA EVALUACIÓN EN SECUNDARIA.**

Por tanto, consideramos en el área que el sistema de recuperación de conceptos ha de ser también flexible y diverso. Es decir, cuando un alumno de cualquier nivel, no sea evaluado positivamente respecto a un bloque de contenidos, los criterios que adopta el área son los siguientes:

▪ **Primer Ciclo**

Dado el carácter comprensivo de este ciclo y la interdisciplinariedad de los contenidos, los alumnos pueden superar los mismos a través de otros ejercicios con técnicas y procedimientos diferentes o trabajos teóricos alternativos. La secuenciación y temporalización de estos ejercicios deben adaptarse a su ritmo de aprendizaje y capacidad de trabajo.

▪ **Segundo Ciclo**

Dada la mayor complejidad curricular y la atención a la diversidad de intereses de los alumnos, los alumnos que no superen positivamente un determinado bloque de contenidos, pueden conseguirlo bien a través de trabajos teóricos que vayan en la misma dirección de los conceptos propuestos, o bien si se trata de un problema de destrezas técnicas en la realización prácticas de ejercicios, los alumnos podrán utilizar la técnica que les sea más conveniente o compensarlo con la realización de trabajos alternativos y en grupo.

Las oportunidades de recuperación de pruebas escritas y ejercicios no entregados serán constantes, el protagonismo por tanto, será la actitud del alumno y su capacidad de esfuerzo y superación.

Recuperación de la Materia Pendiente

Los alumnos que promocionen al curso siguiente con el área pendiente, habrán de tener un seguimiento especial por parte del profesor. En primer lugar habremos de discernir **SI EL ALUMNO CONTINÚA CURSANDO EL ÁREA EN EL CURSO SUPERIOR CON LO QUE BAJO EL PRISMA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA, SE LE PUEDE ATENDER EN LAS ACTIVIDADES DIARIAS.** En **CASO DE QUE NO** tenga posibilidades de recuperación en el curso que esté haciendo, con el tiempo suficiente **EL DEPARTAMENTO SE ENCARGARÁ DE PROPORCIONARLE LOS RECURSOS SUFICIENTES EN FORMA DE TRABAJOS O TAREAS Y EN SU CASO PRUEBAS OBJETIVAS PARA SUPERAR LA MATERIA.**

El profesor valorará los motivos por los que el alumno tiene pendiente el área, que podrán variar desde la dejadez, la desmotivación o la incapacidad a la hora de resolver los conceptos plásticos.

Hemos de tener en cuenta, que la encadenación de los contenidos a lo largo de toda la etapa, tiene como consecuencia que la superación de una evaluación suponga aprobar el curso anterior. Esta circunstancia,

ha de producirse a través de un seguimiento continuo de la progresión del alumno en el nuevo curso.

Para ello, el profesor ha de adaptar la realización de los ejercicios insistiendo en la superación de los conceptos anteriores. Y así tratar de complementar los nuevos conceptos con la realización de algunos ejercicios adicionales de refuerzo.

Prueba Extraordinaria

Todos los alumnos de secundaria que no aprueben la materia estarán citados a una prueba extraordinaria, bien en Junio, o en Septiembre.

El alumno se evaluará como NO-APTO si le queda alguna asignatura, considerando excepcional su promoción o titulación si UNA o DOS materias se consideran insuficientemente valoradas.

El claustro y posteriormente el consejo escolar del centro consideran aprobado el criterio de considerar que:

EL ALUMNO NO PUEDE DESPREOCUPARSE DE LAS ASIGNATURAS QUE SE CONSIDEREN INSUFICIENTE EN JUNIO, aún cuando este número le faculte “excepcionalmente” para la promoción o titulación. (dos máximo).

La “excepcionalidad” será aplicable siempre y cuando el alumno muestre interés en superar las asignaturas valoradas negativamente en la evaluación ordinaria.

Este departamento estima que el criterio para que un alumno SEA CONSIDERADO en la evaluación extraordinaria de septiembre es:

- EL INTENTO DIGNO DE REALIZACIÓN DE LA PERTINENTE PRUEBA.

Actividades Complementarias y Extraescolares

El departamento se adaptará a ofertas puntuales por parte de instituciones de carácter privado y público, solicitando el preceptivo permiso y con la máxima antelación posible, a la comisión permanente del consejo escolar de Centro.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Una Respuesta en Tres Planos

Los materiales curriculares deben contemplar las diferencias individuales de capacidades, motivación e intereses de los alumnos y alumnas; para ello, posibilitan una acción abierta de los profesores y profesoras, de forma que tanto el nivel de los contenidos como los planteamientos didácticos puedan variar según las necesidades específicas del aula.

En los materiales de Educación Plástica y Visual la atención a la diversidad de los alumnos y alumnas reviste especial importancia debido a la complejidad de algunos de los contenidos del programa, y debe estar presente siempre en la actividad docente para lograr los mejores resultados.

Esta atención a la diversidad se contempla en tres planos: la programación, la metodología y las actividades de refuerzo y ampliación.

- Atención a la diversidad en la programación

El área de Educación Plástica y Visual tiene una programación que contempla aquellos contenidos en los que los alumnos muestran un nivel menos homogéneo. Tal es el caso de la comprensión de algunos aspectos que exigen un alto nivel de comprensión espacial o un nivel de ejecución muy especializado.

Teniendo en cuenta que no todos los alumnos adquieren al mismo tiempo y con la misma intensidad los contenidos tratados, la programación debe estar diseñada de modo que asegure un nivel mínimo para todos los alumnos al final de la etapa, prestando oportunidades para recuperar lo no adquirido en su momento.

La programación cíclica da la oportunidad de volver a retomar los conceptos básicos para garantizar en todo momento su comprensión por parte de todos los alumnos. Por otra parte, la presencia de los tres bloques de contenidos en cada curso permite que cada uno de los alumnos y alumnas pueda profundizar en aquel campo en que tiene mejores aptitudes o reforzar los aspectos que no domina en el nivel exigido.

Por último, el apartado Desarrollos, presente en cada unidad, abre un mundo de posibilidades de observación, análisis y creación que permite a los profesores adaptar el programa a las peculiaridades de sus alumnos una vez que se ha garantizado el conocimiento de lo esencial.

- Atención a la diversidad en la metodología

La metodología y las estrategias didácticas concretas que van a aplicarse en el aula también contemplan la diversidad de los alumnos y alumnas. Dichas estrategias afectan fundamentalmente a la enseñanza de los conceptos y a los diferentes niveles de dificultad en la propuesta de actividades.

En cuanto a la enseñanza de conceptos, se realiza a partir de imágenes concretas y a través de experiencias sencillas que se pueden tener en el aula. Permite, por tanto, respetar las diferencias individuales por medio de la elección del proceso didáctico que mejor se acomode a cada alumno.

En cuanto a las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades, se abre toda una gama de posibilidades donde se estimula especialmente la imaginación, la creatividad y el goce estético, que hagan natural la comunicación.

En general se puede decir que las formas didácticas tienen en cuenta el punto de partida de cada alumno o alumna, sus dificultades específicas y sus necesidades de comunicación.

▪ Atención a la diversidad en los materiales utilizados

La combinación del material esencial, es decir, el libro base, con diversos materiales de refuerzo y ampliación como los incluidos en la Carpeta de Recursos, así como con otros materiales, permite atender a la diversidad en función de los objetivos que nos queramos fijar.

Por consiguiente, estableceremos una serie de objetivos que persigan la atención a las diferencias individuales de los alumnos y alumnas y seleccionaremos los materiales curriculares complementarios que nos ayuden a alcanzar esos objetivos.

OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none">• Practicar contenidos con nivel de dificultad alto, en cuyo aprendizaje los alumnos muestran un nivel poco homogéneo.
<ul style="list-style-type: none">• Ampliar y profundizar en algunos aspectos de los temas que se consideren de especial relevancia por responder a determinados intereses y motivaciones, bien individuales, bien del grupo de alumnos y alumnas con el que se está trabajando.

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL I

1 Lenguaje visual

INTRODUCCIÓN

Esta unidad acerca a los alumnos al lenguaje visual, mostrando la necesidad del ser humano de comunicarse entre sí, transmitir sus experiencias y conocimientos, sus vivencias e inquietudes.

También introduce a los alumnos en los códigos propios que configuran nuestra manera de comunicarnos y que se han renovado y empleado a lo largo del siglo XX con nuevos lenguajes y sistemas de comunicación visual.

El objetivo es que los alumnos, a través del conocimiento de estos códigos, sean capaces de interpretar los mensajes visuales y distinguir los elementos que los forman.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Para abordar esta unidad se debe partir de la base de que los alumnos ya han trabajado con algunos códigos del lenguaje plástico y visual.

También conocen los elementos básicos de los procesos de comunicación: emisor, mensaje, receptor y medio, aplicados a ciertos campos como la publicidad.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual.
- Diferenciar los efectos visuales utilizados para atraer la atención del receptor y las distintas finalidades comunicativas que poseen las imágenes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar imágenes procedentes de distintos campos de la comunicación visual.
2. Reconocer los códigos básicos de los diferentes lenguajes visuales.
3. Emplear recursos gráficos visuales para expresar sensaciones o emociones.
4. Realizar composiciones con diferentes efectos visuales.
5. Reconocer las diferentes finalidades de los mensajes visuales.

CONTENIDOS

Conceptos

- Comunicación visual: emisor, mensaje, receptor y medio.
- Lenguaje visual: el código visual. Metáforas visuales.
- Percepción visual: proximidad y semejanza. Continuidad. Destaque. Homogeneidad.

- Finalidad de las imágenes: finalidad informativa. Finalidad exhortativa. Finalidades recreativa y estética.
- La técnica del *collage*: fotomontaje.
- El lenguaje visual en el arte.

Procedimientos

- Selección y análisis de los elementos básicos de las imágenes.
- Realización de logotipos y metáforas visuales y de sus correspondientes códigos visuales.
- Producción de composiciones con diferentes efectos visuales.
- Análisis de imágenes con distintas finalidades comunicativas.
- Elaboración de *collages* y fotomontajes.
- Recopilación de imágenes con mensajes visuales de distinta índole.

Actitudes

- Valoración del lenguaje visual como parte fundamental de la comunicación humana.
- Interés por descubrir la finalidad de los diferentes mensajes visuales procedentes de los distintos campos de la comunicación visual.
- Actitud crítica ante los mensajes de carácter exhortativo.
- Utilización y cuidado correctos de los materiales utilizados para la realización de mensajes visuales.
- Evaluación crítica de los nuevos canales de comunicación basados en las nuevas tecnologías.
- Reconocimiento y respeto hacia los trabajos de otros compañeros.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Los contenidos de esta unidad se presentan como un elemento importante para analizar y valorar críticamente algunos aspectos del lenguaje visual, tan presente por otra parte en nuestra sociedad.
- La **educación para la igualdad entre los sexos** o la **educación moral y cívica** se tratan de forma transversal en toda la unidad, en el sentido de enjuiciar las producciones icónicas que nos rodean.
- Al tratar los códigos que utilizan los lenguajes visuales se hace especial hincapié en la estructura de las señales informativas, lo que puede introducir al alumno en los principios de la **educación vial** y la **educación moral y cívica**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Revistas, periódicos y cómics.
- Papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Diapositivas, transparencias o presentaciones relacionadas con la unidad.
- Logotipos de empresas y entidades.

2 Elementos básicos de la expresión plástica

INTRODUCCIÓN

Como cualquier otro tipo de lenguaje, el lenguaje visual posee una serie de elementos que lo articulan y forman su estructura comunicativa. Estos elementos son, entre otros, el punto, la línea, el plano y la textura.

A partir de estos elementos, el alumno podrá crear cualquier tipo de obra en dos o tres dimensiones, y descubrir los aspectos expresivos y formales de las imágenes así como su lectura, que tanta importancia tiene en el actual espacio iconográfico que nos rodea.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los elementos básicos del lenguaje visual resultan familiares a los alumnos, puesto que en etapas anteriores ya han experimentado con la capacidad expresiva del punto, de la línea y de las formas planas. Se parte del conocimiento de las formas geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo equilátero.

Por otro lado, los alumnos también han experimentado en etapas anteriores con texturas táctiles y visuales, mediante la realización de *collages*.

COMPETENCIAS BÁSICAS

Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Cultural y artística**. Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

La Educación Plástica y Visual contribuye, especialmente, a adquirir **Autonomía e iniciativa personal** dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora en estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados, obligando al alumno a tomar decisiones de manera autónoma.

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

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Valorar y reconocer la capacidad estética y expresiva de los elementos básicos de la expresión plástica.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Realizar actividades que evidencien las distintas capacidades expresivas del punto.
2. Identificar los diferentes tipos de líneas y comprender sus distintos valores expresivos.
3. Elaborar obras utilizando los recursos expresivos de las formas planas y el plano.
4. Emplear las texturas como elemento compositivo en una obra, creando determinadas sensaciones.
5. Utilizar los diferentes elementos de la expresión plástica para elaborar composiciones.

CONTENIDOS

Conceptos

- Elementos básicos del lenguaje plástico: punto, línea, plano y textura.
- La capacidad expresiva del punto.
- Tipos de líneas, su capacidad expresiva.
- Clasificación de los planos. Su valor expresivo y descriptivo.
- Las texturas: naturales y artificiales; táctiles y visuales.
- Los lápices de grafito.
- Los elementos básicos de la expresión plástica en el arte.

Procedimientos

- Realización de composiciones a partir del punto como elemento central.
- Producción de obras tomando la línea como motivo expresivo principal.
- Tratamiento de las formas planas y de sus capacidades expresivas.
- Obtención de texturas con diferentes materiales para comprender sus cualidades.
- Experimentación con los lápices de grafito para conseguir sombreados y efectos de grises.

Actitudes

- Valoración del lenguaje visual como un importante medio expresivo de comunicación.
- Empleo y cuidado correctos de los materiales utilizados en la elaboración de las actividades propuestas.
- Reconocimiento y respeto hacia los trabajos de otros compañeros.
- Actitud crítica y constructiva ante las aportaciones artísticas no convencionales.
- Interés por la experimentación con diferentes técnicas y materiales de realización plástica.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- El respeto y la valoración de los trabajos provenientes de otras épocas y culturas nos introducen en el contenido transversal **educación moral y cívica**, pues las expresiones de carácter cultural siempre requieren un esfuerzo de comprensión y análisis hacia esas manifestaciones.
- El cuidado de los materiales utilizados y la limpieza de los trabajos son aspectos que se relacionan con la **educación del consumidor**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Revistas y periódicos.
- Cartulinas y papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Lápices de grafito de distinta dureza.
- Imágenes de obras de autores puntillistas para apreciar la utilización del punto en una obra de arte.
- Imágenes de grabados y de viñetas de cómics para ejemplificar el uso de la línea y su capacidad expresiva.

3 El color

INTRODUCCIÓN

El color es una de las cualidades que más definen nuestro entorno visual. La complejidad aparente de todo ese cromatismo casi infinito se presenta, al final, como la mezcla de unos pocos colores que configuran nuestro mundo.

La percepción de los colores, su expresividad o su lenguaje son algunos de los conceptos que necesitan ser tratados, aparte del resto de los elementos básicos del lenguaje plástico, dada su magnitud e importancia.

Por ello, el objetivo de esta unidad será dotar a los alumnos de las herramientas principales para analizar las relaciones básicas entre los colores y los mensajes visuales que son capaces de emitir.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos ya tienen conocimientos sobre alguna de las cualidades del color, como el tono, y saben reconocer los colores primarios y secundarios.

En etapas anteriores también han realizado composiciones cromáticas en las que diferenciaban entre colores de la gama fría y de la gama cálida. Los materiales empleados son lápices de colores, ceras, rotuladores o témperas.

COMPETENCIAS BÁSICAS

Se contribuye a la competencia **Cultural y artística** cuando el alumno experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y es capaz de expresarse a través de la imagen.

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, pues adquirirán habilidades para poder modificar las cualidades del color, consiguiendo con ello diferentes efectos.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Distinguir las principales cualidades del color y sus variaciones para realizar combinaciones cromáticas determinadas.
- Diferenciar las relaciones existentes entre los colores para poder apreciar la expresividad de las posibilidades del lenguaje cromático.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar los colores primarios de los secundarios y ordenarlos correctamente en el círculo cromático.
2. Reconocer las diferentes cualidades de los colores.
3. Elaborar composiciones que creen determinadas sensaciones a partir de las gamas cromáticas.
4. Valorar la expresividad de las armonías de colores en la naturaleza y en el arte.
5. Realizar obras que utilicen el color como elemento visual y expresivo.

CONTENIDOS

Conceptos

- Colores primarios y secundarios. El círculo cromático y los colores complementarios. Mezcla sustractiva.
- Importancia del tono, valor y saturación para la obtención de distintos tonos de color.
- La gama fría, la gama cálida y su subjetividad para expresar sensaciones. Policromía y monocromía.
- Relaciones armónicas entre colores: armonía de colores afines, de colores complementarios y de grises.
- Técnicas de trabajo con témperas: la estampación.
- El color en el arte.

Procedimientos

- Análisis del color y de sus mezclas.
- Realización de composiciones utilizando las distintas cualidades del color.
- Elaboración de ejercicios a partir de las gamas cromáticas.
- Producción de obras con diferentes tipos de armonías.
- Obtención de degradados de un color mediante aguadas o por mezcla de blanco.
- Observación de la utilización del color a lo largo de la historia y de sus capacidades expresivas.
- Realización de obras cromáticas con diferentes grados de expresividad.

Actitudes

- Interés por descubrir los mecanismos perceptivos del color.
- Valoración crítica de la utilización del color en los campos de la comunicación visual superando estereotipos.
- Utilización correcta de los materiales que se emplean para aplicar el color.
- Cuidado al realizar cada ejercicio con orden y limpieza.
- Respeto hacia el trabajo de otros compañeros.
- Análisis crítico de la utilización del color en otras épocas y culturas.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- El color actúa en casi todos los campos de la actividad humana, por lo que permite trabajar diversos contenidos transversales.

- Los códigos de colores que se utilizan para señalar e informar permiten acercar a los alumnos a la **educación vial**. Por otro lado, los códigos cromáticos que utilizan muchas culturas, analizados desde un punto de vista social y cultural, contribuyen a trabajar la **educación moral y cívica**, así como la **educación para la igualdad entre los sexos**.
- Hay que prestar especial atención al cuidado y limpieza de los materiales y de los trabajos realizados; estos aspectos se relacionan también con la **educación moral y cívica**. Asimismo, la eliminación de los materiales utilizados permite trabajar la **educación ambiental**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Revistas en las que se aprecie el color como elemento de comunicación visual básico.
- Señales viales como ejemplo de la utilización de códigos cromáticos en la comunicación visual.
- Témperas y pinceles.
- Papeles transparentes de diversos colores.

4 Las formas

INTRODUCCIÓN

Los contenidos de esta unidad profundizan en los conceptos básicos relacionados con la forma en el lenguaje plástico y visual: sus características fundamentales, su clasificación, las diferentes maneras de ser representadas o sus relaciones en el espacio.

Asimismo, es interesante que el alumno aprenda que las técnicas utilizadas para plasmar las distintas formas pueden modificar en gran medida el mensaje final de la obra. De ahí que se dedique un epígrafe especial a distintos estilos o maneras propias de cada artista de trasladar las formas a su obra, centrándose en el realismo, la figuración y la abstracción.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos ya han estudiado los diferentes tipos de formas y su clasificación según su origen (naturales o artificiales) y su estructura (geométricas u orgánicas).

En etapas anteriores se han ido introduciendo artistas de distintas épocas, enmarcándolos dentro de un estilo artístico.

COMPETENCIAS BÁSICAS

Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Cultural y artística**. Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

El uso de recursos tecnológicos específicos supone una herramienta importante para la producción de creaciones visuales y además colabora en la mejora de la **Competencia digital**.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Diferenciar las cualidades y las estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente.
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en la que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Realizar composiciones a partir de contornos y siluetas.
2. Reconocer en obras de arte la utilización de formas abiertas y cerradas.
3. Diseñar obras mediante formas simplificadas y esquematizadas.
4. Realizar composiciones con diferentes valores expresivos a partir de formas de distinta naturaleza.
5. Distinguir una obra de arte figurativa de otra abstracta y reconocer sus valores comunicativos.

CONTENIDOS

Conceptos

- Cualidades y clasificación de las formas.
- Representación de las formas: silueta, contorno y dintorno.
- Expresividad de las formas cerradas y abiertas.
- Relaciones espaciales entre las formas: superposición, variación de tamaño y contraste.
- Diferencias entre realismo, figuración y abstracción.
- Los lápices de colores.
- Las formas en el arte.

Procedimientos

- Análisis de distintos tipos de formas y de sus cualidades.
- Representación de las formas a partir de su contorno, el dintorno y la silueta.
- Observación y análisis de las formas de su entorno cercano, atendiendo a su clasificación formal y estructural.
- Elaboración de trabajos utilizando los diferentes recursos espaciales existentes entre las formas.
- Clasificación de distintas obras según el estilo artístico utilizado.
- Experimentación con lápices de colores y aplicación de las distintas técnicas en trabajos sencillos.

Actitudes

- Interés por observar y analizar las cualidades y la estructura de los objetos de su entorno.
- Valoración de la capacidad expresiva de las formas como elemento básico del lenguaje visual.
- Interés por reconocer los diferentes recursos visuales empleados en las relaciones espaciales entre las formas.
- Curiosidad por reconocer en obras concretas los diferentes estilos artísticos utilizados para representar las formas.
- Actitud crítica ante las obras de arte que utilizan formas no convencionales.
- Respeto y análisis positivo de las obras de otros compañeros.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Durante el desarrollo de esta unidad se estudian la simplificación y la esquematización de formas como lenguaje artístico y comunicativo, algo que queda reflejado de manera patente en las señales informativas y viales que permiten tratar la **educación vial**.
- La versatilidad de formas que se analizan desde un punto de vista social y cultural se relaciona directamente con la **educación moral y cívica**, y, por otra parte, el análisis de las formas de nuestro entorno cercano tanto natural como artificial nos ayuda a fomentar la **educación ambiental**.

- El hecho de encontrar gran cantidad de artistas masculinos a lo largo de la historia y pocas artistas femeninas permite trabajar la **educación para la igualdad entre los sexos**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Libros de consulta de arte.
- Objetos cercanos de nuestro entorno que presenten formas diversas.
- Cómics para ver cómo se trabajan los contornos, siluetas y dintornos de los personajes.
- Lápices de colores.

5 Trazados geométricos

INTRODUCCIÓN

Esta unidad introduce al alumno de Secundaria en la geometría. Lo inicia en el manejo de los instrumentos propios del dibujo técnico y en el trazado de construcciones sencillas que responden a los conceptos geométricos más elementales.

Se pretende que los alumnos tomen conciencia de que estos trazados están presentes en su ámbito cotidiano y resultan una herramienta de trabajo imprescindible en la comunicación visual.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En general, los alumnos, al llegar a la enseñanza Secundaria, tienen unos conocimientos muy básicos sobre trazados geométricos, así como del uso del material de dibujo técnico.

Algunos alumnos sabrán trazar paralelas, perpendiculares y arcos, aunque no siempre estos conocimientos estarán muy afianzados.

Por todo ello, es necesario comenzar este bloque de unidades haciendo hincapié en los aspectos más básicos.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Conocer los instrumentos de dibujo geométrico y hacer un uso adecuado de los mismos.
- Comprender las relaciones que se establecen entre los elementos geométricos fundamentales y realizar trazados sencillos.

- Valorar la importancia que tiene la presencia de las formas geométricas en los distintos campos del diseño.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Utilizar correctamente los instrumentos de dibujo técnico en la realización de trazados geométricos.
2. Realizar composiciones utilizando rectas paralelas y perpendiculares.
3. Realizar trazados con ángulos empleando regla y compás.
4. Realizar composiciones creativas con estructuras geométricas haciendo uso de las tintas.
5. Reconocer estructuras geométricas en las formas naturales y artificiales.

CONTENIDOS

Conceptos

- El dibujo geométrico: sus características y materiales.
- Elementos geométricos fundamentales: punto, recta y plano.
- Instrumentos de dibujo: regla graduada, compás, escuadra y cartabón.
- Relaciones entre rectas. Trazados de paralelas y perpendiculares.
- Recta, semirrecta y segmento. Operaciones con segmentos.
- Ángulos. Operaciones con ángulos.
- La circunferencia. El círculo. Relaciones entre recta y circunferencia y entre circunferencias.
- Empleo de las tintas en la expresión plástica.
- La geometría en la arquitectura y las artes plásticas.

Procedimientos

- Asimilación de los conceptos elementales de la geometría.
- Práctica en el manejo del instrumental propio del dibujo técnico.
- Trazado de rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás o con plantillas.
- Realización de operaciones gráficas con segmentos.
- Realización de operaciones gráficas con ángulos.
- Realización de dibujos o composiciones que diferencien el círculo y la circunferencia.
- Experimentación del uso de las tintas: en trazados geométricos y en composiciones libres.
- Análisis detenido del uso de las formas geométricas en los campos artísticos.

Actitudes

- Interés y esfuerzo por elaborar composiciones con precisión y limpieza.
- Interés por descubrir formas geométricas en el entorno cotidiano.
- Valoración de las posibilidades que aportan al campo de la creación las formas geométricas planas.
- Capacidad de entender y hacer uso de un lenguaje técnico.
- Reconocimiento de la importancia del diseño en la vida cotidiana.
- Valoración de mantener constancia en el trabajo y realizar el mismo con rigor.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Los elementos geométricos básicos aparecen constantemente en el entorno. El uso, el conocimiento y el respeto de las señales de tráfico contribuyen al desarrollo de la **educación vial**.
- El descubrimiento de las formas geométricas en los objetos más inmediatos –muebles de interior y urbano, estructuras vegetales y animales– y el fomento de la conservación de unas y otras contribuyen de forma positiva a la **educación moral y cívica**.
- El fomento del cuidado y la limpieza del material dan pie a tratar la **educación del consumidor**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Fotografías, diapositivas, transparencias o presentaciones alusivas a la unidad.

- Revistas y periódicos para la búsqueda de imágenes.
- Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo.

6 Formas poligonales

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se estudian las formas poligonales. Son formas “funcionales” presentes en el ámbito del alumno, ya que se manifiestan en múltiples objetos y como elementos que organizan las manifestaciones artísticas.

En la educación plástica y visual se incide en la importancia de su conocimiento; su doble finalidad estética y funcional y el uso que se hace de las mismas en los diferentes campos de comunicación visual: diseño, pintura, escultura o arquitectura.

CONTENIDOS PREVIOS

De etapas anteriores, los alumnos conocen el concepto de polígono y la diferencia entre polígono regular e irregular. También se parte del conocimiento del cuadrado y del triángulo equilátero como formas planas básicas.

Sin embargo, el trazado de todas estas figuras será nuevo para los alumnos, por lo que necesitarán dominar los conceptos de la unidad anterior, especialmente el trazado de paralelas, perpendiculares y la mediatriz.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital** (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Conocer y manejar las formas poligonales que estructuran las composiciones plásticas.
- Ser capaces de construir polígonos de cualquier número de lados.
- Valorar la función estética que las construcciones geométricas han desempeñado en las manifestaciones artísticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Utilizar las formas poligonales como elemento estructurador de las composiciones plásticas.
2. Representar con exactitud formas poligonales, haciendo uso de los materiales adecuados.
3. Articular ideas con formas poligonales y representarlas.
4. Adquirir el gusto por la precisión, la medida y el ritmo que aportan las formas poligonales en las obras de arte.

5. Experimentar libremente con las formas poligonales en creaciones artísticas.
6. Aplicar los rotuladores en la realización de obras personales y valorar su capacidad expresiva.

CONTENIDOS

Conceptos

- Los polígonos. Clasificación de los polígonos.
- Los triángulos. Clasificación de los triángulos.
- Construcción de triángulos.
- Cuadriláteros. Clasificación de cuadriláteros.
- Construcción de cuadriláteros.
- Construcción de polígonos regulares.
- Construcción de polígonos estrellados.
- Técnicas de trabajo con los rotuladores.
- Las formas poligonales en las manifestaciones artísticas.

Procedimientos

- Búsqueda en la naturaleza y el entorno inmediato de formas poligonales.
- Análisis comparativo de las distintas formas que puede presentar un triángulo, observando la medida de sus lados y ángulos.
- Experimentación creativa del uso de triángulos y cuadriláteros.
- Realización de dibujos o composiciones con polígonos regulares y estrellados.
- Realización de distintas experiencias con los rotuladores.
- Recopilación y análisis de obras artísticas estructuradas con formas poligonales.

Actitudes

- Gusto en la realización de trazados con exactitud y limpieza.
- Interés por descubrir formas poligonales en la naturaleza y en el entorno inmediato.
- Valoración del uso de las formas poligonales con fines decorativos y plásticos.
- Reconocimiento de la necesidad de conocer y manejar el lenguaje técnico.
- Mantenimiento del esfuerzo y la regularidad como medios de superación en el trabajo.
- Curiosidad e interés por practicar técnicas experimentales con los materiales de trabajo.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Los cuadrados y triángulos aparecen frecuentemente en señales de tráfico y signos indicativos. En estos diseños identificamos cada una de las formas y su contenido con un determinado mensaje, de obligado o recomendado cumplimiento. Esto relaciona los contenidos de la presente unidad con la **educación vial**.
- Las formas poligonales contribuyen con su conocimiento a interpretar correctamente los sistemas de comunicación visual de nuestro entorno, lo que fomenta la **educación ambiental** y la **educación del consumidor**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Revistas y periódicos.
- Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo.
- Rotuladores de distintos grosores y puntas.

7 Formas simétricas

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata las formas simétricas: su presencia en el entorno y su uso en la organización de espacios plásticos y visuales. Son formas que aparecen en la naturaleza configuradas como estables y equilibradas.

Desde la Antigüedad, el hombre percibe la simetría y sus cualidades y la utiliza en el diseño de los más diversos objetos: joyas, edificios, jardines, y en la distribución de formas y espacios.

Los alumnos han de valorar que el estudio de las formas simétricas reales ayuda a comprender los aspectos visuales de las diferentes imágenes y sirve, por tanto, para idear o proyectar nuevas formas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos conocen el concepto de simetría, tanto axial como radial, pues lo han trabajado en cursos anteriores.

La realización de formas simétricas es un paso nuevo, para el cual deberán apoyarse en los conocimientos adquiridos en las unidades anteriores sobre trazados geométricos.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

La utilización de procedimientos como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior contribuyen a la adquisición de la competencia en el **Conocimiento y la interacción con el mundo físico**. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras y conservación del patrimonio cultural.

OBJETIVOS

- Valorar la importancia del orden simétrico en las formas.
- Utilizar de forma expresiva las construcciones de trazados de figuras simétricas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Realizar figuras simétricas axiales y radiales por distintos procedimientos.
2. Apreciar el mensaje de orden, equilibrio y estaticidad que aporta la simetría a las formas y el entorno.
3. Practicar a mano alzada el dibujo de formas simétricas naturales.
4. Componer y ordenar espacios visuales por medio de la simetría.
5. Experimentar distintas técnicas en la realización de obras plásticas simétricas.

CONTENIDOS

Conceptos

- Concepto de simetría: simetría axial y radial.
- La simetría geométrica. Trazado de figuras con simetría axial y radial.

- Simetría aparente en las formas naturales y artificiales. Dibujo a mano alzada.
- Expresividad de la simetría: compensación de formas visuales.
- Técnica de trabajo: el estarcido.
- Las composiciones simétricas en el arte.

Procedimientos

- Búsqueda en la naturaleza y el entorno inmediato de formas simétricas.
- Análisis comparativo de las distintas simetrías que presentan las formas naturales y artificiales.
- Realización de formas simétricas con trazados geométricos.
- Representación a mano alzada de formas simétricas naturales.
- Realización de distintas experiencias con la técnica del estarcido.
- Documentación, selección y clasificación de formas simétricas.

Actitudes

- Curiosidad por identificar el tipo de simetría que presentan las formas.
- Reconocimiento del equilibrio y armonía que aporta la simetría a la configuración de imágenes.
- Disposición a trabajar de manera reflexiva los trazados geométricos de formas simétricas.
- Interés y gusto por practicar el trazado a mano alzada.
- Disposición por practicar técnicas experimentales con los materiales de trabajo.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Las formas simétricas contribuyen con su conocimiento a interpretar correctamente las imágenes y formas de nuestro entorno. Hojas, frutos, árboles y animales son formas simétricas. La observación y el análisis de estas formas, el aprecio de sus cualidades y el enriquecimiento que aportan con sus variaciones contribuyen a la **educación ambiental**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Libro del alumno y libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Diapositivas, transparencias o presentaciones alusivas a la unidad.
- Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo. Rotuladores y lápices de colores.
- Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes. Plásticos y cartones.
- Tintas, témperas, óleos o acrílicos. Pulverizadores y/o cepillos.

8 La forma en el espacio

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata de aproximar al alumno a la representación de las formas con volumen, tanto en el plano como en el espacio. Se facilitan procedimientos útiles para dibujar la realidad tal y como se presenta en el espacio, y se entra en contacto con técnicas sencillas que permiten la actividad plástica tridimensional y potencian la creatividad.

El objetivo de la unidad es la interpretación de formas en contextos espaciales y la descripción gráfica de objetos tridimensionales.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En etapas anteriores, los alumnos han podido adquirir nociones sobre la representación del espacio y perspectiva. Sin embargo, estos conceptos no son fáciles de asimilar por parte de los alumnos y habrá que introducirlos de forma progresiva.

Por otro lado, lo que sí han hecho los alumnos es practicar la realización de formas volumétricas con procedimientos como el modelado o el plegado de papel.

COMPETENCIAS BÁSICAS

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

El análisis y búsqueda de imágenes artísticas permite trabajar la competencia **Cultural y artística** pues supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

OBJETIVOS

- Utilizar recursos para la representación del espacio y el volumen sobre el plano.
- Apreciar la incidencia de la luz sobre el volumen y representar este mediante el encajado y el claroscuro.
- Experimentar con las técnicas escultóricas del modelado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Utilizar recursos plásticos para dotar a las composiciones de profundidad.
2. Construir volúmenes a partir de superficies planas.
3. Encajar formas y establecer relaciones entre las mismas y el espacio.
4. Interpretar imágenes modificando aspectos lumínicos, cromáticos o espaciales.
5. Reconocer y valorar las posibilidades de uso de los materiales moldeables.
6. Experimentar con materiales moldeables la realización de obras tridimensionales.

CONTENIDOS

Conceptos

- Introducción al concepto de espacio y su representación. Iniciación a la perspectiva cónica.
- Formas volumétricas: los poliedros regulares y sus desarrollos.
- Representación del volumen: el encajado.
- Tipos de luz y su capacidad expresiva. El claroscuro.
- Presentación del modelado y de los instrumentos de trabajo. Introducción a la cerámica.
- Técnicas de trabajo con arcilla y con yeso.
- La percepción de los volúmenes en el arte.

Procedimientos

- Observación de los efectos producidos por iluminaciones distintas sobre un volumen.
- Realización de ejercicios de iniciación a la perspectiva.
- Práctica del claroscuro mediante ejercicios de iniciación.
- Observación y análisis de esculturas para conocer las técnicas empleadas.
- Realización de bocetos como ejercicios iniciales en la realización de un trabajo.
- Construcción de formas huecas o macizas con arcilla.
- Tallado de piezas sobre bloques de yeso.
- Manipulación libre y creativa de las técnicas de trabajo con arcilla y yeso.

Actitudes

- Sensibilización ante el comportamiento de las formas y volúmenes en el entorno.
- Apreciación del cambio que se produce en el volumen ante luces variantes.
- Búsqueda de la originalidad en la resolución de las propuestas artísticas.
- Interés por incrementar el conocimiento de las formas y los volúmenes a través de la observación.
- Gusto por realizar obras con un buen acabado final.
- Disposición para experimentar técnicas con nuevos materiales.
- Conservación y cuidado de los materiales del aula.
- Actitud crítica y respetuosa ante las producciones plásticas ajenas.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- En esta unidad se fomentan la colaboración y el compañerismo al trabajar con materiales moldeables. Las técnicas expuestas propician compartir materiales y espacios e instan al cuidado del mantenimiento del orden y la limpieza en el aula. Todas ellas son razones que relacionan la unidad con la **educación para la paz** y la **educación moral y cívica**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Escuadra, cartabón, regla, lápices de grafito, rotuladores y lápices de colores.
- Témperas y/o acrílicos, barnices, cola blanca, arena, polvo de mármol, papeles y cartones...

9 La figura humana

INTRODUCCIÓN

El conocimiento y la representación de la figura humana son el objeto de la presente unidad. La evolución en el tratamiento de la figura humana realizada a lo largo de todos los períodos artísticos evidencia el progreso del conocimiento del hombre a través de la historia.

Esta unidad pretende, profundizando en el conocimiento de la figura humana, iniciar a los alumnos en su representación de una manera convencional y no convencional.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

La representación de la figura humana ha sido tratada desde diversos puntos de vista en etapas anteriores, por lo que no es un concepto nuevo para los alumnos.

Además, la unidad 7, sobre formas simétricas, y la unidad 4, sobre las formas, han servido para acercar a los alumnos a la representación de la figura humana.

COMPETENCIAS BÁSICAS

Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Cultural y artística**. Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

El uso de recursos tecnológicos específicos supone una herramienta importante para la producción de creaciones visuales y además colabora en la mejora de la **Competencia digital**.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos

con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Analizar la figura humana mediante el estudio de sus proporciones y utilizar la proporción y desproporción de la misma de forma intencionada para representarla.
- Apreciar y valorar la representación de la figura humana en los diferentes estilos artísticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Analizar y aplicar las proporciones en la representación de la figura humana.
2. Realizar esquemas corporales y siluetas en los que se distinga estabilidad y movimiento.
3. Crear personajes que expresen emociones.
4. Apreciar los distintos estilos artísticos y sus variables en la representación de la figura humana.
5. Experimentar distintas técnicas en la ideación y elaboración de personajes.

CONTENIDOS

Conceptos

- Análisis de la figura humana tanto en reposo (estabilidad) como en movimiento.
- Interpretación del lenguaje corporal. El escorzo en la composición artística.
- Capacidad expresiva de la silueta humana.
- Representación de la figura humana en el cómic. Creación de personajes.
- Técnicas de trabajo con papel maché.
- La representación de la figura humana a lo largo de la historia del arte.

Procedimientos

- Estudio comparado del tratamiento de la figura humana a lo largo de la historia.
- Uso de esquemas y siluetas en la representación de posición y movimiento de la figura.
- Estudio del canon clásico y aplicación del mismo a la figura humana utilizando la cabeza como unidad de medida.
- Dibujo de figuras humanas copiadas de fotografías.
- Realización de apuntes del natural tomando como referencia a alumnos que hagan de modelos.
- Ideación de personajes tomando como referencia algún argumento.
- Experimentación de la técnica del papel maché en la creación de un personaje.

Actitudes

- Disposición a incrementar el conocimiento sobre la figura humana.
- Gusto por las proporciones armónicas en la composición plástica.
- Curiosidad por descubrir las diferencias físicas para poder representarlas gráficamente.
- Disposición por descubrir lo que dota de estabilidad o movimiento a la figura humana.
- Actitud crítica ante las representaciones plásticas estereotipadas.
- Reconocimiento del enriquecimiento personal que aportan las ideas ajenas.
- Utilización expresiva de los elementos básicos de la plástica en la representación de la figura.
- Afán de superación en la realización de trabajos.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- La observación y el análisis de las proporciones, gestos y actitudes en la figura humana deben contribuir a que los alumnos diferencien y se diferencien de los demás de una manera respetuosa; esto relacionará

la unidad con la **educación para la igualdad de los sexos** y la **educación para la salud**, ya que favorece el acercamiento al conocimiento del propio cuerpo y puede promover hábitos de higiene física y mental.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Libros de consulta sobre arte.
- Diapositivas, transparencias o presentaciones alusivas a la unidad.
- Lápices de dibujo. Rotuladores y lápices de colores.
- Papel de periódico, pasta de papel y cola blanca.

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL II

1 Percepción y lectura de imágenes

INTRODUCCIÓN

El objetivo es aproximar a los alumnos al lenguaje visual, mostrando la necesidad del ser humano de comunicarse entre sí, transmitir sus experiencias y conocimientos, sus vivencias e inquietudes. También se introduce a los alumnos en los códigos propios que configuran nuestra manera de comunicarnos y que se han renovado y empleado a lo largo del siglo XX con nuevos lenguajes y sistemas de comunicación visual.

Se aproxima a los alumnos a los conceptos de percepción visual y observación. Se analizan los principales procesos perceptivos y la relación que existe entre los diferentes elementos que configuran las imágenes. Los alumnos conocerán algunos de los recursos básicos que se utilizan para crear imágenes y mejorar sus capacidades visuales y artísticas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En cursos anteriores, los alumnos ya han estudiado conceptos como la comunicación visual y los elementos básicos de la comunicación: emisor, mensaje, receptor y medio.

También han estudiado la percepción visual y los principales efectos visuales que se utilizan para atraer la atención del receptor; así como las principales finalidades de las imágenes.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital (C4)**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Distinguir las diferencias y similitudes que existen entre los conceptos de percepción y observación y conocer los principales principios perceptivos.
- Diferenciar los distintos efectos visuales utilizados para crear una imagen y reconocer las relaciones existentes entre las formas.
- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual.
- Diferenciar las clases de lenguajes visuales utilizados y su finalidad comunicativa.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Describir diferentes imágenes diferenciando entre observación y percepción.
2. Reconocer en las imágenes los distintos principios perceptivos.
3. Realizar composiciones con diferentes efectos visuales.
4. Identificar las ilusiones ópticas y las figuras imposibles en imágenes de diversa procedencia.
5. Elaborar figuras cinéticas combinando adecuadamente diversos recursos gráficos.
6. Reconocer los códigos básicos de los diferentes lenguajes visuales.

7. Distinguir las diferentes finalidades de los mensajes visuales.

8. Elaborar imágenes a partir de su función comunicativa.

CONTENIDOS

Conceptos

- La percepción visual y la observación. Relaciones y diferencias.
- Los principios perceptivos básicos.
- Efectos visuales: proximidad y semejanza, continuidad, contraste y homogeneidad.
- Ilusiones ópticas, figuras imposibles y figuras cinéticas.
- La comunicación visual: significado y significante. Elementos de la comunicación visual.
- El lenguaje visual. Clases de lenguajes visuales. Clases de imágenes.
- Funciones de las imágenes.

Procedimientos

- Selección de imágenes en las que se evidencien los diferentes principios perceptivos.
- Análisis de imágenes en las que se propongan distintos efectos visuales.
- Producción de composiciones con diferentes efectos visuales.
- Recopilación de imágenes que muestren ilusiones ópticas y figuras imposibles.
- Análisis de los elementos de la comunicación visual en las imágenes.
- Estudio de diversas imágenes y descripción del tipo de mensaje visual que emiten.
- Realización de imágenes con distintas finalidades.

Actitudes

- Apreciación del valor del proceso perceptivo como elemento básico en la relación con nuestro entorno.
- Utilización correcta de los distintos efectos visuales para producir mensajes visuales concretos.
- Gusto por la experimentación con figuras imposibles, cinéticas e ilusiones ópticas.
- Valoración del lenguaje visual como parte fundamental de la comunicación humana.
- Interés por descubrir la finalidad de los diferentes mensajes visuales procedentes de los distintos campos de la comunicación visual.
- Reconocimiento y respeto hacia los trabajos de otros compañeros.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

La **educación ambiental** es un contenido transversal que los alumnos pueden trabajar a partir de la observación de los distintos elementos de su entorno y el respeto que debemos tener para conservarlo.

La **educación para la igualdad entre los sexos** se trata en la unidad en el sentido de enjuiciar las producciones icónicas que nos rodean para que los mensajes que emiten no sean discriminatorios.

Al tratar los códigos que utilizan los lenguajes visuales se hace especial hincapié en la estructura de las señales informativas, lo que puede introducir al alumno en los principios de la **educación vial**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Reproducciones artísticas y fotografías de prensa.
- Revistas y periódicos.
- Cartulinas, papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Lápices de grafito.
- Lápices de colores y rotuladores.
- Anagramas y pictogramas de diferentes campos de la comunicación social.

2 Lenguaje audiovisual

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se estudia un tipo de lenguaje muy cercano a los alumnos, el lenguaje audiovisual, analizando los distintos medios de comunicación que utiliza: cine, televisión, prensa y publicidad.

En el cine se estudian los distintos planos y sus valores expresivos, así como los posibles movimientos y angulaciones de la cámara. En cuanto a la prensa y publicidad se hace hincapié en las distintas finalidades de las imágenes, y en el lenguaje televisivo se estudian los distintos géneros y sus características.

Finalmente se introducen las nuevas tecnologías aplicadas a la imagen y sus aplicaciones en el campo artístico.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos poseen bastantes conocimientos prácticos del tema que se complementarán con conocimientos teóricos aportados en la unidad.

Por ejemplo, los alumnos ya han visualizado películas con estructuras narrativas sencillas, anuncios publicitarios audiovisuales e impresos y programas de televisión de diferentes formatos. En cuanto a los productos multimedia, es algo de uso muy común en nuestros días y que la mayoría de los alumnos maneja con bastante soltura.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Conocer los elementos básicos que forman los diferentes lenguajes audiovisuales y sus códigos visuales narrativos.
- Diferenciar la diversidad de propuestas audiovisuales que forman parte de nuestro cultural y valorar sus posibilidades creativas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa básica del lenguaje audiovisual.
2. Describir correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.
3. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
4. Elaborar imágenes que utilicen recursos narrativos audiovisuales.
5. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual.

CONTENIDOS

Conceptos

- Lenguaje audiovisual. Características.
- Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de la cámara.

- Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.
- Lenguaje visual en publicidad. Elementos visuales que lo componen.
- Lenguaje televisivo. Géneros.
- Nuevas tecnologías aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte.

Procedimientos

- Observación de distintas películas para analizar los tipos de planos que aparecen y sus valores expresivos.
- Recopilación de imágenes en prensa con distintas finalidades.
- Observación de anuncios publicitarios y análisis de los elementos que los componen.
- Observación de programas de televisión de diferentes formatos y análisis de sus características.
- Elaboración de un archivo de imágenes procedentes de las nuevas tecnologías.

Actitudes

- Interés por los avances técnicos en el campo de la cinematografía como medio de comunicación visual.
- Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad.
- Rechazo de los elementos de la publicidad que suponen discriminación sexual, social o racial.
- Interés por los avances tecnológicos en el campo de las nuevas tecnologías de la imagen.
- Actitud responsable ante el número de horas dedicadas a ver programas de televisión.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Los medios de comunicación tratados en esta unidad, cine, prensa y televisión, son un instrumento privilegiado para analizar críticamente sus intereses y valores.

Por tanto, esta unidad puede servir para trabajar múltiples contenidos transversales; entre ellos, la **educación moral y cívica**, la **educación para la igualdad entre los sexos** y la **educación del consumidor**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Revistas y periódicos.
- Papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Cómic, ejemplos de *story boards*.
- Anuncios publicitarios impresos.
- Películas con estructuras narrativas sencillas.

3 Análisis de las formas

INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta unidad es trabajar todos los conceptos relacionados con la forma en el lenguaje plástico: sus cualidades, clasificación, las diferentes maneras de ser representadas, su expresividad, etc. Asimismo, se pretende que el alumno conozca las diferentes técnicas utilizadas para plasmar las formas y además las experimente.

Y, por último, se dan unas nociones básicas de los distintos estilos artísticos en los que se clasifican las obras y el tipo de formas que utiliza cada una en su representación.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos ya han estudiado en cursos anteriores el concepto de forma, su clasificación en formas naturales y artificiales y los recursos utilizados para su representación, como por ejemplo, la silueta y el contorno. También han estudiado los conceptos de formas abiertas y cerradas y sus valores expresivos, pero conviene reforzarlos debido a su complejidad.

Los diferentes estilos artísticos se han introducido en cursos anteriores y los alumnos tienen bastante intuición a la hora de clasificar imágenes dentro de cada estilo.

COMPETENCIAS BÁSICAS

Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Cultural y artística**. Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

El uso de recursos tecnológicos específicos supone una herramienta importante para la producción de creaciones visuales y además colabora en la mejora de la **Competencia digital**.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Diferenciar las cualidades y estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente.
- Identificar las diferentes modalidades de dibujo que se utilizan para representar las formas.
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y la manera en la que estas han sido interpretadas por los diferentes estilos artísticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer las cualidades que configuran las formas y sus distintas clases.
2. Utilizar diferentes recursos para representar formas.
3. Utilizar las distintas modalidades de dibujo para crear una composición.
4. Reconocer en obras de arte la utilización de formas abiertas y cerradas para dotar de mayor expresividad a la obra.
5. Conocer los distintos estilos artísticos y sus formas de representación.

CONTENIDOS

Conceptos

- Cualidades de la forma.
- Clasificación de las formas: naturales y artificiales, geométricas y orgánicas.
- Modalidades de dibujo: boceto, apunte del natural, bosquejo y croquis.
- Expresividad gráfica de formas abiertas y cerradas.
- Expresividad gráfica en la infancia.
- Los estilos de la expresión plástica: realista, abstracto y figurativo.

Procedimientos

- Observación de formas gráficas y del entorno para estudiar las cualidades que las definen y clasificarlas.
- Estudio en diversas representaciones de las características de las formas abiertas y cerradas.
- Estudio de las características de los trazos en dibujo. Reconocimiento de estos en distintas obras gráficas.
- Realización de dibujos con distintos trazos, estilos, etc.
- Estudio y comprensión de las cualidades de los distintos estilos artísticos.

- Observación, reconocimiento y apreciación de las distintas características visuales del arte de diferentes culturas y épocas.

Actitudes

- Reconocimiento de la importancia de observar y analizar los aspectos visuales de las formas para poder representarlas.
- Apreciación del tipo de capacidad creativa y destreza gráfica que poseen los niños.
- Valoración de los trazos y grafismos que conforman los dibujos de artistas plásticos.
- Gusto por la experimentación con distintas clases de trazos y materiales.
- Interés por conocer diferentes estilos artísticos y su utilización en distintos campos: arte, diseño, cómic, etc.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Esta unidad permite trabajar la **educación ambiental**: conocimientos sobre el entorno que se consiguen analizando formas, imágenes y mensajes visuales procedentes de él. La finalidad es la integración del alumno con su entorno.

La versatilidad de formas que se analizan desde un punto de vista social y cultural se relaciona directamente con la **educación moral y cívica**.

El hecho de encontrar gran cantidad de artistas masculinos a lo largo de la historia, y pocas artistas femeninas, permite trabajar la **educación para la igualdad entre los sexos**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Imágenes de formas de distintas clases.
- Objetos cercanos que presenten formas diversas.
- Cartulinas, tijeras y pegamento.
- Lápices de diferentes durezas.
- Papeles de dibujo de diferentes tipos.
- Ceras, rotuladores y lápices de colores.

4 Elementos de expresión

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se definen las cualidades y funciones expresivas de los elementos visuales básicos de la expresión plástica: el punto, la línea, el plano y la textura. Conocer las características y posibilidades expresivas de estos elementos permitirá a los alumnos ampliar su gama de recursos expresivos y aplicarlos con mayor rigor y creatividad en sus trabajos artísticos.

La unidad estudia también cómo podemos comunicar sentimientos mediante el uso de estos elementos en las obras de arte. Sería enriquecedor para los alumnos el reconocer esta vinculación y percibir y sentir cómo el tratamiento de estos elementos influye en su estado de ánimo. Esta sensibilización les permitirá, a su vez, transmitir estas maneras de sentir a través de sus expresiones artísticas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En cursos anteriores, los alumnos han tenido un primer contacto con los diferentes elementos del lenguaje plástico: el punto, la línea, el plano y la textura. Se ha partido de la intuición para posteriormente ir experimentando y comprobar la importancia de cada uno de estos elementos.

Han trabajado con la capacidad expresiva y tridimensional de cada elemento, prestando una atención especial a la línea como elemento configurador de formas. Y conocen la clasificación de las texturas en texturas naturales y artificiales y en texturas táctiles y visuales

COMPETENCIAS BÁSICAS

Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Cultural y artística**. Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

La Educación Plástica y Visual contribuye, especialmente, a adquirir **Autonomía e iniciativa personal** dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora en estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados, obligando al alumno a tomar decisiones de manera autónoma.

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

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Conocer los principales elementos plásticos que estructuran una obra y valorar la importancia que tiene la organización de dichos elementos para producir una determinada sensación visual y psicológica.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos plásticos fundamentales y desarrollar el sentido estético a través de la investigación con los mismos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer los elementos visuales en la naturaleza y en las manifestaciones artísticas.
2. Diferenciar las características y los valores expresivos de los elementos de expresión plástica.
3. Realizar composiciones que produzcan distintos efectos visuales utilizando el punto como elemento de expresión.
4. Crear composiciones y encajados con la línea como elemento clave para expresar emociones o representar motivos del natural.
5. Elaborar composiciones que contengan planos que generen efectos tridimensionales.
6. Elaborar muestrarios de texturas recopilando materiales y experimentando con diversas técnicas.

CONTENIDOS

Conceptos

- Elementos de expresión.
- El punto: descripción y características estructurales. El punto como elemento expresivo y compositivo.
- La línea: descripción y características estructurales. La línea como elemento expresivo y compositivo.
- El encajado a partir de líneas. La línea en el dibujo decorativo y en el cómic.
- El plano: descripción y características estructurales. El uso del plano para conseguir sensación de espacio tridimensional. El plano como elemento compositivo.
- La textura: tipos de textura. Texturas táctiles y gráficas, naturales y artificiales.

Procedimientos

- Observación y análisis de las características visuales y expresivas de los elementos de expresión plástica.
- Estudio de los elementos en obras de arte, diseño y en el entorno.
- Observación de los elementos que estructuran la naturaleza.
- Realización de ejercicios gráficos experimentales utilizando puntos.
- Realización de ejercicios gráficos experimentales utilizando líneas.

- Trazado de encajados para dibujos del natural.
- Experimentación en ejercicios gráficos y búsqueda de efectos de volumen utilizando planos.
- Experimentación con texturas gráficas y táctiles.

Actitudes

- Interés por descubrir en la naturaleza, en el arte y en el entorno indicios de elementos de expresión como estructuradores de la forma.
- Reconocimiento de la importancia de los elementos en la expresividad de las obras de arte.
- Capacidad para transmitir sensaciones a través de los elementos de expresión.
- Gusto por la experimentación en los trabajos personales con los elementos de expresión.
- Confianza en la propia expresión y respeto por los trabajos de los demás.
- Valoración del conocimiento y el desarrollo estético que produce el estudio de los elementos de expresión.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Los contenidos de esta unidad pueden relacionarse con la **educación ambiental**, ya que en su transcurso se tratará de desarrollar la sensibilidad en el proceso de percepción y en el análisis de los elementos visuales que configuran el entorno.

Se valorará especialmente por ello el uso de materiales naturales y artificiales reciclados para llevar a cabo la experimentación y composición de *collages*.

Los elementos que estudiamos en esta unidad se emplean en los códigos de señalética, como el de circulación vial. Numerosas señales de tráfico están compuestas por sencillos puntos, líneas o formas planas. Observar las señales de tráfico y destacar la simplicidad enumerando los escasos signos que combinan permite trabajar la **educación vial**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Revistas de arte, arquitectura, diseño y cómics.
- Diapositivas de arte.
- Lápices de grafito y de colores.
- Rotuladores.
- Papel de dibujo y cartulinas de colores.
- Tijeras y pegamento.
- Materiales diversos como hilos, telas, maderas, corcho, arena, plásticos, metales, etc.

5 El color

INTRODUCCIÓN

El principal objetivo de esta unidad es desarrollar el sentido y la apreciación del color como elementos de la expresión plástica. Para explicar la teoría del color a los alumnos de este nivel se recurre a esquemas, ejemplos y demostraciones empíricas sobre las propiedades de la luz blanca.

También se abordan en la unidad, desde el punto de vista plástico, aspectos relativos a la mezcla de pigmentos y sus resultantes: armonías, contrastes, etc. Los alumnos realizarán actividades de destreza que les servirán de ayuda, para más adelante crear sus propias composiciones con color.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos ya han trabajado las mezclas de colores pigmento y conocen los colores primarios y secundarios, así como el círculo cromático. El nuevo concepto de colores luz puede resultar complejo, por lo que conviene reforzarlo con ejemplos prácticos.

También han estudiado las principales cualidades del color: tono, valor y saturación y además han realizado composiciones que presentan armonías de colores afines y complementarios.

COMPETENCIAS BÁSICAS

Se contribuye a la competencia **Cultural y artística** cuando el alumno experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y es capaz de expresarse a través de la imagen.

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, pues adquirirán habilidades para poder modificar las cualidades del color, consiguiendo con ello diferentes efectos.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Comprender los procesos físicos y biológicos que permiten la visualización de los colores.
- Conocer las cualidades del color y ser capaces de realizar mezclas y gradaciones tonales con diversas técnicas y materiales.
- Desarrollar su criterio estético, llegando a aplicarlo de manera armoniosa en sus trabajos artísticos y en los diversos aspectos de su vida cotidiana.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer la definición física del color.
2. Diferenciar los colores luz primarios de los secundarios.
3. Discernir los colores pigmento primarios de los secundarios y completar el círculo cromático.
4. Reconocer en una obra plástica las cualidades del color: tono, valor y saturación.
5. Realizar composiciones variando el valor o la saturación de los colores.
6. Distinguir el tipo de armonía que presenta una obra plástica.
7. Elaborar composiciones usando armonías afines y de contraste.

CONTENIDOS

Conceptos

- Naturaleza del color. Descomposición de la luz blanca.
- Síntesis aditiva. Colores luz primarios, secundarios y complementarios.
- Percepción del color.
- Síntesis sustractiva. Colores pigmento primarios, secundarios y complementarios.
- Cualidades del color: tono, valor y saturación.
- El círculo cromático y los colores terciarios.
- Armonías cromáticas.
- Valor expresivo de los colores.

Procedimientos

- Observación del color en el entorno y en las manifestaciones artísticas.
- Estudio de las condiciones físicas y fisiológicas que permiten que percibamos los colores.
- Análisis de los colores luz y las radiaciones lumínicas.
- Análisis de los colores pigmento y sus mezclas. Elaboración de mezclas sustractivas.

- Investigación de valores tonales en distintos colores.
- Observación de los grados de saturación en los objetos y en las imágenes gráficas.
- Realización de composiciones que presenten armonías afines y de contraste.
- Investigación sobre los efectos psicológicos derivados de la combinación de diferentes colores.

Actitudes

- Interés por las manifestaciones de la luz y el color en el entorno natural y en el arte.
- Capacidad de observación de las cualidades del color en los objetos.
- Predisposición para experimentar con distintas técnicas y materiales los conocimientos teóricos sobre color.
- Confianza y valoración de la propia expresión plástica.
- Gusto por el cuidado y el buen uso de los instrumentos en la elaboración de los trabajos.
- Respeto por el trabajo del resto de compañeros.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

El color permite trabajar la **educación del consumidor**, pues en los medios publicitarios ejerce un importante efecto sobre el comportamiento del consumidor. Por ejemplo, en los anuncios de Coca-Cola o Amena, sus colores corporativos, rojo y verde respectivamente, suelen inundar todas las imágenes como si su presencia indicara la necesidad de que ocupen un lugar en nuestra vida cotidiana.

También se puede trabajar la **educación ambiental** mediante el estudio del color en los objetos y en la naturaleza.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Lápices de colores.
- Revistas para analizar el tratamiento del color en la publicidad.
- Obra literaria que describe la riqueza y relatividad del color.

6 Luz y volumen

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se aborda el concepto de luz como elemento de expresión plástica. Se estudian las distintas claves tonales que puede presentar una imagen, así como las diferentes direcciones de la fuente luminosa y sus valores expresivos. Por último, se explican diferentes técnicas para representar el claroscuro.

El alumno se introducirá en estos nuevos contenidos a través de la investigación y experimentación con diversas técnicas y procedimientos. Observará cómo cambia el aspecto de un volumen al cambiar la iluminación, y se planteará distintos retos en cuanto a su representación gráfica.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En cursos anteriores los alumnos han tratado temas sobre volumen y su representación, tanto con procedimientos artísticos como mediante sistemas técnicos de representación, en los que se incluían ejercicios de claroscuro y representación técnica de sólidos y sombras.

COMPETENCIAS BÁSICAS

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos

con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

El análisis y búsqueda de imágenes artísticas permite trabajar la competencia **Cultural y artística** pues supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

OBJETIVOS

- Valorar la importancia de la iluminación en la apariencia de los objetos.
- Apreciar el potencial expresivo de la luz en las imágenes.
- Desarrollar la capacidad de representación gráfica mediante el estudio de las técnicas del claroscuro.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Apreciar las diferencias entre la luz natural y la luz artificial.
2. Conocer y diferenciar las cualidades de la luz.
3. Apreciar las zonas de luz y sombra en los objetos reales iluminados y en imágenes.
4. Relacionar los distintos tipos de iluminación con su capacidad expresiva.
5. Apreciar los valores del claroscuro en la representación gráfica.
6. Aplicar las distintas técnicas de rayado, mancha y grisalla para representar el claroscuro.

CONTENIDOS

Conceptos

- La luz y las formas: luz natural y luz artificial
- Claves tonales: alta, baja y contrastada.
- Cualidades de la luz: dirección, calidad e intensidad.
- El volumen y su representación. Zonas de luz y de sombra en los objetos iluminados.
- El claroscuro. Procedimientos para representar el claroscuro: rayado, mancha y grisalla.

Procedimientos

- Observación de las características de la iluminación en la naturaleza, en el entorno y en las manifestaciones artísticas.
- Observación y análisis de los valores tonales en objetos sólidos iluminados desde varios ángulos.
- Comparación de iluminaciones duras, suaves y difusas sobre diferentes objetos, personas y edificios.
- Uso de diversos procedimientos para representar el volumen gráficamente.

Actitudes

- Actitud crítica ante las manifestaciones ambientales que empleen la iluminación de manera equivocada o deficiente.
- Reconocimiento de la importancia de una adecuada iluminación para representar con éxito un conjunto de volúmenes.
- Disposición para experimentar diferentes procedimientos de claroscuro mediante distintos materiales y técnicas.
- Gusto por el trabajo limpio y bien realizado.
- Valoración y respeto por el trabajo ajeno.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

El tipo de iluminación, su dirección, calidad e intensidad influyen física y psíquicamente en las personas, esto permite trabajar la **educación para la salud**. Por ejemplo, la luz verdosa produce un efecto sedante y la luz rojiza produce estrés y acelera el ritmo cardíaco.

Otro contenido transversal con el que se puede relacionar la unidad es con la **educación ambiental**. Se puede comentar la importancia del aprovechamiento de la luz natural que no supone un gasto energético y la necesidad del uso responsable de la luz artificial.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Libros de arquitectura y arte.
- Revistas de diseño de interiores.
- Fotografías con distintas iluminaciones.
- Lápices de grafito y de colores.
- Rotuladores.
- Papel de dibujo blanco y de colores.

7 La composición

INTRODUCCIÓN

Para realizar una composición plástica es necesario tener en cuenta un conjunto de reglas cuyo cumplimiento permite estructurar de manera adecuada una idea. Es conveniente que los alumnos, antes de abordar los trabajos personales, analicen y observen el esquema estructural, los movimientos, los ritmos y los pesos y fuerzas de los elementos que componen las obras visuales.

Al estudiar las reglas de composición los alumnos iniciarán un importante aprendizaje sobre el proceso objetivo de la elaboración de un tema artístico.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos han tratado con anterioridad la distinción entre figura y fondo, la importancia de la posición y cualidades de los elementos básicos en el conjunto de la obra y, más en detalle, algunos métodos de composición de formas como son los sistemas modulares y la disposición simétrica.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

La utilización de procedimientos como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior contribuyen a la adquisición de la competencia en el **Conocimiento y la interacción con el mundo físico**. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras y conservación del patrimonio cultural.

OBJETIVOS

- Desarrollar la capacidad de análisis en torno a la composición de una imagen.
- Aplicar los recursos compositivos aprendidos en proyectos plásticos y de diseño.

- Valorar la importancia que tiene una adecuada organización de los elementos gráficos o espaciales que componen una escena.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar los elementos de la composición en obras de arte y en manifestaciones del entorno.
2. Reconocer los distintos tipos de esquemas y ritmos compositivos.
3. Evaluar si el peso visual de una imagen guarda un equilibrio compositivo.
4. Realizar esquemas lineales compositivos de obras de arte y fotografías.
5. Crear esquemas de movimiento y de ritmos.
6. Aplicar las leyes del equilibrio a la composición de una imagen.
7. Emplear los materiales y las técnicas con precisión y adecuación a diferentes composiciones.

CONTENIDOS

Conceptos

- Tipos de formato: plano, tridimensional e irregular.
- Esquemas compositivos simples y compuestos.
- Figura y fondo en la composición: contraste y conjunto visual homogéneo.
- Ritmo: clasificación y aplicaciones.
- Equilibrio y peso visual: ley de la balanza y rectángulo áureo.

Procedimientos

- Observación de reproducciones plásticas y del entorno para reconocer su organización espacial.
- Comparación de estructuras lineales en obras gráficas y tridimensionales.
- Análisis de los ritmos que integran una composición.
- Realización de esquemas compositivos y de ritmos.
- Creación de composiciones aplicando las leyes del equilibrio.
- Estudio de las características compositivas propias de diferentes épocas y estilos artísticos.

Actitudes

- Actitud crítica ante cualquier manifestación plástica en el entorno.
- Reconocimiento de los valores estéticos de una composición acertada.
- Disposición para experimentar diferentes soluciones compositivas en los trabajos artísticos personales.
- Interés por el estudio de los modos compositivos de culturas diferentes a la propia.
- Gusto por el trabajo bien hecho y bien presentado.
- Confianza y constancia en el propio proceso de aprendizaje.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Esta unidad se presta a trabajar la **educación moral y cívica** y la **educación para la igualdad entre los sexos**, pues la distribución de figuras dentro de una composición permite que algunas aparezcan como protagonistas y otras queden en un segundo plano.

Los responsables de *marketing* emplean técnicas de composición orientadas a llamar la atención acerca de los productos. Esto permite relacionar los contenidos con la **educación del consumidor**. Al ser conscientes de esta técnica de persuasión los alumnos pueden estar más preparados para tener un consumo más personal y responsable.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Libros, revistas de diseño, cine, fotografía, arquitectura...
- Materiales de desecho para realizar *collages*.
- Tijeras y pegamento.
- Papel vegetal.

- Lápices de grafito y rotuladores.

8 Dibujo geométrico

INTRODUCCIÓN

En esta unidad, el alumno continúa el aprendizaje de trazados de formas geométricas planas. Debe manejar los materiales ya con cierta soltura, y consolidar y ampliar sus conocimientos sobre geometría plana. Un trazado geométrico debe ser exacto y preciso para que exprese con claridad la forma del objeto representado.

Se pretende que el alumno considere el dibujo geométrico como un vehículo de expresión útil y necesario en los campos de creación más diversos.

(a) CONOCIMIENTOS PREVIOS

La primera parte de esta unidad contribuye a consolidar los conocimientos que han adquirido los alumnos en etapas anteriores sobre trazados geométricos elementales, como el trazado de rectas paralelas y perpendiculares, o sobre la construcción de polígonos como triángulos y cuadriláteros.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Valorar las características del dibujo geométrico y sus aplicaciones en los campos de expresión gráfica.
- Emprender y planificar proyectos de alguna complejidad utilizando trazados geométricos.
- Observar y distinguir las formas geométricas en el entorno cotidiano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Apreciar los trazados geométricos en el arte, el diseño y la arquitectura.
2. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas.
3. Utilizar los recursos y reglas geométricas con orden, limpieza y claridad.
4. Crear composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos.
5. Encontrar ordenaciones geométricas en entornos y formas naturales.
6. Relacionar “forma” y “función” en diseños realizados con formas geométricas.

CONTENIDOS

Conceptos

- Trazados geométricos básicos: rectas paralelas y perpendiculares, mediatriz, bisectriz y ángulos.
- Construcción de polígonos regulares conocido el lado. Método general.
- Construcción de polígonos regulares conocido el radio de la circunferencia circunscrita. Método general.
- Polígonos estrellados y espirales.
- Óvalos y ovoides.
- Tangencias. Enlaces de arcos de circunferencias sobre una línea poligonal.
- Curvas cónicas: elipse, parábola e hipérbola.
- Las formas geométricas en los distintos ámbitos artísticos.

Procedimientos

- Consolidación de los conceptos elementales de la geometría.
- Práctica en el manejo del instrumental propio del dibujo técnico.
- Trazado de rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás o con plantillas. Trazado de ángulos.
- Realización de construcciones de polígonos regulares y estrellados.
- Realización de formas planas formadas por arcos enlazados: espirales, óvalos y ovoides.
- Realización de dibujos o composiciones con tangencias.
- Trazado de curvas cónicas.
- Análisis y clasificación de formas geométricas en diferentes ámbitos creativos.

Actitudes

- Interés y esfuerzo en realizar composiciones con precisión y limpieza.
- Curiosidad por descubrir formas geométricas en el entorno natural.
- Interés y respeto por las manifestaciones artísticas y del entorno que emplean trazados geométricos.
- Capacidad para entender y hacer un uso razonado del lenguaje técnico.
- Reconocimiento de la organización que aporta al diseño el uso razonado de las formas geométricas.
- Superación de estereotipos que consideran las formas geométricas menos creativas.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

El uso de las formas geométricas planas es una constante en el diseño de señales indicativas de todo tipo. Estos diseños, de rápida interpretación, contribuyen al desarrollo de la **educación vial**.

Debe fomentarse el cuidado y mantenimiento del material de dibujo geométrico; gran parte del mismo debería durar toda la etapa de la ESO. Hábitos de conservación del material que ayudan a mejorar la **educación del consumidor**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Fotografías, diapositivas, transparencias o presentaciones.
- Instrumentos de dibujo técnico: lápices de grafito, plantillas y compás.
- Papeles de diferentes tipos. Papel vegetal. Cartulinas.
- Estilógrafos y rotuladores. Adaptador de compás.

9 Proporción y estructuras modulares

INTRODUCCIÓN

Desde la Antigüedad, la proporción forma parte de toda composición artística y técnica. Desde el renacimiento se establece la figura humana como referente y unidad de medida. En la unidad se van detallando los conceptos relativos a la proporción con orden y claridad, para que el alumno pueda abordar sus trabajos con confianza.

Se estudian también las estructuras modulares. Los diseños que se basan en módulos repetidos sobre redes geométricas planas o volumétricas son muy utilizados en la ornamentación, la decoración, la arquitectura y el diseño textil.

Existen diferentes niveles de complejidad en la estructuración de las redes y los diseños modulares; en esta unidad se trabajan aquellas asequibles al grado de comprensión y destreza de los alumnos de este nivel.

(b) CONOCIMIENTOS PREVIOS

El estudio de la figura humana, de las formas simétricas y la representación gráfica de formas iguales y semejantes en etapas anteriores han aproximado a los alumnos a los conceptos relativos a la proporción que se detallan en esta unidad con orden y claridad.

Los alumnos ya han entrado en contacto con las formas modulares, el concepto de red geométrica y conocen el concepto de módulo. En este curso van a continuar progresivamente el estudio de las redes simples y compuestas y la capacidad combinatoria de la forma modular.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital** (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Comprender las relaciones de proporción que se establecen entre las partes de una misma figura y entre varias figuras entre sí.
- Investigar las posibilidades creativas de los conceptos geométricos de igualdad, semejanza y simetría.
- Comprender las estructuras básicas de los diseños de repetición modular y realizar composiciones modulares creativas.
- Apreciar el valor expresivo de la proporción y las composiciones modulares en el arte, la arquitectura y en cualquier manifestación del entorno.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar las distintas relaciones de proporcionalidad entre figuras.
2. Conocer los distintos tipos de escalas y valorar sus aplicaciones.
3. Realizar composiciones plásticas utilizando figuras iguales, simétricas y semejantes.
4. Analizar sobre el plano la organización del espacio que establece el uso de la forma modular.
5. Realizar composiciones con distintas estructuras modulares, finalizándolas con limpieza, orden y rigor geométrico.
6. Reconocer el concepto de proporción en las manifestaciones artísticas, en la naturaleza y en el entorno.
7. Reconocer diseños modulares en los elementos visuales del entorno.

CONTENIDOS

Conceptos

- Proporcionalidad. Teorema de Tales y teorema de la altura. Sección áurea.
- Relaciones de proporcionalidad entre figuras: igualdad, simetría y semejanza.
- Escalas: natural, de reducción y de ampliación. Escalas gráficas.
- Redes modulares: simples y compuestas. Anomalías.
- El módulo. Movimientos del módulo: giro y desplazamiento.
- La circunferencia en la composición modular.
- Composiciones modulares tridimensionales. Recursos para crear sensación de volumen.
- Transformaciones del módulo.

Procedimientos

- Observación de las proporciones en el arte, el diseño, el entorno y la naturaleza.
- Práctica de la división de un segmento en partes iguales.
- Comprobación de las relaciones de medida entre formas semejantes.
- Construcción de figuras simétricas y semejantes.
- Realización de figuras a diferentes escalas.
- Creación de diseños combinando módulos en diferentes posiciones.
- Análisis y observación de las diferentes manifestaciones del diseño modular en el entorno.
- Estudio de artistas, estilos y culturas que hayan empleado los diseños de repetición.

Actitudes

- Reconocimiento del valor que tiene la proporción en el diseño de objetos funcionales.
- Respeto para entender y curiosidad por conocer el sentido de la proporción o la desproporción en las diferentes culturas.
- Reconocimiento de la presencia de las composiciones modulares en el entorno.
- Gusto por la investigación en el diseño de formas modulares y confianza en la propia expresión gráfica.
- Respeto por los materiales de dibujo y disposición para finalizar los trabajos con orden y limpieza.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Esta unidad se relaciona con los contenidos transversales de la **educación ambiental** y la **educación moral y cívica**. Al estudiar la proporción que guardan los distintos elementos que forman parte de nuestro entorno, el alumno se sensibilizará ante las diferencias existentes.

Por otra parte se puede incidir en la **educación para la salud** de modo que los alumnos valoren por igual los múltiples cánones para la belleza y acepten así las formas de su propio cuerpo.

Por otro lado, al continuar utilizando el material de dibujo geométrico para crear composiciones modulares, y ser necesario el trabajo en unos espacios limpios y ordenados, se sigue incidiendo en la **educación del consumidor**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.

- Fotografías, diapositivas, transparencias o presentaciones.
- Instrumentos de dibujo técnico. Escalímetros y escalas gráficas.
- Lápices de grafito, lápices de colores y rotuladores.
- Papeles de diferentes tipos. Papel vegetal. Cartulinas.
- Estilógrafos. Adaptador de compás.

10 Sistemas de representación

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se introduce al alumno en el concepto de la representación espacial por métodos proyectivos. Se pretende que utilice las normas de los sistemas diédrico y axonométrico y la perspectiva caballera para representar formas geométricas o cuerpos sencillos.

Los sistemas que se estudian son complementarios, las perspectivas nos permiten una visión global del objeto, y el sistema diédrico, con sus proyecciones complementadas con la acotación, la ejecución de cualquier proyecto.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No conviene un acercamiento riguroso a los sistemas proyectivos hasta que el alumno no adquiera una cierta destreza y sentido espacial. En cursos anteriores únicamente se ha realizado una aproximación inicial al estudio de los sistemas de representación.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, así como representar la realidad en el plano y apreciar las representaciones artísticas, lo cual ayuda a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Desarrollar recursos geométricos para representar el espacio tridimensional.
- Describir de manera objetiva formas volumétricas.
- Valorar la importancia del uso de los sistemas de representación en los diferentes campos del diseño.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar los distintos sistemas de representación gráfica.
2. Aprender los fundamentos del sistema diédrico y de las perspectivas axonométrica y caballera.
3. Trazar vistas de sólidos en el sistema diédrico.
4. Realizar croquis y acotaciones de piezas.
5. Dibujar sólidos en perspectiva axonométrica y caballera.

6. Diferenciar el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

CONTENIDOS

Conceptos

- Sistema diédrico: fundamentos. Representación de puntos, rectas y formas planas.
- Representación diédrica de sólidos: representación de piezas.
- Normas de acotación: elementos y sistemas de acotación. Croquis acotado.
- Sistema axonométrico. Representación de sólidos a partir de sus vistas.
- Perspectiva caballera: fundamentos. Representación de sólidos.

Procedimientos

- Observación de las características gráficas de los sistemas de representación.
- Estudio de los elementos fundamentales del sistema diédrico.
- Realización de vistas de sólidos sencillos.
- Análisis de las características gráficas de los croquis. Realización de croquis de objetos sencillos.
- Estudio de los elementos fundamentales de las perspectivas axonométrica y caballera.
- Dibujo de piezas en axonométrica y caballera.

Actitudes

- Reconocimiento de la utilidad que tiene el dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
- Confianza en la propia capacidad de expresión espacial.
- Cuidado y gusto por el trabajo bien realizado.
- Respeto y reconocimiento del trabajo de los demás compañeros.
- Reconocimiento de la contribución del uso de los sistemas de representación al desarrollo industrial en el mundo contemporáneo.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Esta unidad se relaciona con los contenidos transversales de la **educación ambiental** y la **educación moral y cívica**. El alumno en esta unidad debe valorar la importancia del trabajo sistematizado. Contribuye al buen funcionamiento de la cadena de trabajo y, por tanto, mejora el rendimiento del trabajo en grupo y su coordinación.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Libros de consulta sobre arte, arquitectura, ingeniería y diseño industrial.
- Fotografías, diapositivas, transparencias o presentaciones.
- Instrumentos de dibujo técnico: plantillas y compás.
- Estilógrafos. Adaptador de compás.
- Lápices de grafito de diferentes durezas.
- Rotuladores de colores y lápices de colores.
- Papeles de diferentes tipos. Papel para croquis.
- Sólidos sencillos.

11 Perspectiva cónica

INTRODUCCIÓN

En la unidad anterior se trabajaron los sistemas de representación cilíndrica: el sistema diédrico y las perspectivas axonométrica y caballera que nos daban una información sobre el objeto representado veraz y objetiva. En esta unidad se trabaja la perspectiva cónica.

Este sistema de dibujo, con sus reglas, nos permite representar la realidad tal y como es percibida. Es el sistema que permite recrear sobre un soporte plano la ilusión de realismo y profundidad en las formas. Los alumnos realizarán ejercicios sencillos que contribuirán a desarrollar sus sentidos espacial y gráfico.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En primer ciclo de la ESO los alumnos se han acercado a la perspectiva cónica de una forma muy intuitiva, únicamente se establece sobre la imagen la línea del horizonte, las líneas de fuga y los puntos de fuga. No tienen la madurez necesaria para trabajar este sistema de representación aplicando sus reglas de una manera razonada y ordenada.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, así como representar la realidad en el plano y apreciar las representaciones artísticas, lo cual ayuda a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Desarrollar procedimientos para representar la profundidad espacial.
- Aplicar los trazados de perspectiva cónica en sus dibujos de objetos y paisajes.
- Valorar el alcance de la sistematización de la perspectiva cónica en las manifestaciones artísticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Asimilar los fundamentos de la perspectiva cónica.
2. Realizar apuntes del natural aplicando los conocimientos previos sobre perspectiva.
3. Trazar sólidos sencillos en perspectiva cónica frontal y oblicua.
4. Distinguir los trazados perspectivos en la pintura, el dibujo y el grabado.
5. Diferenciar en una obra el uso de la perspectiva cónica frontal u oblicua.
6. Distinguir el uso o desuso intencionado de la perspectiva en la obra de arte.

CONTENIDOS

Conceptos

- Perspectiva cónica. Fundamentos de la perspectiva cónica.
- Posición del punto de vista del observador.
- Perspectiva cónica frontal. Medida de las distancias en perspectiva. Trazado de la perspectiva frontal de un cubo.
- Dibujo en perspectiva frontal de una figura en diédrica.
- Perspectiva cónica oblicua. Trazado de la perspectiva cónica oblicua de un cubo.
- Dibujo en perspectiva cónica oblicua de una figura en diédrica.

Procedimientos

- Estudio de los elementos fundamentales de la perspectiva cónica.
- Realización de dibujos en perspectiva cónica frontal.
- Realización de dibujos en perspectiva cónica oblicua.
- Realización de apuntes del natural de paisajes urbanos.
- Estudio de artistas que recrean el espacio tridimensional haciendo uso de la perspectiva.
- Representación en perspectiva cónica frontal y oblicua de espacios sencillos.

Actitudes

- Confianza en la propia capacidad de expresión espacial.
- Cuidado y gusto por el trabajo bien realizado.
- Respeto y reconocimiento del trabajo que realizan los demás compañeros.
- Interés por conocer los múltiples puntos de vista que puede presentar un mismo objeto.
- Valoración de los logros aportados por sistematización de la perspectiva cónica en obras gráfico-plásticas.
- Tolerancia y aprecio por las manifestaciones artísticas menos convencionales.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Es muy importante en esta unidad prestar atención a los entornos: exteriores e interiores, rurales o urbanos. Visualizar razonadamente las apariencias de los elementos arquitectónicos o naturales en los distintos ámbitos relacionan los contenidos de esta unidad con la **educación ambiental**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- **Cuaderno de Trabajo.**
- Libros y revistas de consulta sobre arte, arquitectura y diseño de interiores.
- Instrumentos de dibujo técnico: lápices de grafito, plantillas y compás.
- Papeles de dibujo, papel vegetal y papel para croquis.
- Bloques de madera, plástico o metal con formas sencillas.
- Lápices y rotuladores de colores.
- Fotografías de todo tipo de paisajes.

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL IV

1 Las formas en la naturaleza

INTRODUCCIÓN

Esta unidad acerca a los alumnos a la observación y análisis de distintas formas naturales: vegetales y animales y al paisaje. Pretende que mediante el conocimiento de las características formales y del funcionamiento de estas formas los alumnos puedan utilizarlas en sus propias creaciones.

La unidad proporciona pautas que facilitan la representación del natural de diferentes modelos y analiza los elementos que intervienen en una composición paisajística. Cada uno de los epígrafes contempla el uso de las formas naturales en los campos artísticos y de diseño. Estos ejemplos con diferentes grados de iconicidad facilitarán que los alumnos reconozcan y sean capaces de expresarse utilizando estas formas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos se han acercado con anterioridad al estudio de las cualidades de las formas, saben o deben recordar que la configuración de las formas está condicionada por su estructura, y que otros aspectos como el tamaño, el material, la textura, el color o la posición son características que permiten la realización de análisis de las mismas y permiten su representación.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir las formas naturales, y desde el lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de estas formas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

El estudio de las proporciones, así como de las relaciones geométricas: simetría, esquemas poligonales o en espiral que se producen en la representación objetiva de las formas naturales permitirá a los alumnos mejorar la competencia **Matemática**, aplicando las relaciones geométricas entre figuras de forma experimental.

Los estudios de composición que toman como referente el paisaje y otras formas naturales contribuyen a la adquisición de la competencia en el **Conocimiento y la interacción con el mundo físico**, mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior.

Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural. Este último punto ayuda a desarrollar su competencia **Social y ciudadana**.

OBJETIVOS

- Reconocer la importancia e influencia de las formas naturales en las manifestaciones artísticas.
- Expresarse haciendo uso de formas naturales en composiciones artísticas y de diseño, aplicando capacidad de análisis y recursos estilísticos y compositivos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Interpretar plásticamente formas naturales.
2. Diferenciar las distintas estructuras naturales.
3. Dibujar del natural entornos y formas naturales.
4. Esquematizar gráficamente estructuras vegetales y animales.
5. Realizar composiciones cuidando el análisis de las formas y los elementos que las configuran y ordenan.

CONTENIDOS

Conceptos

- Análisis y representación de las formas naturales: análisis de las formas, representación objetiva y subjetiva de las formas, interpretaciones artísticas.

- Estructura de los vegetales: hojas, flores y frutos. Árboles. Interpretaciones artísticas.
- Estructura de los animales. Representación del natural. Interpretaciones artísticas. Animales fantásticos.
- El paisaje. Términos y luz en el paisaje. Interpretaciones artísticas.
- El paisaje y el bodegón en el arte.

Procedimientos

- Selección y análisis gráfico de estructuras naturales: vegetales y animales.
- Realización de esquemas estructurales de hojas y flores a partir de modelos naturales.
- Creación de composiciones con distintas intenciones expresivas basadas en formas naturales.
- Realización de apuntes del natural de paisajes y de animales.
- Análisis del empleo de los elementos plásticos en composiciones artísticas basadas en las formas naturales.
- Observación de las relaciones que se establecen entre forma–función que condicionan las estructuras naturales.

Actitudes

- Valoración de la importancia del uso de las estructuras vegetales en las artes decorativas.
- Discernimiento en el uso de las formas naturales con fines artísticos y/o científicos.
- Valoración del papel simbólico de los animales mitológicos en el arte.
- Respeto por la naturaleza a través del estudio de sus formas.
- Gusto por la investigación en el diseño de motivos ornamentales con el empleo de formas naturales.
- Reconocimiento del valor de las formas naturales como fuente estimuladora de artistas, artesanos y creativos de distintas épocas y culturas.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Esta unidad contribuye a valorar la preservación de la naturaleza con el fin de mejorar la calidad del ser humano, por lo que la misma participa de los objetivos de la **Educación moral y cívica** y de la **Educación ambiental**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, botánica, zoología y paisajismo.
- Revistas, periódicos.
- Papeles de dibujo blanco y de colores, papel vegetal, tijeras y pegamento.
- Lápices y rotuladores de colores.
- Escuadra, cartabón, regla y estilógrafos.

2 El paisaje urbano y su expresión en el arte

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se observa y analiza, a través de la historia del arte, cómo el paisaje urbano interviene y forma parte de la misma en múltiples interpretaciones y estilos de artistas sujetos a las normas de épocas diferentes. Se contrastan ejemplos de distintos grados de figuración y técnicas diversas y se analizan tanto los criterios compositivos como otros elementos determinantes en la configuración del paisaje urbano, como la luz, la perspectiva y la figura humana, referente de proporción y medida.

El conocimiento de las condiciones que se relacionan con el crecimiento y evolución de las ciudades queda reflejado en las obras de los diferentes artistas, lo que propicia que los alumnos reflexionen sobre la importancia del urbanismo y la correspondencia que se establece entre ciudad y sociedad.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Aunque sin referirse a la ciudad de forma específica, la perspectiva cónica, el estudio de la luz y el volumen y el acercamiento a la obra de artistas como Canaletto, Guardi o Richard Estes constituyen en los cursos anteriores una introducción a los contenidos del tema.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir el paisaje urbano, y desde el lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales del mismo contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

El conocimiento de las condiciones y los aspectos positivos y negativos que acompañan la planificación, mantenimiento, crecimiento y renovación de las ciudades ayuda a desarrollar la competencia **Social y ciudadana** de los alumnos.

La reflexión por parte del alumno sobre los procesos y experimentación creativa realizados por los artistas en sus paisajes urbanos, y el abordaje de tareas propias sobre este tema propician la toma de conciencia de sus capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora; estos aspectos contribuyen a la competencia para **Aprender a aprender**.

Esta unidad introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto que analiza el impacto y la utilización de nuevos materiales y tecnologías en la configuración de las ciudades. El análisis de estos aspectos ayuda a fomentar la competencia en el **Conocimiento y la interacción con el mundo físico**.

OBJETIVOS

- Valorar los aspectos estructurales y visuales del paisaje urbano y respetar el patrimonio que enriquece la estética de las ciudades.
- Representar paisajes urbanos en estilo realista, simplificando los detalles y/o transformándolos con recursos plásticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar aspectos estructurales y estéticos en paisajes urbanos de épocas y estilos diversos.
2. Utilizar los elementos compositivos en el análisis y realización de obras paisajísticas urbanas.
3. Interpretar paisajes urbanos aplicando los fundamentos de la perspectiva cónica.
4. Aplicar técnicas y materiales diversos en la representación de paisajes urbanos.
5. Reconocer los elementos que intervienen y enriquecen las obras con temática urbana.

CONTENIDOS

Conceptos

- Configuración y estética de las ciudades. Arquitectura y nuevas tecnologías
- Elementos compositivos del paisaje urbano. Formato, encuadre y visor. Punto de vista y esquema compositivo. Esquema de recorrido visual. Centro de interés. Esquema de movimiento. Direcciones principales y ritmos.
- Representación del espacio. Perspectiva cónica práctica. Procedimientos y recursos plásticos.
- Elementos visuales del paisaje urbano. La luz en el paisaje urbano nocturno. La figura en el paisaje urbano. Otros elementos urbanos.
- El paisaje urbano a lo largo de la historia del arte.

Procedimientos

- Observación de objetos y escenas del entorno urbano y descripción de sus formas.
- Realización de apuntes del natural de entornos urbanos próximos.
- Elaboración de esquemas de perspectivas prácticas.
- Experimentación con diferentes técnicas y materiales en la realización de paisajes urbanos.
- Análisis de la funcionalidad y estética de los distintos elementos presentes en la urbe.

Actitudes

- Valoración del paisaje urbano como tema pictórico.
- Curiosidad por conocer la importancia que los cambios de vida tienen en la renovación de las ciudades.
- Adquisición y práctica de conducta que contribuyan a mejorar el paisaje urbano.
- Reconocimiento de la importancia que tiene la planificación en un proyecto urbanístico.
- Actitud crítica ante los valores estéticos y funcionales que deben reunir los distintos elementos urbanos.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Mediante el análisis de las obras que se aprecian en esta unidad el alumno puede acercarse de forma crítica y razonada a la evolución de la ciudad y al impacto que tiene la misma en nuestra calidad de vida, lo que participa de los objetivos de la **Educación moral y cívica** y de la **Educación ambiental**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte y revistas sobre diseño y urbanismo.
- Planos y guías turísticas.
- Papeles de dibujo blanco y de colores, papel vegetal y acetatos.
- Lápices de grafito y lápices y rotuladores de colores.
- Escuadra, cartabón, regla y estilógrafos.

3 Aspectos plásticos de la figura humana

INTRODUCCIÓN

El conocimiento de la evolución, los cambios y la pluralidad de manifestaciones artísticas que presenta la figura humana a través de la historia fundamentan esta unidad.

Un elemental estudio de la anatomía del cuerpo, de las proporciones en la figura y los cánones vigentes en cada época facilita que los alumnos amplíen su visión de las posibilidades expresivas de estas representaciones y faciliten la realización de una básica representación de las mismas con finalidades diversas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En cursos anteriores se ha producido un acercamiento a esta unidad a través del estudio de los cánones clásicos de proporción de Policleto y Lisipo y del canon de Leonardo en la figura humana y a través de la visión de ejemplos de obras de campos distintos como el de la pintura, escultura, cine o fotografía en los que la figura humana aparece de muy distintas maneras.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno en esta unidad, como en las dos anteriores, aprende a mirar, ver, observar y percibir las formas, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las representaciones artísticas de la figura humana contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

El cómic utiliza recursos que expresan ideas, sentimientos y emociones a la vez que integra el lenguaje plástico y visual con el lenguaje verbal y escrito, favoreciendo la comunicación. El conocimiento y uso de este lenguaje favorece el desarrollo de la competencia en **Comunicación lingüística**.

El estudio de la proporción y el canon de medida en la figura humana, así como de la simetría aparente que se produce en la misma, permitirá a los alumnos mejorar la competencia **Matemática**, aplicando las relaciones geométricas entre figuras de forma experimental en la representación objetiva de las formas naturales.

La competencia para **Aprender a aprender** se desarrolla en la medida en que se favorece la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa con la figura humana y sus aplicaciones en representaciones más o menos académicas. La utilización de técnicas o la aplicación de conceptos implican el uso de recursos y la valoración de los mismos, la aceptación de los propios errores como instrumento de aprendizaje y mejora.

OBJETIVOS

- Reconocer y valorar la importancia del uso de la figura humana en la historia del arte.
- Interpretar figuras humanas por medio de la esquematización, la deformación y la estilización en diseños personales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer las distintas formas de representación de la figura humana practicadas por artistas plásticos.
2. Dibujar apuntes del natural del cuerpo humano ajustando las proporciones de sus distintos elementos.
3. Realizar esquemas gráficos de personas estáticas y en movimiento.
4. Identificar los rasgos más característicos en el retrato y/o caricatura de un personaje.
5. Utilizar los rasgos del rostro y la postura, así como el color y la calidad del grafismo, para dibujar personajes de cómic que expresen diferentes emociones.

CONTENIDOS

Conceptos

- Anatomía y proporción en la figura humana. Encajado de la figura. La proporción: evolución histórica.
- Movimiento y equilibrio. La figura en movimiento.
- Estructura del rostro. El retrato. Ejes y medidas. Expresividad del rostro.
- Interpretaciones populares de la figura humana. La caricatura. Máscaras y disfraces.
- La figura humana en el cómic. El lenguaje de los gestos. Metáforas visuales. El lenguaje del cuerpo. Interacción con el lenguaje verbal.

Procedimientos

- Análisis de las proporciones en la figura humana.
- Estudio de la representación de la figura humana en el arte.
- Realización de dibujos en distintas posturas del cuerpo humano.
- Elaboración de apuntes de figuras en movimiento.
- Análisis gráficos de estructuras de rostros.
- Experimentación gráfica de caricaturas.
- Dibujos esquemáticos de gestos y posturas.

Actitudes

- Reconocimiento de la importancia de la figura humana en el arte.
- Interés por la evolución de los estilos en el arte del retrato.
- Interés por la evolución de la interpretación de la figura humana a través de la historia.
- Valoración del papel simbólico de la caricatura.
- Aprecio de la importancia de las máscaras y disfraces como medio de expresión de sentimientos y deseos.
- Gusto por la experimentación en el dibujo de gestos y posturas de seres humanos.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Los cánones de belleza y los gustos estéticos son pasajeros, los alumnos no deben angustiarse si sus formas se adaptan más o menos al canon imperante. Dentro de la **Educación para la salud** debe aprovecharse esta unidad para favorecer que cada uno acepte y valore su propio cuerpo.
- La integración de alumnos procedentes de distintas etnias y culturas propicia el aprecio de la diversidad, lo que contribuye a la **Educación moral y cívica**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta de arte, anatomía y cómics.
- Revistas y periódicos.
- Papeles de dibujo blanco y de colores, papel vegetal, cartones, plásticos, hilos, tijeras y pegamento.
- Lápices de grafito y lápices y rotuladores de colores.
- Escuadra, cartabón, regla y estilógrafos.

4 Fundamentos del diseño

INTRODUCCIÓN

El diseño es una actividad cuya finalidad es definir las cualidades funcionales y estéticas de los objetos contruidos por el ser humano. En esta unidad se describen los campos de aplicación del diseño y los elementos básicos que emplea: la línea, el plano y la textura, el color con sus connotaciones funcionales, las formas planas básicas y las composiciones modulares.

El reconocimiento del modo de producción seriada y su papel fundamental en la sociedad industrializada, así como el uso de los elementos plásticos y de las construcciones y relaciones geométricas útiles en la realización de diseños, son dos de las importantes finalidades de esta unidad.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Tanto los elementos como los fundamentos básicos que intervienen en el diseño son conocidos por los alumnos en los cursos anteriores; en el presente curso se tratará que los alumnos profundicen en los mismos y sean capaces de madurar y concretar diseños de forma intencionada y con un proceso de trabajo secuenciado.

COMPETENCIAS BÁSICAS

En múltiples ocasiones el diseño se trabaja en equipo y en cadena, este sistema de trabajo permite desarrollar competencias como la **Social y ciudadana** ya que promueve actitudes de cooperación y respeto y contribuye a desarrollar las habilidades sociales de los alumnos.

El análisis y la realización de actividades de diseño permite a los alumnos ser capaces de observar, imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

El uso de las nuevas tecnologías en el tratamiento de imágenes y textos propiciará en los alumnos la mejora de sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, y el desarrollo de habilidades que permitan crear y transmitir mensajes en distintos soportes.

El estudio de los fundamentos del diseño contribuye a la adquisición de la competencia en el **Conocimiento y la interacción con el mundo físico**; se utilizan procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis o valoración posterior de los trabajos realizados.

OBJETIVOS

- Valorar la importancia del diseño en la sociedad actual.
- Conocer y diferenciar los distintos campos del diseño.
- Expresarse con propiedad en los campos del diseño más cercanos manifestando su nivel de comprensión, destreza y conocimientos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Distinguir entre artesanía y diseño y apreciar sus distintos valores.
2. Reconocer las cualidades estéticas y funcionales en un producto diseñado, así como las relaciones entre su forma y su función.

3. Utilizar y reconocer en obras de diseño las distintas capacidades de líneas, planos, texturas y colores.
4. Diseñar a partir de las formas geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.
5. Investigar composiciones creativas a partir de las redes modulares fundamentales.

CONTENIDOS

Conceptos

- Modalidades y función del diseño. Forma y función del diseño. Campos del diseño. Profesiones y factores relacionados con el proceso de diseño.
- Elementos visuales del diseño. Aplicaciones de la línea. El plano. La textura.
- El color en el diseño. Cualidades estéticas y psicológicas de los colores. Valores expresivos del color.
- Formas básicas del diseño: el círculo, el cuadrado y el triángulo. Figuras compuestas.
- Composiciones modulares. El módulo. Redes superpuestas. Variaciones modulares. Módulos con efectos tridimensionales.

Procedimientos

- Análisis del diseño como proceso de creación de productos fabricados en serie.
- Elaboración de informes sobre los antecedentes del diseño actual.
- Realización de análisis gráficos en diseño de composiciones.
- Realización de composiciones bi- y tridimensionales mediante el uso de líneas, planos y texturas.
- Experimentación con las estructuras básicas del diseño, a partir de ejemplos con cortes y desplazamientos.
- Análisis gráfico de estructuras modulares.
- Creación de diseños a partir de estructuras modulares básicas.

Actitudes

- Reconocimiento de la importancia que tiene el diseño en la fabricación de objetos de uso cotidiano.
- Valoración de la importancia del diseño visual en el campo de la comunicación.
- Reconocimiento de las áreas de aplicación del diseño.
- Curiosidad e interés por la evolución y los cambios en los diversos campos del diseño.
- Gusto por la precisión y limpieza en la realización de proyectos de diseño.
- Valoración de las organizaciones compositivas geométricas sencillas.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- El estudio de los distintos campos del diseño acerca al alumno a la observación y valoración de objetos, espacios, carteles, maquinarias, etc. Este contacto con elementos de su entorno y del mundo de la tecnología y la comunicación relaciona esta unidad con los contenidos transversales de la **Educación del consumidor** y la **Educación moral y cívica**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre diseño gráfico, de interiores, arquitectura, moda e industrial.
- Revistas, dominicales y prensa diaria.
- Lápices de grafito, de colores y rotuladores.
- Papeles de dibujo, vegetal y cartulinas de colores.
- Plantillas de dibujo, tijeras y pegamento.

5 Diseño gráfico

INTRODUCCIÓN

Esta unidad contempla los variados campos de aplicación de los diseños bi- y tridimensionales impresos tanto sobre soportes digitales como sobre soportes convencionales. Se detallan las áreas existentes y se describe su evolución profundizándose en los aspectos que intervienen en el diseño gráfico actual.

Se presenta el diseño gráfico como instrumento de comunicación, de transmisión y expresión de ideas. Se pretende que el alumno se familiarice con las diversas propuestas de este campo del diseño y valoren la función de cada una de ellas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

El alumno, a lo largo de cursos anteriores de la ESO, ha trabajado las distintas finalidades de las imágenes y los símbolos y signos en los lenguajes visuales, por lo que se ha producido un acercamiento tanto a la imagen de empresa como a la creación de logotipos y diseños de comunicación visual.

COMPETENCIAS BÁSICAS

Actividades relacionadas con esta unidad propician su realización en grupo, lo que permite desarrollar competencias como la **Social y ciudadana**, ya que promueve actitudes de coordinación, cooperación y respeto y contribuye a desarrollar las habilidades sociales de los alumnos.

El análisis y la realización de actividades de diseño gráfico permiten a los alumnos ser capaces de observar, imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

El uso de las nuevas tecnologías en el tratamiento de imágenes y textos propiciará que los alumnos mejoren sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital** (C4), y desarrollen habilidades para crear y transmitir mensajes en distintos soportes.

La práctica y observación del diseño gráfico permiten hacer uso de unos recursos específicos para idear y expresar ideas, sentimientos y emociones, y permiten integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes como el verbal y escrito, lo que contribuye a desarrollar la competencia en **Comunicación lingüística**.

OBJETIVOS

- Comprender y asimilar las características y finalidades del diseño gráfico.
- Valorar la significación histórica, las tendencias artísticas y los avances tecnológicos del diseño gráfico.
- Experimentar con los elementos del diseño gráfico y expresarse con propiedad en diseños gráficos personales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Distinguir los diferentes tipos del diseño gráfico.
2. Identificar las finalidades de los diseños gráficos.
3. Utilizar distintos materiales y técnicas variadas en la realización de diseños gráficos.
4. Reconocer los signos distintivos de una imagen de empresa.
5. Diseñar marcas utilizando el dibujo geométrico.
6. Aplicar el uso del ordenador en el diseño editorial.

CONTENIDOS

Conceptos

- Áreas y finalidades del diseño gráfico. Áreas de aplicación del diseño gráfico. Finalidades del diseño gráfico.
- La imagen corporativa de empresa. La marca y su evolución estética. Identidad corporativa.
- Diseño de embalajes. Desarrollo de cuerpos redondos. Desarrollo de poliedros.
- Diseño de logotipos: espirales, óvalos y ovoides.
- Diseños de comunicación visual. Diseños de pictogramas: tangencias y enlaces.

- Diseño editorial. Elementos del diseño editorial. La maquetación en el diseño editorial.

Procedimientos

- Utilización de diversas fuentes de información sobre diseño gráfico.
- Realización de pequeños estudios teóricos sobre diseño gráfico y su influencia en los campos de la comunicación.
- Análisis de los elementos que intervienen y configuran los diseños gráficos en sus distintas vertientes.
- Elaboración de diseños sobre comunicación visual urbana.
- Realización de análisis de estructuras geométricas utilizadas en diseños gráficos.
- Diseño y construcción de envases y embalajes.
- Diseño y maquetación de posibles publicaciones sencillas.

Actitudes

- Valoración de la importancia funcional del diseño gráfico y su estética.
- Interés por la evolución del diseño gráfico y curiosidad por los avances técnicos en este campo.
- Reconocimiento de la importancia del proceso de trabajo en un proyecto de diseño.
- Gusto por la precisión y limpieza en la realización de representaciones gráficas.
- Mantener en la realización de obras personales una actitud respetuosa ante el medio ambiente.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Los contenidos de esta unidad se relacionan con los contenidos transversales de la **Educación para la paz** y la **Educación del consumidor**. La observación del entorno y el desarrollo del juicio crítico ante los mensajes visuales justifican esta relación.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre diseño gráfico, de envases y embalajes y tipografías.
- Revistas, dominicales y prensa diaria. Envases diversos.
- Lápices de grafito, de colores y rotuladores. Estilógrafos.
- Papeles de dibujo, vegetal, cartones y cartulinas de colores.
- Plantillas de dibujo, tijeras y pegamento.

6 Diseño publicitario

INTRODUCCIÓN

Esta unidad se centra en el diseño publicitario, imagen o espejo de las necesidades y demandas que se establecen en la sociedad actual. Proporciona información sobre la creación y transmisión de los mensajes publicitarios y sobre las estrategias que se emplean en la elaboración de estos mensajes con el doble objetivo, de que el alumno sea capaz de analizar y descifrar los mensajes emitidos de forma correcta y de que el alumno sea capaz de gestar y realizar con los medios a su alcance mensajes publicitarios de manera atractiva y eficaz.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Con el estudio del **significado y finalidad de las imágenes** el alumno se ha acercado entre otros campos al del diseño publicitario. Conoce tanto los medios, como la finalidad y el significado que contienen los distintos mensajes visuales y los elementos que intervienen en la comunicación visual que afectan al lenguaje publicitario.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El conocimiento y experimentación del diseño publicitario dan recursos y fomentan la expresión de ideas y la integración de los lenguajes gráfico, verbal y escrito. Asimismo promueven la realización de actividades interdisciplinarias lo que amplía su competencia en **Comunicación lingüística**.

El estudio del diseño publicitario colabora en la adquisición de la **Autonomía e iniciativa personal**, implica desarrollar estrategias de planificación a través de la creatividad, así como prever recursos y tomar o acordar decisiones.

Los formatos en que se emiten los mensajes de diseños publicitarios se realizan con frecuencia hoy día en el entorno audiovisual y multimedia, lo que vincula la Educación Plástica y Visual a la adquisición de la competencia en el **Tratamiento de la información**. Los alumnos podrán hacer uso de recursos tecnológicos en la realización de creaciones visuales de diseños publicitarios lo que colaborará en la mejora de su **competencia digital**.

La Educación Plástica y Visual, a través de contenidos como los relativos al diseño publicitario, contribuye a la adquisición de la competencia en el **Conocimiento y la interacción con el mundo físico**. El desarrollo de un espíritu crítico ante las necesidades de consumo y la correcta y crítica lectura de este tipo de mensajes introducen valores de sostenibilidad y reciclaje.

OBJETIVOS

- Utilizar los elementos que intervienen en los mensajes publicitarios en composiciones propias.
- Analizar y diferenciar los distintos estilos y modalidades de diseños publicitarios.
- Distinguir en la publicidad tanto las partes como estrategias que intervienen.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Analizar los elementos fundamentales en los diseños publicitarios, de carteles y de comunicación visual.
2. Distinguir las distintas modalidades de diseños publicitarios.
3. Componer diseños publicitarios utilizando los elementos que integran estos mensajes de comunicación visual.
4. Realizar diseños publicitarios con distintas técnicas y estilos.
5. Diferenciar las partes, estrategias soportes y medios que integran la publicidad.
6. Aplicar el uso del ordenador en el desarrollo de diseños publicitarios.

CONTENIDOS

Conceptos

- Fundamentos de la publicidad. Tópicos y roles en publicidad. Medios, soportes y formatos publicitarios. El diseño publicitario. El anuncio. El folleto publicitario. El cartel. El catálogo. La tarjeta.
- Estilos publicitarios. Estilos publicitarios que destacan valores adquiridos. Estilos publicitarios que destacan valores naturales.
- Elementos y composición de los mensajes publicitarios. La composición visual del mensaje.
- El cartel publicitario. Orígenes y modernización del cartel.

Procedimientos

- Análisis del diseño publicitario como medio de comunicación visual.
- Elaboración de carteles publicitarios.
- Realización de estudios acerca de los fundamentos de la publicidad sobre mensajes publicitarios del entorno.
- Elaboración de un mismo mensaje publicitario alternando medios, formatos y soportes.
- Elaboración en grupo de diseños publicitarios.
- Utilización del diseño publicitario en actividades relacionadas con el ámbito escolar.

Actitudes

- Actitud crítica ante los mensajes visuales provenientes del campo de la publicidad.
- Búsqueda de soluciones originales en los trabajos personales.
- Interés por la evolución del diseño publicitario y su influencia en la sociedad actual.

- Reconocimiento de la importancia del trabajo en equipo en los proyectos de diseño publicitario.
- Valoración de la importancia que tienen en los mensajes publicitarios los contenidos interdisciplinarios.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Los contenidos de esta unidad se relacionan con los transversales de la **Educación para la paz** y de la **Educación del consumidor**. La observación y análisis de los mensajes publicitarios del entorno y el juicio crítico desarrollado ante estos mensajes justifican esta relación.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre diseño gráfico, diseño publicitario y tipografías.
- Revistas, dominicales y prensa diaria. Vídeos y/o DVD publicitarios. Folletos y catálogos.
- Lápices de grafito, de colores y rotuladores. Estilógrafos.
- Papeles de dibujo de distintos tamaños, calidades y colores.
- Plantillas de dibujo, tijeras y pegamento.

7 Sistemas de representación

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata sobre los sistemas de representación gráfica que se utilizan para describir de forma objetiva los espacios tridimensionales y los objetos. Describe y fundamenta con ejemplos los diferentes sistemas de representación y ayuda a que los alumnos desarrollen su capacidad espacial y su comprensión de las normas del dibujo geométrico descriptivo.

Se exponen los fundamentos de cada uno de los sistemas de representación y se analizan sus diferencias conforme al tipo de proyección y cómo funcionan estas según los planos de proyección y rectas proyectantes que se utilizan.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

El estudio de los sistemas de representación ha sido abordado por los alumnos en los cursos anteriores. La profundidad con la que se haya tratado el tema dependerá del grado de madurez de los alumnos en los cursos previos. Resulta conveniente realizar una prueba inicial en la que se detecte el punto de partida para dedicar el tiempo necesario a la introducción del tema.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El conocimiento de los sistemas de representación y la aplicación de los mismos en el campo del diseño industrial, convirtiendo ideas en productos, contribuye a desarrollar un espíritu creativo y experimental. Este proceso permite practicar estrategias de planificación y desarrollo de proyectos individualmente y/o en grupo, lo que fomenta las competencias de la **Autonomía e iniciativa personal** y la **Social y ciudadana**.

La realización de proyectos haciendo uso de un lenguaje técnico, como el que proporciona la geometría descriptiva, contribuye a la competencia en el **Conocimiento y la interacción con el mundo físico**. El uso de las representaciones del espacio desarrolla procedimientos relacionados con el método científico, como el de la observación y experimentación de las formas.

Los sistemas de representación aglutinan una serie de reglas o normas que resuelven de forma objetiva el problema de la representación del espacio sobre el plano. El aprendizaje de este lenguaje contribuye a que el alumno desarrolle su competencia **Matemática** y al favorecer la reflexión sobre las capacidades y recursos también la competencia para **Aprender a Aprender**.

OBJETIVOS

- Comprender los fundamentos del dibujo de proyecciones y analizar los trazados geométricos de diseños en el espacio.
- Valorar la importancia de la descripción gráfica geométrica en la realización de diseños.
- Expresar ideas sobre formas y ambientes mediante dibujos en perspectiva.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Distinguir los códigos y normas gráficas y geométricas de los distintos sistemas de representación.
2. Dibujar sólidos en el sistema diédrico.
3. Dibujar sólidos en perspectivas caballera y axonométrica.
4. Realizar análisis geométricos de perspectivas cónicas a través de fotografías de paisajes urbanos e interiores.
5. Elaborar ejercicios sencillos de perspectiva cónica.

CONTENIDOS

Conceptos

- La geometría descriptiva. Tipos de proyección. Sistemas de proyección.
- Sistema diédrico. Representación de puntos y rectas. Representación de figuras planas.
- Representación de sólidos en el sistema diédrico. Representación de las vistas sobre el plano.
- Sistema axonométrico. Perspectiva caballera. Proyección de figuras planas en sistema axonométrico. Representación en axonométrica a partir del sistema diédrico.
- Perspectiva cónica frontal. Representación en perspectiva cónica frontal de una figura en diédrica.
- Perspectiva cónica oblicua. Trazados en perspectiva cónica oblicua de un cono. Representación en perspectiva cónica oblicua de una figura en diédrica.

Procedimientos

- Análisis de los fundamentos de los sistemas de proyección.
- Elaboración de ejercicios de representación de sólidos en sistema diédrico.
- Representación de figuras planas en perspectiva isométrica.
- Paso de figuras representadas en sistema diédrico a sistemas perspectivos.
- Análisis de objetos y espacios representados en perspectiva cónica.
- Realización de apuntes del natural a mano alzada utilizando la perspectiva cónica y modificando la posición de los objetos y el punto de vista.

Actitudes

- Valoración de la importancia de los sistemas de representación en la descripción de espacios y objetos en el diseño tridimensional.
- Gusto por la precisión y limpieza en la realización de trabajos en perspectiva.
- Reconocimiento de la idoneidad de la perspectiva cónica en la representación de la realidad tal y como la percibe el ojo humano.
- Interés por la geometría descriptiva y curiosidad por las posibilidades expresivas de sus elementos.
- Apreciación de las dificultades técnicas que implican los sistemas de proyección y deseo de estudiar y analizar adecuadamente los elementos que los componen.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- La observación del entorno para comprender los fundamentos de la perspectiva cónica, y de los objetos cotidianos para interpretarlos en dibujos de sistema diédrico o de perspectiva axonométrica, permite relacionar los contenidos de la unidad con la **Educación ambiental**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta y ampliación sobre los sistemas de representación.
- Revistas, dominicales y prensa diaria. Folletos y catálogos.

- Lápices de grafito, de colores y rotuladores. Estilógrafos de diferentes grosores.
- Papeles de dibujo distintos tamaños y calidades. Papel vegetal.
- Plantillas de dibujo, tijeras y pegamento.
- Piezas o sólidos de plástico o madera.
- Fotocopiadora y recursos informáticos.

8 Diseño industrial

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata sobre el diseño industrial, disciplina que tiene por finalidad crear maquinaria, productos y objetos destinados a ser fabricados en serie y que aúnen estética con funcionalidad. Se pretende que los alumnos valoren la importancia de entender el diseño como un proceso de gestación, creación y fabricación en serie de objetos que ayuden a mejorar la calidad de vida del ser humano.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Las escalas gráficas, los croquis acotados y las normas de acotación han sido estudiados por los alumnos en los cursos precedentes, y las representaciones de sólidos en sistema diédrico y en perspectiva axonométrica, en el tema anterior; esto facilita que el alumno pueda abordar el tema específicamente en este curso y afronte proyectos de una mayor complejidad.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El conocimiento de los sistemas de representación y la aplicación de los mismos en el campo del diseño industrial, convirtiendo ideas en productos, contribuye a desarrollar un espíritu creativo y experimental. Este proceso permite practicar estrategias de planificación y desarrollo de proyectos individualmente y/o en grupo, lo que fomenta las competencias de la **Autonomía e iniciativa personal** y la **Social y ciudadana**.

La realización de proyectos haciendo uso de un lenguaje técnico como el que proporciona la geometría descriptiva, contribuye a la competencia en el **Conocimiento y la interacción con el mundo físico**. El uso de las representaciones del espacio desarrolla procedimientos relacionados con el método científico, como el de la observación y experimentación de las formas.

Esta unidad supone un apoyo para el desarrollo de la competencia **Social y ciudadana**. Los proyectos sobre diseños industriales propician el trabajo en equipo, promueven actitudes de cooperación y valoración de acuerdos como los que fundamentan los criterios sobre normalización que contribuyen a la comunicación y al intercambio de ideas.

OBJETIVOS

- Valorar la importancia del diseño tridimensional, y específicamente del diseño industrial, en la sociedad actual.
- Reconocer la importancia que tiene el proceso de trabajo en el resultado final de un producto.
- Realizar proyectos de diseño de objetos sencillos de uso cotidiano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Distinguir los diferentes tipos de diseño industrial.
2. Analizar el papel del diseño industrial en la sociedad actual.
3. Elaborar diseños de objetos de uso cotidiano.
4. Justificar la utilización de reglas normalizadas en el dibujo técnico industrial.
5. Dibujar croquis de objetos sencillos aplicando las normas de dibujo técnico industrial.
6. Realizar y aplicar escalas gráficas de reducción o ampliación mediante el teorema de Tales.

CONTENIDOS

Conceptos

- El diseño tridimensional. Áreas de aplicación del diseño tridimensional. Finalidad del diseño tridimensional.
- La normalización del dibujo técnico industrial. Líneas normalizadas. Formatos. Rotulación normalizada.
- Escalas y acotaciones. Clases de escala. Escalas gráficas. Acotación. Sistemas de acotación.
- Dibujo de piezas. Croquis acotado. Planos técnicos.
- Tendencias en el diseño tridimensional.

Procedimientos

- Análisis del diseño en el espacio como paso previo a la fabricación industrial de objetos.
- Elaboración de diseños de objetos de uso doméstico.
- Construcción y utilización de escalas de reducción y ampliación en la representación de objetos.
- Realización de bocetos tomando como referencia objetos del entorno y destinados a la creación de nuevas ideas.
- Diseño de formas que consideren tanto los aspectos funcionales como los estéticos.
- Utilización de sistemas proyectivos convencionales en el diseño de objetos.

Actitudes

- Valoración de la importancia del diseño de objetos destinados a la producción industrial.
- Interés por la evolución del diseño espacial y curiosidad por los avances técnicos en este campo.
- Actitud crítica ante los objetos y construcciones diseñados deficientemente.
- Reconocimiento de la importancia del manejo de las nuevas tecnologías en el diseño industrial.
- Actitud respetuosa ante el medio ambiente y el ser humano.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Tanto la observación y el estudio de los objetos y elementos de uso como el análisis crítico para la mejora de nuestro entorno relacionan esta unidad con los contenidos transversales de **Educación moral y cívica**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta especializados en el diseño tridimensional y normalización.
- Revistas, folletos y catálogos sobre mobiliario y objetos de uso doméstico.
- Lápices de grafito de distintas durezas, de colores y rotuladores. Estilógrafos de diferentes grosores.
- Papeles de dibujo distintos tamaños y calidades. Papel vegetal. Papel de croquis. Cartones o cartón pluma.
- Plantillas de dibujo, compás, tijeras y pegamento.
- Piezas o sólidos de plástico o madera.

9 La fotografía

INTRODUCCIÓN

Esta unidad aborda el campo de la imagen fotográfica, el descubrimiento y desarrollo de la capacidad de registrar y de reproducir imágenes reales estáticamente. Se pretende a lo largo del tema que el alumno se

familiarice y conozca el manejo de las cámaras más usuales, diferencie géneros y conozca las aplicaciones técnicas y las corrientes clásicas y modernas de fotografía más destacadas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

El tema de la fotografía no se ha tratado específicamente en cursos anteriores, pero el alumno diferencia ya las clases de imágenes fijas, campo al que pertenece la imagen fotográfica y está familiarizado con los múltiples ejemplos de estas imágenes que acompañan especialmente a las unidades relacionadas con el lenguaje y la comunicación visual.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones fotográficas, contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

El acercamiento a la práctica y experimentación de técnicas diversas y creaciones sobre soportes variados e integrados que permite la práctica fotográfica ayuda a desarrollar a través de la investigación un espíritu más creativo, lo que contribuye a desarrollar la competencia en **Autonomía e iniciativa personal**.

La fotografía como forma de comunicación posee unos procedimientos comunes, y la Educación Plástica y Visual permite hacer uso de unos recursos específicos de este lenguaje para expresar ideas, sentimientos y emociones, a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la competencia en **Comunicación lingüística**.

OBJETIVOS

- Valorar la influencia de la fotografía como medio de comunicación de masas, como expresión artística y como apoyo a diversos campos de la actividad humana.
- Desarrollar un sentido crítico ante la obra fotográfica.
- Poder expresar ideas y sentimientos a través de la actividad fotográfica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer y apreciar los diferentes tipos de cámaras fotográficas y sus prestaciones.
2. Distinguir las diferentes corrientes estéticas fotográficas.
3. Distinguir los géneros fotográficos y apreciar sus aplicaciones en los distintos ámbitos.
4. Conocer las aplicaciones técnicas más comunes de la fotografía.
5. Conocer los mecanismos y elementos de una cámara réflex y aplicar estos conocimientos en la captura de imágenes.

CONTENIDOS

Conceptos

- Antecedentes históricos de la fotografía. Evolución de la fotografía.
- Evolución de las cámaras fotográficas. La cámara Leica. Las cámaras electrónicas. La nueva tecnología digital.
- Corrientes estéticas clásicas. Fotografía artística. Pictorialismo. Dinamismo. Nuevo realismo.
- Corrientes estéticas modernas. Estructuralismo y abstracción. Surrealismo. Documentalismo y fotoperiodismo.
- Géneros fotográficos. Fotografía publicitaria. Fotografía de naturaleza. Fotografía científica y médica. Fotografía aérea. Fotografía de arquitectura y paisaje. Fotografía de prensa.
- Aplicaciones técnicas clásicas. El fotomontaje. La solarización. El fotograma.
- La cámara réflex y sus componentes. El objetivo. El diafragma. El obturador.

Procedimientos

- Estudio de las posibilidades expresivas de la imagen fotográfica.
- Estudio de las corrientes estéticas fotográficas y su relación con las demás ramas artísticas.
- Análisis de las estructuras del lenguaje fotográfico.
- Realización de reportajes fotográficos bajo iluminaciones distintas y con encuadres diferentes.
- Experimentación de aplicaciones técnicas fotográficas en obras personales.

- Análisis de los géneros fotográficos y de cómo se reflejan en los mismos las distintas realidades sociales.

Actitudes

- Interés por los avances técnicos en el campo de la fotografía como medio de comunicación visual.
- Valoración del lenguaje fotográfico como medio de comunicación visual.
- Valoración de los testimonios históricos que aportan los archivos fotográficos.
- Valoración de la importancia que tiene la fotografía en el campo del diseño gráfico y publicitario.
- Aprecio de la fotografía como soporte y técnica de expresión artística.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Las imágenes fotográficas son reflejo de la sociedad que las produce y, por lo tanto, un instrumento privilegiado para analizar críticamente sus intereses y valores, lo que contribuye a los contenidos transversales de la **Educación moral y cívica**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta especializados sobre fotografía convencional y digital. Libros de consulta sobre movimientos artísticos que hacen uso de la fotografía.
- Revistas, periódicos y prensa en general.
- Cámaras fotográficas convencionales con accesorios y digitales. Focos de iluminación.
- Papeles de dibujo. Papeles de impresión fotográfica.
- Plantillas de dibujo, compás, tijeras y pegamento.
- Fotocopiadora y recursos informáticos con escáner e impresora.

10 El cine

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata sobre la imagen cinematográfica y se estudia a continuación de la fotografía dado el evidente apoyo que la imagen fotográfica supone para el lenguaje del cine. Se pretende que el alumno asimile un básico conocimiento acerca de los procedimientos, evolución y estructura de este lenguaje que trabaja las imágenes en movimiento y que supone una de las expresiones artísticas de disfrute más extendido.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

El alumno en el curso anterior ha trabajado las características del lenguaje cinematográfico, cómo se estructura y cómo mediante la utilización de la cámara se consigue crear una estructura narrativa audiovisual.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje audiovisual, a valorar los aspectos artísticos, lúdicos y culturales del lenguaje del cine, contribuyendo a su competencia **Cultural y artística**.

El conocimiento de los elementos y estructuración del lenguaje cinematográfico supone un ejemplo de acercamiento al trabajo desarrollado en equipo, coordinado y dirigido que tiene que superar en ocasiones las dificultades prácticas que esto plantea, la constatación de que este medio es un ejemplo de creación colectiva ayuda a mejorar la competencia **Social y ciudadana** y la competencia en **Comunicación lingüística**.

El conocimiento y la experimentación del funcionamiento de una cámara, así como la elaboración de pequeños trabajos en equipo que permitan trabajar la imagen secuenciada y aplicar algunos de los aspectos tratados en esta unidad propician el **tratamiento de la información y de la competencia digital**.

OBJETIVOS

- Valorar la influencia del cine como medio de comunicación de masas y como medio de expresión artística colectivo.
- Desarrollar un sentido crítico ante la imagen cinematográfica.
- Expresar ideas y sentimientos y traducirlos en imágenes secuenciadas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Apreciar y distinguir los diferentes géneros cinematográficos.
2. Conocer los elementos que articulan el lenguaje cinematográfico.
3. Aplicar en proyectos individuales y/o colectivos los conocimientos adquiridos sobre el lenguaje cinematográfico.
4. Elaborar sencillos procesos de realización de películas.
5. Analizar sobre el visionado de secuencias cinematográficas los elementos que integran su estructura.

CONTENIDOS

Conceptos

- Antecedentes del cine. Los juguetes ópticos. Los precursores del cinematógrafo. Los hermanos Lumière.
- Pioneros y fundadores del cine. Los primeros centros de producción cinematográfica. El cine sonoro.
- Géneros cinematográficos. El wéstern. El musical. El cine negro. El documental.
- Elementos del lenguaje cinematográfico. Unidades narrativas. El encuadre. La angulación. Movimientos de la cámara.
- Proceso de realización de una película. La elaboración del guión. Estructura narrativa de una película. Profesionales especializados.

Procedimientos

- Análisis de las estructuras del lenguaje cinematográfico.
- Estudio de los géneros cinematográficos y del reflejo en los mismos de las distintas realidades sociales.
- Realización de un proyecto de guión cinematográfico.
- Visionado de secuencias pertenecientes a diferentes géneros y épocas del cine mudo y sonoro.
- Observación y análisis de la estructura narrativa del lenguaje cinematográfico sobre ejemplos diferenciados.

Actitudes

- Interés por conocer las modificaciones que aportan los avances técnicos a las creaciones cinematográficas.
- Valoración del lenguaje cinematográfico como medio de comunicación visual.
- Valoración de los testimonios históricos que aportan los archivos cinematográficos y documentalistas.
- Aprecio del cine como soporte y técnica de expresión artística.
- Respeto y valoración de las ideas que aportan los demás en los proyectos de equipo.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- La temática y contenido de las imágenes cinematográficas reflejan los intereses sociales de las comunidades que las producen y consumen, y son, por tanto, un instrumento de análisis crítico de sus intereses y valores, lo que relaciona la unidad con la **Educación moral y cívica**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta especializados sobre cinematografía y cómic.
- Revistas, periódicos y prensa en general.
- Cámaras de vídeo. Focos de iluminación.

- Selección de DVD o vídeos de distintos géneros y estilos.
- Aparatos reproductores y monitor.
- Papeles de dibujo, lápices de grafito, colores y rotuladores y estilógrafos.
- Fotocopiadora y recursos informáticos con escáner e impresora.

11 Las imágenes digitales

INTRODUCCIÓN

Esta unidad se propone dar a conocer las características y funcionamiento de las imágenes digitales. Se analizan las diferencias entre los tipos de imágenes que trabajan los ordenadores y los formatos de archivo o almacenaje y se dan a conocer conceptos básicos sobre tecnología multimedia y creación de páginas web. Se pretende que los alumnos reflexionen sobre las ventajas y diferencias que aporta el uso del ordenador en los campos del diseño y la comunicación visual frente a la creación tradicional.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos se han acercado a los contenidos de esta y la siguiente unidad en el espacio dedicado al lenguaje audiovisual en el que se analizaron las imágenes y las nuevas tecnologías: la infografía, el arte interactivo y el videoarte.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje audiovisual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las imágenes digitales contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**. La imagen en las nuevas tecnologías contribuye también a adquirir esta competencia en este curso al poner especial interés en ampliar el conocimiento sobre los recursos técnicos y artísticos más actuales de uso extendido en los diferentes campos creativos y en la utilización de las técnicas y recursos en estos campos.

El uso de las nuevas tecnologías en el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceder a información hasta manipular y transmitir imágenes en distintos soportes una vez tratadas.

El acercamiento a la práctica y experimentación de creaciones sobre soportes no convencionales e integrados ayuda a desarrollar a través de la investigación un espíritu más creativo, lo que contribuye a desarrollar la competencia en **Autonomía e iniciativa personal**.

OBJETIVOS

- Comprender las características y finalidades del dibujo y del diseño asistido por ordenador.
- Valorar el papel del ordenador en la generación y transformación de imágenes.
- Adquirir conocimientos básicos sobre herramientas de programas informáticos y manejo de cámaras digitales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Valorar las ventajas que aportan las nuevas tecnologías a los campos del diseño.
2. Acercarse a programas informáticos accesibles.
3. Diferenciar las características de la imagen digital.
4. Acercarse al manejo de una cámara digital y practicar sus formatos de archivo.
5. Distinguir los códigos de recepción y emisión de mensajes multimedia.

CONTENIDOS

Conceptos

- Características de la imagen digital. El píxel y las dimensiones de la imagen. La resolución.
- El bit y la profundidad de color. Modos de color.
- La cámara digital. El sensor. La tarjeta de memoria. Los formatos de archivo.
- Multimedia e interactividad. Las páginas web. Los *gif* animados. Diseño de una página web.
- Infografía y arte interactivo.

Procedimientos

- Elaboración de un archivo de imágenes procedentes de las nuevas tecnologías.
- Observación analítica y crítica de imágenes infográficas aplicadas a los distintos campos de comunicación.
- Análisis individual y en grupo de los contenidos y elementos compositivos presentes en páginas web.
- Observación de las barras de herramientas de programas informáticos y asociarlas a las ideas y conceptos de dibujo adquiridos tradicionalmente.
- Realización de visitas a espacios de arte cibernético.

Actitudes

- Actitud crítica y positiva ante las formas visuales procedentes de las nuevas tecnologías.
- Disposición para aceptar nuevos procedimientos en la realización de trabajos.
- Valoración de la importancia que tiene el manejo del razonado de los programas de dibujo asistido por ordenador.
- Mantenimiento y cuidado permanente del material de las aulas de informática.
- Actitud abierta y receptiva ante los avances tecnológicos y su influencia en los campos de la comunicación.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- El uso extendido de programas de videojuegos y videoconsolas justifica relacionar esta unidad con la **Educación moral y cívica**, y puede ayudar a que los alumnos desarrollen una actitud crítica hacia las imágenes infográficas.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros y manuales de consulta especializados.
- Suplementos de prensa dedicados al tema.
- *Software* estándar (Microsoft Office) y equipo informático básico.
- Programas accesibles de retoque fotográfico.
- Cámara fotográfica digital.
- Fotocopiadora, escáner e impresora.

12 Creación de imágenes por ordenador

INTRODUCCIÓN

La última unidad del texto propone el conocimiento y práctica de uso de programas accesibles de tratamiento de imágenes, diseño gráfico y animación. La unidad pretende que los alumnos se aproximen a estos programas con la finalidad de entender, valorar a través de su lectura y creación las imágenes

digitales que nos rodean y se nos muestran en los diversos campos de la comunicación, del diseño y de las artes visuales.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Todas las unidades del presente texto contienen propuestas de realización de actividades digitales. La mayoría de estas propuestas tiene como objetivo que los alumnos manejen las herramientas de los programas con la intención de hacer un uso creativo de las mismas y teniendo en cuenta los factores compositivos y los elementos que intervienen en el campo de la plástica como el color, las texturas, etc.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno, desde el conocimiento del lenguaje audiovisual, aprende a apreciar los valores estéticos y culturales de las imágenes digitales que proceden de los campos de comunicación más diversos como la publicidad, el diseño gráfico, el cine, el diseño tridimensional, etc. Esto contribuye a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

La creación de imágenes por ordenador permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**; adquirirán habilidades que les van a permitir valorar críticamente creaciones digitales, manipularlas y realizarlas, teniendo en cuenta todos los factores aprendidos con anterioridad que intervienen en la realización de composiciones plásticas.

El acercamiento a la visualización analítica de imágenes realizadas por ordenador y su razonada distinción de aquellas realizadas de modo convencional, así como la experimentación de creaciones sobre soportes no convencionales e integrados, ayuda a desarrollar a través de la investigación un espíritu más creativo e innovador, lo que contribuye a desarrollar la competencia en **Autonomía e Iniciativa personal**.

A la competencia para **Aprender a aprender** se contribuye en esta unidad, ya que se favorece la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa, se evalúan las propias capacidades, y propicia que algunos alumnos con menor habilidad manual realicen ejercicios creativos de manera acertada.

OBJETIVOS

- Considerar las nuevas tecnologías como herramientas de creación gráfico-plásticas.
- Experimentar la creación de nuevas formas mediante el uso de las nuevas tecnologías.
- Desarrollar un espíritu receptivo y abierto ante las más novedosas manifestaciones artísticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Analizar los aspectos artísticos de las imágenes digitales.
2. Aplicar conocimientos plásticos previos en la realización de sencillos ejercicios de creación de imágenes digitales.
3. Acercarse a los programas informáticos de animación, tratamiento y diseño de imágenes.
4. Realizar metódicamente ejercicios de creación y manipulación de imágenes por ordenador.
5. Utilizar los recursos que aporta la tecnología en la mejora de diseños individuales y colectivos.

CONTENIDOS

Conceptos

- Programas de tratamiento de imágenes: Adobe Photoshop. Crear una imagen mediante capas. Aplicación de filtros. Herramientas Tampón de clonar y Pincel corrector.
- Programas de diseño gráfico: CorelDRAW. La forma de los objetos: nodos. Relleno de objetos. Ordenación de objetos por capas.
- Programas de animación: Adobe Flash. La línea del tiempo. Propiedades del documento. Explorador de películas.
- Cine de animación. Los creadores de cortos animados y técnicas de animación.

Procedimientos

- Resolución en parejas o pequeños grupos de sencillos ejercicios de diseño asistido por ordenador.
- Manipulación de formas mediante giros, escalados, modificación de colores y texturas, ordenamientos, haciendo uso de programas informáticos de fácil acceso.
- Visualización de ejemplos significativos de cine de animación y *stop motion*.
- Observación y análisis de ejemplos publicitarios realizados con fotografías manipuladas.

- Observación y análisis de maquetas y diseños tridimensionales virtuales realizados en 3D.

Actitudes

- Reconocimiento de los valores artísticos que se pueden encontrar en las creaciones digitales.
- Actitud abierta a aceptar nuevas iniciativas creadoras no coincidentes con los propios criterios personales.
- Reconocimiento de la aportación que realizan los avances tecnológicos a los distintos campos del diseño.
- Reconocimiento de la aportación que realizan los avances tecnológicos en los distintos campos de comunicación y de ocio.
- Gusto e interés en resolver problemas técnicos personalmente.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- El alumno asimilará y valorará a través de la observación y análisis de animaciones y diseños publicitarios realizados digitalmente los valores morales (tolerancia, solidaridad, pluralismo, sexismo, etc.) presentes en la sociedad actual, lo que relacionará la unidad con la **Educación para la paz**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros y manuales de consulta especializados.
- Suplementos de prensa dedicados al tema.
- *Software* estándar (Microsoft Office) y equipo informático básico. Programas accesibles de tratamiento de imágenes, diseño gráfico y animación.
- Fotocopiadora, escáner e impresora.
- Monitor, reproductor y DVD alusivos al tema.