

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

**PROGRAMACIÓN
DE
EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL**

3º DE E.S.O.

**I.E.S. LUCA DE TENA
SEVILLA**

INDICE

INTRODUCCIÓN	3
1. OBJETIVOS GENERALES EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.	4
2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL.	5
3. CONTENIDOS CURSO 3º ESO	6
3.1. BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA.....	6
3.2. BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.	10
3.3. BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO.	14
4. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS	17
4.1. Comunicación lingüística	17
4.2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.....	17
4.3. Competencia digital.....	18
4.4 Aprender a aprender	18
4.5.-Social y cívica.	18
4.6.Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.....	19
4.7.Conciencia y expresiones culturales.	19
5. TRATAMIENTO DE LAS ÁREAS TRANSVERSALES	21
6. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS.....	22
7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	22
8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	24
9. MATERIALES, RECURSOS Y TÉCNICAS DE DIBUJO Y PINTURA A UTILIZAR	25
10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.....	25

INTRODUCCIÓN.

Los lenguajes visuales desempeñan un papel relevante en la sociedad actual. Las numerosas muestras de imágenes impresas, de diseño y, sobre todo, las transmitidas por los medios de comunicación de masas ponen en contacto esta área con la realidad cotidiana. Gran parte de los estímulos sensoriales que actúan sobre el desarrollo del individuo son de carácter visual o táctil. El área de Plástica y Visual debe provocar una reflexión crítica sobre estos estímulos para conseguir una correcta asimilación de los mismos. La Educación Plástica y Visual persigue una formación integral de los alumnos en la que se aspira a que estos completen la Enseñanza Obligatoria Secundaria habiendo adquirido, entre otras cosas, un cierto sentido crítico del entorno en el que habitan. El diseño de actividades constituye uno de los factores de mayor relevancia en la actuación del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es necesario, para facilitar el proceso, diseñar actividades que puedan cumplir una función de diagnóstico, de refuerzo o ampliación, de resumen, de evaluación y de desarrollo y aprendizaje. Dichas actividades deben cumplir los siguientes criterios básicos.

- Permitir que el alumno aprecie su grado inicial de competencia en los contenidos de aprendizaje.
- Facilitar la autorregulación del ritmo de ejecución y aprendizaje como tratamiento específico a la diversidad de los alumnos.
- Presentar una coherencia interna capaz de ser apreciada por el alumno.
- Posibilitar que el alumno pueda construir nuevos aprendizajes sobre la base o superación de sus conocimientos previos.
- Desarrollar los distintos tipos de contenidos del área de una manera interrelacionada.
- Agrupar a los alumnos de múltiples formas que faciliten el trabajo cooperativo.
- Implicar la posibilidad de disfrutar aprendiendo con aprendizajes funcionales que sean motivadores para los alumnos.
- Familiarizar al alumno con el entorno del área, con los espacios y materiales propios de las actividades plásticas, y promover su uso adecuado.

El objetivo primordial es lograr que los alumnos descubran la importancia del lenguaje visual como medio de comunicación en la sociedad actual, descubran las cualidades estéticas, plásticas y funcionales del entorno natural y aprecien el hecho artístico como disfrute estético y como parte fundamental del patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su conservación y mejora, en especial en el respeto de las obras artísticas.

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO. El trabajo con los alumnos se estructura en dos fases sucesivas: Teoría. Información. Se trata de sistematizar y facilitar el trabajo individual y en grupo para que su organización no reste tiempo ni efectividad a cada sesión de clase. El planteamiento, los contenidos, las imágenes y las actividades tienen como referencia preferente el mundo actual y su faceta visual y tecnológica. Se organizan los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto, para después ir enlazando con otros de mayor complejidad. Se intenta en todo momento conectar con los intereses e inquietudes de los alumnos, proporcionándoles de forma activa la finalidad de los aprendizajes. Los

temas mas complejos se estudian en varios cursos siguiendo una graduación en el nivel de dificultad, de manera que en los primeros cursos se introducen de manera simple, mientras que en los últimos se llega a una especialización. La operatividad en un criterio fundamental que se basa en la idea de imagen como código comunicativo: saber leer imágenes y comunicar con las mismas. Los contenidos se estructuran en tres bloques fundamentales, que aparecen a lo largo de los cuatro cursos:

- Expresión Plástica.
- Comunicación audiovisual.
- Dibujo técnico.

1. OBJETIVOS GENERALES EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.

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

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la cve: BOE-A-2015-37 BOLETÍN OFICIAL DEL ESTADO Núm. 3 Sábado 3 de enero de 2015 Sec. I. Pág. 177 igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL.

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma

crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando

sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

00095875

28 de julio 2016 Boletín Oficial de la Junta de Andalucía Núm. 144 página 277

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y

la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo

actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales

que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su

aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras

gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable,

favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

3. CONTENIDOS CURSO 3º ESO

3.1. BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

3.1.1. CRITERIOS DE EVALUACION.

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

3.1.2. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

- 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
- 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.
- 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
- 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.
- 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)
- 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo
- 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito
- 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico- plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
- 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
- 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
- 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
- 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
- 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
- 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
- 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
- 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
- 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
- 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
- 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
- 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.

11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

UNIDAD 1.- EL COLOR Y LA TEXTURA

4.1.- Desarrollo didáctico En esta unidad se analizan dos facetas fundamentales del color: sus características físicas y su potencialidad para comunicar y provocar sentimientos. Sería interesante que los alumnos/as observaran obras en las que el color es protagonista y que pusieran en común sus sensaciones. Podrían llevar a cabo un trabajo de recopilación de obras no sólo pictóricas, sino de escultura, arquitectura, literarias... Y que intentaran relacionar las sensaciones cromáticas expresadas en estos lenguajes con otras musicales, de expresión corporal, etc. Este planteamiento podría completarse con la realización de alguna experiencia interdisciplinar junto con el área de música, literatura o expresión corporal, es decir, aquellas en cuyos objetivos se plantea más directamente el desarrollo de las capacidades expresiva y creativa de los alumnos/as.

4.2.- Objetivos

- Conocer la naturaleza del color, las características de los colores básicos y sus diferentes combinaciones.
- Saber realizar variaciones cromáticas.
- Utilizar de forma creativa la modulación del color.
- Mostrarse receptivos a las sensaciones que provoca la percepción de los colores.
- Valorar la función expresiva del color.

4.3.- Contenidos 3.3.1.- Información básica

- El color, fenómeno físico y visual.
- El color pigmento.
- La textura y sus elementos.
- Valor del tratamiento de las superficies.

3.3.2.- Desarrollos

- Modulación del color.
- Elaboración de texturas orgánicas y geométricas.

4.4.- Criterios de evaluación

- Elaborar escalas de color (policromas y acromáticas).
- Utilizar diferentes claves cromáticas en una misma composición.
- Combinar el color utilizando la técnica del collage.
- Realizar variaciones cromáticas para dotar de diferentes significados a los espacios.
- Mantener limpios los lugares de trabajo e instrumentos empleados.

UNIDAD 2.- LAS FORMAS Y SU COMPOSICIÓN

5.1.- Desarrollo didáctico En el estudio de las relaciones de proporción entre las partes de una misma forma, con respecto al campo visual y de las figuras entre sí, es conveniente hacer notar que en el arte, a lo largo de su historia, se ha visto modificado el gusto. Los resultados, con sus distorsiones, se deben a la expresividad del artista. Es importante que el alumno/a reconozca la posibilidad de cambiar las proporciones de sus producciones de acuerdo con las intenciones de su obra, para lo cual deberá saber utilizar los métodos geométricos o tecnológicos a su alcance.

5.2.- Objetivos

- Diferenciar las formas orgánicas de las formas geométricas, así como las técnicas y materiales relacionados con dichas formas.
- Diferenciar las formas poligonales de las formas curvas.
- Observar la ordenación de los elementos que configuran una obra.
- Valorar la importancia expresiva del uso de los conceptos de proporción y desproporción en las obras de arte.

5.3.- Contenidos

5.3.1.-Información básica

- Formas orgánicas y formas geométricas.
- Formas poligonales y formas curvas.
- La composición.
- La proporción.

5.3.2.- Desarrollos

- La geometría en el arte moderno.
 - La simetría y la asimetría.

5.4.- Criterios de evaluación

- Realizar los trazados geométricos básicos en el plano: paralelismo, perpendicularidad entre rectas, ángulos, bisectrices, mediatrices, etc.
- Observar el manejo correcto del material y de los instrumentos en la elaboración de los trabajos.
- Identificar en obras de arte y de diseño elementos geométricos.
- Conocer los conceptos de igualdad y simetría y realizar formas iguales y simétricas.
- Identificar los conceptos de composición y proporción en obras de arte.
- Elaborar composiciones plásticas a partir de formas simétricas o asimétricas.

Tema 3.- TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS

7.1.- Desarrollo didáctico Sería muy interesante poder visitar una exposición de pintura o asistir al museo de la ciudad. El hecho de realizar una salida a un museo no implica meramente salir del aula, va más allá, siendo necesario trabajar el tema antes, es decir, dedicar un tiempo a conocer las diferentes técnicas para poder observarlas directamente sobre las obras. Es interesante llevar un esquema de la exposición para hacer hincapié en los aspectos a los que los alumnos/as han de prestar mayor atención. A su vez, los propios alumnos/as pueden tomar notas y elaborar ideas para posteriormente en clase poner en común lo observado.

7.2.- Objetivos

- Estudiar los aspectos formales de la obra pictórica.
- Conocer y utilizar las técnicas artísticas más comunes.
- Aprender las pautas para realizar estudios de obras pictóricas.

- Organizar los procesos de análisis de obras realizando esquemas y fichas técnicas.

- Valorar el estudio de las obras de arte como una preparación para que la emoción ante una obra sea más intensa y auténtica.

7.3.- Contenidos

7.3.1.- Información básica

- Conocimiento y utilización de las técnicas artísticas.

- Las técnicas secas y sus soportes.

- Las técnicas húmedas y sus soportes.

- Procesos expresivos.

7.3.2.- Desarrollos

- Las técnicas del guache.

- Posibilidades expresivas de la mezcla de técnicas.

- Expresión del proceso de pensamiento.

7.4.- Criterios de evaluación

- Diferenciar los matices del color en la naturaleza y en los objetos que nos rodean, atendiendo a sus propiedades y reproduciendo distintos colores mediante la utilización de mezclas sustractivas.

- Utilizar el lenguaje del color en creaciones plásticas propias.

- Realizar una reflexión pautada sobre la lectura de una obra pictórica, reconociendo el tipo de técnica empleada.

- Expresar sentimientos y estado de ánimo a través de una obra. 106 8

3.2. BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

3.2.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.

4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.

6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.

8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.

10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

3.2.2 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

- 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
- 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
- 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
- 3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.
- 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
- 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
- 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
- 5.1. Distingue símbolos e iconos.
- 5.2. Diseña símbolos e iconos.
- 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
- 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
- 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
- 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
- 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
- 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
- 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
- 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
- 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
- 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
- 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
- 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

UNIDAD 4.- LA IMAGEN

1.1.- Desarrollo didáctico

Con esta unidad se pretende que los alumnos y alumnas tengan el primer contacto con el área, por lo que las actividades que se deben proponer son de observación, deducción, análisis... Para llevarlas a cabo, el profesor podría disponer de múltiples imágenes en diapositivas, transparencias, vídeos, libros, revistas, etc.

1.2.- Objetivos

- Identificar en el ámbito cotidiano diferentes mensajes, objetos y entornos producto del diseño.

- Reconocer las distintas vertientes del diseño y sus características.

- Explorar la utilización de símbolos y signos en el diseño de marcas.

- Comprender el proceso de creación y tener capacidad de planificar el mismo.

1.3.- Contenidos

1.3.1.- Información básica

- Lectura de imágenes.

- Símbolos y signos en los lenguajes visuales.

- Signos convencionales.

1.3.2.- Desarrollos

- El packaging.

- Transferencias de lenguajes. La ilustración.

- Archivo de imágenes.

1.4.- Criterios de evaluación

- Reconocer en obras gráfico-plásticas las diferentes técnicas utilizadas.

- Desarrollar correctamente las distintas fases de un proyecto.

- Utilizar adecuadamente las técnicas y materiales gráficos.

- Aplicar conceptos estudiados a la representación de formas y espacios en el diseño gráfico.

- Valorar la importancia del boceto y el croquis. 100

Tema 5.- LA PUBLICIDAD

2.1.- Desarrollo didáctico Los ayuntamientos y otras instituciones públicas o privadas suelen organizar campañas dirigidas a centros escolares cuya finalidad es concienciar a los jóvenes sobre determinados problemas sociales: la violencia, la xenofobia, el sexismo. Participar en ellos es motivador para los alumnos/as y una forma de promocionar y hacer que sus trabajos trasciendan. Se pueden abordar estos concursos junto con alguna otra área, planificando una acción interdisciplinar.

2.2.- Objetivos

- Definir la publicidad y clasificar sus tipos y funciones.

- Describir las diferentes clases de productos y de consumidores.

- Analizar y combinar adecuadamente los elementos del mensaje publicitario.
- Conocer los fundamentos plásticos del diseño publicitario.
- Reflexionar sobre los roles sociales en la publicidad.
- Desarrollar una actitud crítica y reflexiva ante la publicidad.

2.3.- Contenidos

2.3.1.- Información básica

- Fundamentos y funciones de la publicidad.
- Tipos de productos y de consumidores.
- Los medios publicitarios.
- El mensaje publicitario.

2.3.2.- Desarrollos

- Fundamentos plásticos del diseño publicitario.
- Los roles sociales en la publicidad.
- Lectura de un mensaje publicitario.

2.4.- Criterios de evaluación

- Analizar el uso del color en un anuncio gráfico.
- Diseñar un anuncio de consejo institucional.
- Realizar una profunda y pautada reflexión sobre la lectura de un anuncio publicitario.
 - Tener actitud crítica ante los mensajes publicitarios.
 - Analizar el sexismo de los anuncios.
 - Utilizar las técnicas más apropiadas para la realización de los trabajos y lograr una buena presentación de éstos.

Tema 6.- LOS LENGUAJES VISUALES.

3.1.- Desarrollo didáctico El propósito principal de la unidad es capacitar a los alumnos/as para que puedan analizar formalmente obras pictóricas. Esto se consigue describiendo paso a paso y con ejemplos significativos elementos como la forma, la línea, el color, las texturas... y estudiando cómo todos estos elementos pueden componerse produciendo diferentes efectos. Tras el estudio de obras que ya conocían, probablemente los alumnos/as observarán cómo este análisis les da una visión más rica de éstas. Sería interesante comentar sus hallazgos y sus impresiones en una última valoración en forma de debate, en la que puedan exponer sus trabajos.

3.2.- Objetivos

- Estudiar los aspectos formales de la obra pictórica.
- Aprender las pautas para realizar estudios de obras pictóricas.
- Organizar los procesos de análisis de obras realizando esquemas y fichas técnicas.
- Valorar el estudio de las obras de arte como una preparación para que la emoción ante una obra sea más intensa y auténtica.

3.3.- Contenidos

3.3.1.- Información básica

- La forma y la línea.
- El color y las texturas.
- La luz.
- La representación del espacio.

3.3.2.- Desarrollos

- Lectura de un cuadro.

- Elementos dinámicos.
- 3.4.- Criterios de evaluación
- Analizar formalmente diversas obras pictóricas.
 - Confeccionar un archivo en el que se valore la expresividad de las obras de arte.
 - Elaborar trabajos escritos sobre artistas y sus obras.
 - Realizar la lectura de cuadros utilizando fichas y esquemas dibujísticos.

3.3. BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO.

3.3.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. 8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. 17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.

24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

3.3.2. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

- 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
- 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
- 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
- 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
- 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
- 6.1. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
- 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
- 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
- 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
- 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
- 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
- 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
- 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
- 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
- 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
- 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
- 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
- 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
- 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
- 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas. cve: BOE-A-2015-37

Tema 7.- PERSPECTIVAS CÓNICAS.

Aplicaciones escenográficas.

6.1.- Desarrollo didáctico Un error muy común en los alumnos/as es el de mezclar el sistema cónico con el axonométrico. Así, algunas rectas que tienen que fugar en el punto P se trazan paralelas a otras de igual dirección en la realidad, como si se estuviera representando en perspectiva caballera. Por ello, es importante comenzar a representar volúmenes muy básicos, como el cubo, y recordar a los alumnos/as que tan sólo se pueden trazar rectas de los tipos que se muestran en la página 66, es decir: perpendiculares o paralelas a la línea del horizonte o concurrentes en P.

6.2.- Objetivos

- Conocer los fundamentos y elementos básicos del sistema único de representación.
- Diferenciar la perspectiva cónica frontal de la oblicua.
- Saber dibujar en perspectiva las tres dimensiones del espacio.
 - Analizar la perspectiva en la realidad y en la imagen fotográfica.
- Aplicar el sistema cónico al diseño de interiores.
- Observar la representación del espacio en la pintura.
- Valorar el sistema cónico de representación como recurso fundamental en la representación del espacio sobre el plano.

6.3.- Contenidos

6.3.1.- Información básica

- El sistema cónico.
- Los fundamentos de la perspectiva cónica.
- Elementos geométricos de la perspectiva cónica.
 - Dibujo de la perspectiva cónica frontal.

6.3.2.- Desarrollos

- La perspectiva cónica en la imagen fotográfica.
- La perspectiva cónica en el diseño de interiores.

- La perspectiva de volúmenes básicos.

6.4.- Criterios de evaluación

- Analizar en una fotografía los elementos básicos de la perspectiva cónica.
- Realizar composiciones poliédricas en perspectiva.
- Componer el espacio utilizando módulos tridimensionales.
- Dibujar una calle utilizando la perspectiva cónica.
- Observar y relacionar las dimensiones de objetos y personas en el espacio donde están ubicados y representar la realidad teniendo en cuenta las relaciones de proporción.

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

4.1. Comunicación lingüística

En cuanto al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística desde ésta área, contribuiremos en varios aspectos:

- Conocer diferentes medios comunicativos y generar intercambios.
 - Adquirir un vocabulario específico que permita una mejor comunicación.
-
- Para desarrollar la competencia lectora, al comienzo de cada unidad, se leerá el tema en voz alta por parte de los alumnos aleatoriamente.
 - La comprensión lectora, se favorecerá preguntando en voz alta el contenido de lo que acaban de leer y se explicará y ampliará con detalle por parte del profesor.
 - El fomento a la lectura se completará en esta área utilizando la ilustración como vínculo entre lo leído y lo imaginado.

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

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

4.2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

- Desarrollar capacidades psicomotrices, como habilidad en el trazado geométrico.
- Conocer diferentes métodos geométricos y utilizarlos correctamente.
- Desarrollar la capacidad abstracta para la aplicación del método científico en la descripción de formas.
- Utilizar el trazado geométrico para describir formas.
- Conocer y utilizar diferentes métodos científicos y matemáticos para describir formas.

4.3. Competencia digital

- Analizar la imagen y los mensajes que transmite.
- Fomentar el uso de los medios tecnológicos para la creación.
- Conocer y manejar medios tecnológicos concretos.

4.4 Aprender a aprender

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

- Aplicar los conocimientos aprendidos en diferentes situaciones.
- Observar con el fin de adquirir información suficiente y notable.
- Utilizar en situaciones diferentes los conocimientos adquiridos.

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

4.5.-Social y cívica.

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

- Utilizar los agentes o significantes plásticos solos o aislados en procesos creativos.

- Cuidar y conservar los materiales e instrumentos y utilizarlos correctamente en todos los procesos creativos.
- Aplicar técnicas de color y aprovechar los espacios de un modo adecuado.
- Trabajar en equipo cooperando y respetando a los demás.

4.6.Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

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

- Desarrollar la creatividad y favorecer la búsqueda de nuevas formas en el proceso creativo.
- Favorecer la originalidad y la búsqueda de nuevas formas en el proceso creativo.
- Desarrollar estrategias de planificación, teniendo presente diferentes posibilidades creativas.

4.7.Conciencia y expresiones culturales.

En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

- Conocer, valorar y respetar las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, y aplicar los recursos y técnicas que le son propios.
- Conocer los diferentes agentes plásticos y apreciar sus valores en las producciones artísticas.
- Facilitar la expresión y la comunicación con el color.
- Conocer y diferenciar los distintos códigos artísticos que se den en las manifestaciones plásticas.

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

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a

esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

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

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

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

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

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

En cuanto al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística desde ésta área, contribuiremos en varios aspectos:

- Para desarrollar la competencia lectora, al comienzo de cada unidad, se leerá el tema en voz alta por parte de los alumnos aleatoriamente.
- La comprensión lectora, se favorecerá preguntando en voz alta el contenido de lo que acaban de leer y se explicará y ampliará con detalle por parte del profesor.

- El fomento a la lectura se completará en esta área utilizando la ilustración como vínculo entre lo leído y lo imaginado.

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

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

5. TRATAMIENTO DE LAS ÁREAS TRANSVERSALES

El currículo muestra la presencia de «temas transversales», entendidos éstos como un conjunto de contenidos de gran importancia social que no forman parte de ninguna de las áreas epistemológicamente tradicionales, pero que deben estar presentes en todo el proceso educativo, cooperando todas las áreas en su tratamiento.

Entiéndanse como temas transversales los siguientes:

- Educación moral y cívica,
- Educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos,
- Educación ambiental,
- Educación para la salud,
- Educación en el uso de los materiales.
- Educación para la paz.
- Educación vial.

La presencia de estos temas se orienta hacia la educación de actitudes y la formación de valores. Su relación con la asignatura puede condicionarse al:

- Análisis crítico de mensajes publicitarios dirigidos al consumidor: se pretende hacer conscientes a los alumnos/as de la influencia de los anuncios gráficos y de los spots publicitarios en la creación de necesidades de consumo.
 - Estudio de los valores emotivos del color y del uso adecuado del mismo.
 - Análisis crítico de valores estéticos en el entorno natural y social y en las actitudes de respeto al medio ambiente.
 - Análisis crítico de diseños de todo tipo (gráfico, arquitectónico, urbanístico, etc.) considerando la adecuación de los mismos al consumidor, a la salud y al medio ambiente.
 - Debate y trabajos colectivos, en los que se busca el espíritu cooperativo, el desarrollo de las capacidades de relación interpersonal y la contribución a la toma de conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los compañeros.

6. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS

Es incuestionable la importancia de la imagen en el mundo actual. Procedentes de la naturaleza, los medios de comunicación, la publicidad o la cultura, cientos de ellas nos alcanzan cada día con los más diversos fines y las más distintas configuraciones. En consecuencia, si vivimos en un mundo de imágenes donde el lenguaje de la forma resulta básico y, a su vez, configurador del propio ser humano –en cuanto individuo social– no cabe duda de que el principio general ha de ser:

«Desarrollar en los alumnos y alumnas sus capacidades de observación, interpretación y de expresión plástico-visual, preparándoles para comprender y transmitir imágenes de su entorno natural como parte de su formación integral».

A este principio general responde el diseño del curso. Tanto los contenidos conceptuales como las propuestas y verificaciones quieren ser instrumentos que ayuden al aprendizaje, al aprovechamiento del tiempo y a la organización del trabajo en el aula. Las láminas y fichas, con temática muy orientada y técnica de ejecución abierta a las posibilidades y actitudes de cada alumno/a, evita la pérdida de tiempo que supone dictar datos y enunciados o repartir fotocopias con los planteamientos de cada actividad. Por otra parte, las prácticas no pretenden ser exhaustivas y plantean los trabajos que suelen ser comunes a los distintos enfoques que pueda dar a la asignatura cada profesor/a.

Además de las propuestas operativas –que son trabajos individuales que sirven, sobre todo, para seguir las exposiciones teóricas junto a las explicaciones del profesor– es conveniente plantear actividades y proyectos prácticos en equipo, sobre análisis y estudio de los elementos del entorno, lo que debe traer consigo debates en el aula.

Desde el punto de vista metodológico, el plan curricular tiene presente los siguientes principios:

- La adecuación de los contenidos con los objetivos y los medios para conseguirlos.
- El enfoque de las propuestas operativas con sus actividades de verificación, de manera que proporcionen un aprendizaje activo, en tanto que promueven la construcción de conceptos.
- La orientación significativa del aprendizaje, partiendo de organizadores que ayuden al análisis de los nuevos conocimientos, así como proponiendo elementos motivadores.
- El planteamiento de actividades colectivas y en pequeños grupos, para contrastar la elaboración y crear actitudes de colaboración.

7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar los elementos constitutivos esenciales (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y textura) de objetos y/o aspectos de la realidad. Con este criterio se comprueba si el alumno o la alumna es capaz de identificar las cualidades que determinan su valor físico, funcional o estético y de describir por medio de recursos plásticos las

proporciones y las relaciones de forma, color, ritmo, textura, presentes en la realidad para interpretarla objetiva o subjetivamente.

2. Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a los elementos visuales (luz, sombra, textura) y de relación. Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponer diferentes opciones teniendo en cuenta las consecuencias y evaluar cual es la mejor solución.

3. Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia. Mediante este criterio se pretende saber si el alumnado es capaz de utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual mostrando una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.

4. Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico. Este criterio permite conocer si el alumnado manifiesta actitudes de respeto, tolerancia, flexibilidad e interés favoreciendo, de esta manera, la competencia social.

5. Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación. Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de tomar conciencia de las necesidades en función de los objetivos y de valorar, críticamente, su producción aceptando los propios errores como instrumento de mejora.

6. Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización. Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de utilizar estrategias compositivas adecuadas, realizar un buen uso de las técnicas y diferenciar el origen y variaciones de los elementos visuales (luz, sombra y textura) para realizar sus propias creaciones.

7. Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo a la diversidad cultural. Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de valorar las formas e imágenes que propone el campo del arte y el nivel de interés mostrado por el estudio, análisis e interpretación de las mismas.

El porcentaje de valoración de la materia en el curso 2º de E.S.O. será el siguiente:

- Conceptos.....
45%

- Proceso de aprendizaje.....
55%

Los alumnos con la materia pendiente del año anterior de 1º de ESO la, recuperarán, superando el curso académico del año actual y teniendo aprobado el primer trimestre o al menos un de los trimestres del curso escolar de 2º, en el caso de no aprobar el área de plástica en el año escolar actual, tendrán, que superar en la convocatoria extraordinaria de septiembre, la realización de varios ejercicios específicos, propuestos para la recuperación de la materia.

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

No podemos olvidar el tratamiento a la diversidad que debe producirse desde el momento que se detectan distintos niveles de conocimientos y actitudes entre alumnos. Para ello, se proponen actividades de refuerzo y de ampliación compatibles con las propuestas incluidas en el libro, de manera que maticen los planteamientos establecidos, haciéndolos más sencillos o más complicados según los intereses y las necesidades.

En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos. Flexibilizar la intervención pedagógica es, por tanto, una condición indispensable para dar respuesta a la diversidad. En esta perspectiva, la práctica de una auténtica pedagogía diferenciada resulta imprescindible.

A la hora de evaluar se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

- delimitación de los objetivos específicos a evaluar,
- tipo y modo de recogida de información,
- forma de generar criterios y juicios, y
- decisiones en torno a valorar la diversidad de capacidades de alumnos/as que integran el grupo y que, por unas u otras razones, ofrece la realidad del aula.

Con estas consideraciones se trata, en definitiva, de reducir los desajustes que se producen en la formación de los adolescentes y de hacer más positiva y eficaz la acción del profesorado en el ejercicio de su profesión.

En cuanto a los alumnos con ANEAE se les realizarán, después de conocer al alumno y sus necesidades específicas, una adaptación significativa desde el departamento de orientación a aquellos alumnos que por su diagnóstico así lo precisen y al resto, si conforme avanza el curso observamos que no responden a los objetivos y contenidos que se pretenden conseguir en cada una de las láminas se les realizarán adaptaciones no significativas que consistirán en fichas adaptadas para la consecución de al menos los objetivos mínimos.

9. MATERIALES, RECURSOS Y TÉCNICAS DE DIBUJO Y PINTURA A UTILIZAR

OBJETIVOS:

- Reconocer los diferentes medios de dibujo y pintura necesarios para trabajar en el aula.
- Distinguir las diferentes cualidades expresivas de cada uno de estos materiales.
- Conocer los soportes fundamentales para la aplicación de las diferentes técnicas, así como los materiales complementarios que pueden ser de utilidad en determinados momentos.
- Conocer los materiales imprescindibles (escuadra, cartabón, regla y compás) para llevar a cabo construcciones geométricas.
- Conocer y valorar las técnicas y procedimientos que hacen posible la mayor expresividad plástica en función de los resultados deseados y su intención comunicativa.
- Comprender la importancia de analizar con detenimiento los elementos fundamentales de una composición de forma previa a la aplicación de las diferentes técnicas o procedimientos.

TEMPORIZACIÓN:

En el desarrollo de este capítulo introductorio, el profesor/a debe hacer uso de todos los recursos y posibilidades que sobre materiales y utensilios de dibujo y pintura disponga en el aula o taller de dibujo. En su explicación debe emplearse, inicialmente, a modo de información al alumno/a, un máximo de 2 sesiones; si bien, a lo largo del curso, será necesario recurrir a este capítulo para incidir sobre el desarrollo de la técnica y procedimiento más adecuado para cada propuesta planteada.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Valorar la atención en la comprensión de los diferentes medios y técnicas de dibujo y pintura, así como sus variadas cualidades plásticas y expresivas.
- Verificar el empleo de los conceptos aprendidos en este capítulo introductorio en las prácticas propuestas en las Unidades Didácticas que se desarrollan en este curso.
- Apreciar el interés mostrado por emplear los diferentes medios y técnicas en resultados creativos, expresivos y personales.

10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Visita al Museo de Bellas Artes de Sevilla
- Visita al Centro Andaluz de Arte Contemporáneo
- Visita a Exposiciones temporales de interés
- Visita a la facultad de Bellas Artes
- Visita a las Facultades de Arquitectura y Arquitectura Técnica

- Salida al cine. Festival de cine europeo.