

**DEPARTAMENTO DE DIBUJO**

**PROGRAMACIÓN  
DE  
EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL**

**4º 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 4º ESO .....	6
3.1. BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA. ....	6
3.2. BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO. ....	9
3.3 BLOQUE 3. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.....	14
3.4. BLOQUE 4. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. ....	16
3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.....	17
3.1. Comunicación lingüística .....	17
3.2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ....	17
3.3. Competencia digital.....	18
3.4 Aprender a aprender .....	18
3.5.-Social y cívica.....	18
3.6.Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. ....	18
3.7.Conciencia y expresiones culturales. ....	19
4. TRATAMIENTO DE LAS ÁREAS TRANSVERSALES.....	19
5. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS.....	20
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN .....	21
7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....	23
8. MATERIALES, RECURSOS Y TÉCNICAS.....	24
DE DIBUJO Y PINTURA A UTILIZAR .....	24
9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS .....	25

## **INTRODUCCIÓN.**

La Educación plástica y visual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y táctil. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

Si en la etapa anterior los contenidos relativos a plástica y música, como expresiones artísticas de representación de ideas y sentimientos, se desarrollan de forma globalizada, en ésta la Educación plástica y visual se constituye en una materia con estructura propia. Se atiende así a las características del alumnado de estas edades, enriqueciendo de manera plenamente diferenciada su capacidad de expresión artística mediante el desarrollo de los dos niveles en que se fundamenta la materia.

Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: saber ver para comprender y saber hacer para expresarse, con la finalidad de comunicarse, producir y crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo para transformarla y transformarse, en definitiva para humanizar la realidad y al propio ser humano como eje central de la misma.

Saber ver para comprender implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores y, además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial para analizar después la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica.

Los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, se presentan integrados en los distintos bloques, si bien sería procedente dar prioridad a unos u otros según su nivel de complejidad y el objetivo

prefijado, enfatizando, en la medida de lo posible, el enfoque lúdico, experimental y creativo. El currículo posibilita que el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, o de transformación de imágenes. Posibilita también su puesta en práctica tanto con medios gráfico-plásticos tradicionales y actuales, como a través de tecnologías digitales, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación.

## **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) Apremiar 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 4º 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 grafico 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 grafico- 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 grafico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)

4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo

4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito

4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

7.1. Transcribe texturas táctiles a 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.- Uso y expresividad del color**

#### OBJETIVOS:

- Comprender la naturaleza fundamental de color y aprender las formas básicas de ordenación, tanto en dos como en tres dimensiones.
- Apreciar la importancia de las gamas tonales cálida y fría, reconociendo los distintos valores expresivos y emocionales que conllevan.
- Valorar el componente simbólico de los colores en la Naturaleza y en las diferentes culturas.
- Aprender a emplear el color de forma creativa mediante dos técnicas: el uso de colores planos y el golpe de color.

#### TEMPORIZACIÓN:

La programación de esta Unidad Didáctica requiere de 5 a 6 sesiones.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Valorar el conocimiento y comprensión de los principales sistemas de ordenación del color.
- Apreciar el correcto uso de las gamas tonales para la transmisión de determinados mensajes o sensaciones.
- Valorar la comprensión de los distintos significados simbólicos que tienen los colores en nuestra cultura y en otras diferentes.
- Observar el empleo de recursos creativos en la utilización del color en las actividades del aula.

### **UNIDAD 2 La proporción**

#### OBJETIVOS:

- Relacionar la idea de belleza con la proporción.
- Interpretar el significado de la razón entre dos magnitudes en relación con la situación concreta en la que se está utilizando.
- Valorar la utilidad práctica de los cálculos de proporcionalidad en distintas situaciones de la vida cotidiana y de otros campos del conocimiento.
- Aplicar la semejanza y sus propiedades al análisis de situaciones geométricas y a la resolución de problemas, tanto en el plano como en el espacio.
- Establecer la escala adecuada para dibujar un objeto en un formato de papel dado.

#### TEMPORIZACIÓN:

La explicación de los conceptos teóricos y la realización de los ejercicios prácticos debe ocupar entre 6 y 7 sesiones.



## CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Valorar la idea de belleza con la de proporción; en aras de conseguir composiciones que tengan como finalidad crear un efecto armónico, como es el caso de la sección áurea.
- Saber utilizar con propiedad las escalas, en especial las normalizadas, que se encuentran en escalímetros o en diferentes conjuntos de escalas comerciales.
- Valorar la realización de trabajos que impliquen el saber elegir la escala más apropiada en cada caso.

### **3.2. BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO.**

#### **3.2.1. 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.

### 3.2.2. 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  $30^\circ$ ,  $45^\circ$ ,  $60^\circ$  y  $90^\circ$  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.

### **UNIDAD 3. La composición**

#### OBJETIVOS:

- Comprender la importancia de la composición y el equilibrio en las composiciones artísticas de todo tipo.
- Diferenciar los distintos tipos de formatos presentes en las obras artísticas, así como apreciar la importancia de encajar correctamente las figuras representadas en el formato escogido.
- Comprender las leyes fundamentales que rigen el equilibrio visual, tanto en 2D como en 3D, valorando la importancia de las líneas virtuales.
- Reflexionar acerca de los diferentes ritmos visuales que podemos aplicar a nuevas composiciones con el fin de hacerlas dinámicas y originales.

#### TEMPORIZACIÓN:

Para comprender correctamente los conceptos teóricos y poder practicarlos en las láminas de ejercicios se precisan 6 ó 7 sesiones de trabajo.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Saber aplicar los criterios básicos de composición, estudiando las obras de forma previa a su realización.
- Trabajar con diversos tipos de formatos valorando sus diversas cualidades expresivas y funcionales, especialmente en relación con el paisaje y el retrato.
- Comprender la existencia de fuerzas visuales que generan en las obras equilibrios o desequilibrios, estaticidad o dinamismo, originalidad o repetición, etc.
- Diferenciar los distintos ritmos visuales y practicar su uso en composiciones abstractas y figurativas.

#### **UNIDAD 4 *La luz en la percepción del volumen***

##### OBJETIVOS:

- Relacionar las nociones de espacio y volumen.
- Conocer y analizar las posibles representaciones de un volumen sobre un plano.
- Profundizar en la estructuración de un volumen por su parte interna y externa.
- Dibujar, con la mayor exactitud posible, objetos extraídos de una fotografía o del natural debidamente iluminados, para que los efectos de luz y sombra puedan ser comprendidos en su representación gráfica.

##### TEMPORIZACIÓN:

En total, deben emplearse 9 ó 10 sesiones para completar la Unidad, haciendo un análisis profundo de la técnica del claroscuro.

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Valorar la comprensión de la influencia que tiene el estudio de la luz en las obras artísticas.
- Investigar y practicar con las técnicas del claroscuro, utilizando soportes de distinto tono y tamaño.
- Practicar, sobre una cartulina, diversos cortes y –siguiendo los criterios de modulación de una superficie– doblar las partes cortadas y posteriormente iluminarlas, analizando el efecto obtenido respecto a los valores de luz y sombra.

#### **UNIDAD 5. *Sistemas de representación. Sistema diédrico***

##### OBJETIVOS:

- Conocer los fundamentos, generalidades y utilización de los principales Sistemas de Representación, diferenciando el sistema diédrico, como sistema de medida, de los sistemas perspectivos: axonométrico, caballera y cónico.
- Identificar los elementos estructurales y de forma que caracterizan a cada sistema de representación, haciéndoles fácilmente reconocibles en cada finalidad pretendida.
- Representar correctamente las vistas o proyecciones diédricas de sólidos sencillos dados en perspectiva o vistos al natural.

##### TEMPORIZACIÓN:

Para comprender correctamente los conceptos teóricos y poder practicarlos en las propuestas planteadas se precisan de 7 a 8 sesiones de trabajo.

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Saber dibujar las vistas de sólidos dados en el sistema axonométrico o presentados al natural.

- Conocer y poner en práctica la norma UNE 1032-ISO 128 que hace universal y por ende posible la comprensión gráfica y objetiva de la forma y características de un objeto cualquiera.
- Saber diseñar un objeto, representado mediante sus vistas diédricas.

## **UNIDAD 6. Axonometrías convencionales**

### OBJETIVOS:

- Desarrollar la visión espacial y la capacidad para saber ver, saber representar y saber expresar sobre el plano las formas tridimensionales, creando en el mismo la ilusión óptica de un espacio perspectivo.
- Saber representar estructuras isométricas de conjuntos con partes planas y partes curvas.
- Saber utilizar la perspectiva caballera –tanto la frontal como la planimétrica– como recurso gráfico de croquización para crear sensaciones de volumen, en la representación de formas y modelos sencillos.

### TEMPORIZACIÓN:

La Unidad necesita un máximo de 7 sesiones.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Verificar los conceptos y reglas básicas que rigen las perspectivas axonométricas convencionales, en su aplicación a la representación gráfica de las formas sobre el plano.
- Valorar la elaboración de tipologías arquitectónicas originales con la ayuda de redes isométricas.
- Valorar los dibujos –eligiendo la axonometría más conveniente en cada caso– de módulos y conjuntos sencillos, a partir de las vistas diédricas del cuerpo.

## **UNIDAD 7. Perspectiva cónica o lineal**

### OBJETIVOS:

- Analizar y conocer los elementos y reglas básicas que rigen en la perspectiva cónica frontal y oblicua.
- Dibujar perspectivas cónicas, a partir de vistas diédricas, interpretando la posición del punto de vista y la situación del plano del cuadro y del geometral.
- Aprender a establecer las relaciones espaciales de las formas representadas sobre el plano, mediante el análisis y comprensión de las mismas, utilizando para ello diferentes métodos y códigos gráficos para crear la sensación de profundidad.

### TEMPORIZACIÓN:

Para completar los objetivos deben emplearse, al menos, 5 ó 6 sesiones de trabajo.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Valorar y definir la profundidad de los objetos utilizando los puntos distancia y los puntos métricos para medir distancias en la perspectiva.
- Interés por representar perspectivas frontales de espacios interiores.
- Valorar los dibujos en perspectiva cónica oblicua de conjuntos que representen paisajes urbanos sencillos, utilizando módulos simples.
- Interés por transformar dibujos geométricos en perspectivas, creando efectos plásticos y pictóricos.

## UNIDAD 8. Lo tridimensional y el espacio

### OBJETIVOS:

- Analizar las distintas intenciones espaciales de una imagen.
- Definir y conocer las características y posibilidades que encierran los cinco poliedros regulares o sólidos Platónicos, así como sus conjugados o duales correspondientes.
- Conocer la existencia de los poliedros Arquimedianos, valorando la obtención y utilidad de tres de ellos (cuboctaedro, tetracaidecaedro y rombicuboctaedro), obtenidos por truncamiento o biselado del hexaedro y octaedro regular.

### TEMPORIZACIÓN:

La completa adquisición de estos conocimientos y su plasmación práctica en las propuestas requiere de 10 a 12 sesiones de trabajo.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Valorar el interés por el análisis y la construcción de maquetas en cartulina de diversos tipos de cubiertas laminares con desarrollos simples.
- Saber determinar el desarrollo de los cinco poliédricos regulares, de algunos semirregulares y de las superficies de revolución básicas.
- Reconocer y valorar las inmensas posibilidades que ofrece el empaquetamiento o agregación de uno o varios poliedros arquimedianos en el diseño arquitectónico.
- Valorar el interés por la métrica y la construcción de redes y mallas poliédricas.

## **3.3 BLOQUE 3. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.**

### Criterios de evaluación

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

### ***UNIDAD 9. Comunicación y Lenguaje visual.***

Percepción y comunicación visual  
La comunicación visual.  
El lenguaje visual.  
Características.  
Finalidades.  
Percepción.  
Ilusiones ópticas.  
Figuras imposibles.  
Tipos de imágenes.  
Grados de iconicidad.  
El lenguaje visual y los medios de comunicación de masas.  
Publicidad subliminal.  
La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.  
El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico.  
Cine de animación. Análisis.

### ***UNIDAD 10. Lenguaje audiovisual.***

Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.  
Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución.  
Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo.

Planificación de una producción audiovisual.  
La idea.  
EL guión.  
El Storyboard.  
Grabación.  
El encuadre.  
El punto de vista.

### ***UNIDAD 11. Software, animación y publicación.***

Iniciación a los programas de retoque fotográfico.  
Iniciación a los programas de edición de video.  
Iniciación a la animación.  
Stop motion.

Publicación de imágenes y video online.  
El croma key.

### **3.4. BLOQUE 4. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.**

#### **Criterios de evaluación**

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

#### ***UNIDAD 12. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.***

Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.  
Fundamentos del diseño.  
Ámbitos de aplicación.  
Movimientos en el plano y creación de submódulos.  
Formas modulares.  
Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.  
El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.

#### ***UNIDAD 13. Diseño gráfico de imagen:***

imagen corporativa.  
Tipografía. Diseño del envase. La señalética.

#### ***UNIDAD 14. Diseño industrial:***

Características del producto.  
Proceso de fabricación.  
Ergonomía y funcionalidad.  
Herramientas informáticas para el diseño.

#### ***UNIDAD 15. Tipos de programas:***

retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.  
Procesos creativos en el diseño:  
proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.



Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño.  
Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

### **3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

#### **3.1. 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.

#### **3.2. 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.

### **3.3. 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.

### **3.4 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.

### **3.5.-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.

### **3.6.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.

Durante este curso contribuiremos a este aspecto realizando un proyecto para INNICIA, será la realización de obras e instalaciones relacionadas con la naturaleza que posteriormente expondremos en salas del ayuntamiento y en el propio centro. También se realizarán módulos de estas obras o relacionadas con ellas para vender en el mercado que para tal fin propone la consejería en la Alameda.

### **3.7. 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.

## **4. 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,
- Memoria histórica.

- Educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos,
- Educación ambiental. Proyecto INNICIA Arte/Naturaleza
- 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.

## **5. 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/a– 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.

## **6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

La evaluación como parte fundamental del proceso de enseñanza/aprendizaje se desarrolla durante el mismo de forma continua, individualizada e integradora.

Los criterios de evaluación que a continuación se enuncian, son consecuencia evidente de los objetivos generales antes indicados y correspondientes a toda la etapa de la Educación Secundaria y, en consecuencia, encierran las exigencias mínimas del área al concluir en este Cuarto curso en donde la materia es optativa.

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

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

3. Colaborar en la realización de proyectos plásticos, que comportan una organización de forma cooperativa.

4. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversas técnicas de ex-presión gráfico-plásticas.

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

6. Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales.

7. Describir objetivamente las formas tridimensionales, aplicando sistemas de representación y normalización.

8. Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de nuestro entorno cotidiano y nuestro patrimonio cultural (obras de arte, diseño, multimedia, etc.).

9. Desarrollar buena actitud e interés por la materia que se está desarrollando, atendiendo a las indicaciones del profesor y a las explicaciones, iniciar y mantener un adecuado comportamiento en la clase, asumir los criterios de la disciplina del centro y del aula. E iniciarse en el respeto a todas las premisas contenidas en el ROF del centro, que tendrá una ponderación del 20% en los resultados del alumno.

10. Los alumnos con la materia pendiente del años anteriores, la recuperarán, superando el curso académico del año actual, en el caso de no cursar plástica en el año escolar actual, tendrán que superar, la realización de ejercicios específicos, propuestos para la recuperación de la materia

El porcentaje de valoración de la materia en el curso 4º de E.S.O. será el siguiente:

- Conceptos.....  
45%
- Proceso de aprendizaje.....  
55%

PENDIENTES.

### **Curso 3º de Eso:**

Los alumnos no cursaron plástica en este nivel de la ESO. Los que la tengan suspendida realizarán durante el curso escolar varios ejercicios específicos propuestos por el departamento, para superar la asignatura, que serán entregados a los alumnos durante el primer y segundo trimestre del curso en las horas del recreo, que se les comunique y en las cuales se atenderán las dudas y se recogerán una vez realizados estos ejercicios.

### **Curso 4º de Eso:**

Los alumnos con la materia pendiente del años anteriores, la recuperarán, superando el curso académico del año actual y teniendo aprobado el primer

trimestre o al menos uno de los trimestres del curso escolar de 4º, en el caso de no cursar plástica en el año escolar actual, tendrán que superar, la realización de ejercicios específicos, propuestos para la recuperación de la materia, que serán entregados a los alumnos durante el primer y segundo trimestre del curso en las horas del recreo, que se les comunique y en las cuales se atenderán las dudas que existan así como se procederá a la recogida de estos ejercicios.

Los alumnos que cursando el área de plástica en 4º de ESO o pendientes de otros cursos escolares, que no aprueben en junio, tendrán, que superar en la convocatoria extraordinaria de septiembre, la realización de varios ejercicios específicos, propuestos para la recuperación de la materia.

## **7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

No podemos olvidar el tratamiento a la diversidad que debe producirse desde el momento en que se detectan distintos niveles de conocimientos y actitudes entre alumnos. No obstante, la complejidad que conlleva desarrollar la atención a la diversidad hace necesario que sean los propios centros los encargados de regular esta situación, cada día más frecuente.

Para que un libro de Educación Plástica y Visual pueda contribuir a esta tarea, en sus contenidos y en sus actividades prácticas debe tener en cuenta esa situación real de trabajo. En todos nuestros libros y/o manuales, la atención a la diversidad está contemplada principalmente en las actividades prácticas propuestas, las cuales responden a tres niveles de dificultad: baja (1), media (2) y alta (3), según los siguientes parámetros:

- Nivel de dificultad 1: cuando, con facilidad, el alumno/a puede resolver la actividad poniendo interés en la comprensión de la propuesta y teniendo en cuenta los conceptos básicos establecidos en etapas anteriores.
- Nivel de dificultad 2: cuando el alumno/a pueda desarrollar la actividad teniendo en cuenta, únicamente, los conceptos estudiados en la Unidad Didáctica con la que esté trabajando.
- Nivel de dificultad 3: cuando el alumno/a necesite manejar conceptos vistos en otras Unidades e incluso necesite manejar varias fuentes para resolver.

Asimismo, 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.

Por tanto, el profesor/a puede elegir en todo momento las actividades más adecuadas para cada alumno/a, grupo de alumnos o situación particular de la clase.

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 éstos.

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.
- Decisiones en torno a valorar la diversidad de capacidades de alumnos 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 este curso escolar 2013/2014 no contamos en un principio con alumnos con NNEE.

## **8. 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.

### 9. 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