



**I.E.S. AL-ANDALUS Almuñécar**

---

## ÍNDICE

---

<b>Introducción</b> .....	.....
<b>Composición del departamento</b> .....	.....
<b>Objetivos Generales</b>	
Objetivos generales de Etapa.....	.....
Objetivos generales de Área.....	.....
<b>Primer Ciclo</b>	
Objetivos del primer ciclo.....	.....
<b>Segundo Ciclo</b>	
Objetivos del cuarto curso.....	.....
<b>Contenidos</b>	
Contenidos de primer curso	
Contenidos del segundo curso	
Contenidos del cuarto curso	
<b>Aportación del área a las competencias básicas</b> .....	.....
<b>Pruebas de nivel inicial</b> .....	.....
<b>Metodología</b>	
Principios pedagógicos generales.....	.....
Principios didácticos.....	.....
<b>Materiales y recursos didácticos</b> .....	.....
<b>Evaluación</b>	
La evaluación .....	.....
Evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos/as.....	.....
Evaluación del proyecto curricular.....	.....
Criterios de evaluación y recuperación .....	.....
Primer ciclo.....	.....
Segundo ciclo.....	.....
Ponderación de los instrumentos de evaluación del aprendizaje.....	.....
Pérdida de evaluación continua.....	.....
<b>Atención a la diversidad</b> .....	.....
<b>Objetivos mínimos de promoción</b> .....	.....
<b>Actividades Extraescolares y Complementarias</b> .....	.....

## INTRODUCCIÓN

En nuestra cultura, gran parte de los estímulos que recibimos son de naturaleza visual o táctil. Esta información procede de dos grandes fuentes: la que proporciona la Naturaleza y la que proviene de la actividad y creación humana, donde están incluidos, naturalmente, el diseño y las artes en general.

La necesidad de la **educación plástica y visual** se hace evidente en primer lugar a partir de la necesidad de desarrollar en los alumnos y alumnas capacidades de expresión, análisis, crítica, apreciación y categorización de las imágenes, y, en segundo lugar, en relación con la inundación de información visual propia de nuestra época.

En los años de la Educación Secundaria los alumnos son capaces y necesitan de análisis más particulares, así como de una mayor especialización en las técnicas y habilidades de los distintos ámbitos de conocimiento. Esto justifica que, en esta etapa, la Educación Plástica y Visual se organice ya en un área independiente de la de Música con la que coincidía en una misma área de la Educación Primaria.

Las relaciones de las personas con su entorno son de doble dirección: de recepción y de emisión de mensajes. Por ello, los contenidos en ésta área se despliegan en dos líneas diferentes: la de **saber ver** y la de **saber hacer**.

El saber ver puede producirse en dos niveles distintos que han de ser objeto de educación: el de la percepción visual inmediata y el de la comprensión conceptual. El primero de los niveles supone ya un proceso cognitivo complejo, en el que intervienen procesos de análisis formal, como la apreciación comparativa de la proporción, la textura del material utilizado, la estructura o el color. La comprensión conceptual, sin embargo, constituye un nivel superior del saber ver. Supone un análisis de las formas y las imágenes, la comparación entre ellas, su categorización en función de la sintaxis de sus elementos y en función del estilo en que se encuadran y la valoración de su calidad artística.

Se pretende por tanto en esta área que los alumnos de Secundaria logren el disfrute artístico y no estrictamente un entendimiento conceptual. La educación de la sensibilidad artística puede proceder de otras áreas, pero principalmente ha de venir del trabajo educativo en ésta. Para este fin es conveniente un cierto acercamiento al hecho artístico. En todo caso, la educación en éste área ha de trascender al campo de las bellas artes en su sentido convencional y alcanzar a objetos e imágenes del entorno cotidiano.

La línea educativa del saber hacer, tiene también dos niveles: el de la representación y el de la instrumentación.

Para cualquier género de expresión se requiere la adquisición de un cierto grado de destreza. La educación plástica y visual requiere, por eso, favorecer el conocimiento elemental en una amplia gama de técnicas y procedimientos que se adapten a las necesidades de expresión de los alumnos.

La didáctica de esta área ha de partir de la apreciación de lo más cercano para llegar a lo más lejano. Se trata, ante todo, de que el alumno asimile el entorno visual y plástico en que vive. En esa interacción con el entorno tienen su papel importante las manifestaciones del arte popular, que pueden encontrarse no importa en qué lugar y que contienen valores estéticos, cuyo análisis y aprecio contribuyen a educar la sensibilidad artística.

El área de Educación Plástica y visual deja de ser obligatoria en el cuarto curso. Los alumnos que la elijan como optativa podrán profundizar en los contenidos tratados en cursos anteriores, en las dos direcciones que plantea el desarrollo de los contenidos del área: saber ver y saber hacer.

### **COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO**

La composición que forma el departamento de Dibujo del IES AL-ANDALUS para el presente curso es de carácter unipersonal, donde la profesora D<sup>a</sup> M<sup>a</sup> Luz Fernández Medina desarrollará el cargo de jefa de Departamento.

Como se viene haciendo desde hace dos años se agruparán tres Departamentos en un Area, en este caso el Area Artística, de la que será coordinadora, Isabel Quirós, profesora de Música. En dicho Area, se englobarán E. Física, E.Plástica y Música.

-La profesora M<sup>a</sup>Luz Fernández Medina impartirá clase a los grupos siguientes:

1º ESO A Ed. Pl y Visual  
1º ESO B Ed. Pl y Visual.  
2º ESO A Ed. Pl y Visual.  
2º ESO B Ed. Pl. y Visual  
4ºESO Dibujo Técnico (Proyecto Integrado)  
4º ESO A/B 4ºESO / Diversificación  
1º Bachillerato, Dibujo Técnico I  
2º Bachillerato, Dibujo Técnico II

En este curso 2014/15, la titular del Departamento continua en el Programa Bilingüe del Centro, por consiguiente, se impartirá la asignatura de E.Plástica en inglés en el primer ciclo de la ESO por segundo año consecutivo.

Hay que destacar que según la normativa, la reducción por jefatura de Departamento al ser unipersonal, ha sido de dos horas y también se ha contemplado una hora de reducción por estar integrada en el Programa Bilingüe. Así que este curso se impartirán 20 horas de clase.

Poco después de empezar el curso en Septiembre, la profesora Mariluz Fernández estuvo de baja médica por accidente y siendo la duración de un mes. Durante 15 días un profesor sustituto cubrió esta baja, aunque dicho docente no tenía perfil bilingüe.

### **OBJETIVOS GENERALES**

#### **OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA**

Los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria deberán contribuir a que los alumnos y alumnas, durante dicha etapa, desarrollen las siguientes capacidades:





**capacitándose para planificar, individual y conjuntamente, las fases del proceso de realización de una obra. (b, k, l)**

**OBJETIVOS MÍNIMOS PARA TODOS LOS CURSOS**

- Objetivo relacionado con el trabajo académico: Responsabilizarse de su propio trabajo académico y esforzarse dentro de sus posibilidades, atendiendo a las indicaciones pedagógicas del profesorado.
- Objetivo relacionado con la convivencia: Relacionarse con los demás de forma constructiva a través del diálogo, con actitudes respetuosas, cooperativas y solidarias. Relacionarse adecuada y respetuosamente con el entorno.
- Objetivo relacionado con la expresión y comprensión oral: Utilizar correctamente los procedimientos de la comunicación oral en español adecuándolos a la situación comunicativa y escuchando y respetando las intervenciones de los demás.
- Objetivo relacionado con la expresión y comprensión escrita: Utilizar correctamente los procedimientos de la comunicación escrita en español, con especial interés en la comprensión de textos; en la expresión coherente; en la presentación ordenada, sistemática y limpia de trabajos (respetando márgenes y sangrías); en la corrección ortográfica de los escritos y en el uso correcto del vocabulario.

**OBJETIVOS DEL PRIMER CICLO**

**Objetivos en el 1º curso**

1. Explorar la realidad visual, mostrando sensibilidad ante las distintas cualidades de las formas del entorno andaluz. (1, 3, 5, 6)
2. Conocer y utilizar el lenguaje específico del área, para enriquecer sus posibilidades de comunicación. (3, 4)
3. Identificar las relaciones existentes entre los distintos tipos de lenguajes, y su valor para la expresión de vivencias y sentimientos. (1, 3, 4, 5, 6)
4. Adquirir autonomía expresiva, superando estereotipos y convencionalismos, y valorando los avances en el propio proceso creativo. (4, 5, 9)
5. Participar en experiencias grupales, mostrando actitudes de respeto hacia las diferencias personales y hacia las obras de los compañeros. (5, 8)
6. Realizar obras, planificando los pasos que se han de seguir para lograr los objetivos propuestos. (2, 9)
7. Emplear diversas técnicas de expresión plástica y distintos materiales para plasmar las percepciones del entorno andaluz. (1, 7, 9)
8. Contribuir a la conservación del patrimonio artístico andaluz, a través del respeto y divulgación de sus obras y representaciones de arte. (7)

9. Expresarse con creatividad, en la descripción de las formas del entorno y de las sensaciones que éstas evocan. (1, 2, 3, 4, 6)
10. Apreciar la contribución que el lenguaje visual y plástico nos ofrecen para el bienestar y desarrollo personal. (3, 4, 6)

**Objetivos en el 2º curso**

1. Diferenciar los elementos básicos del código visual con el fin de desarrollar sus capacidades perceptivas, representativas y creativas. (Obj. 3,4)
2. Reconocer la importancia del valor semántico de los elementos básicos del lenguaje visual y plástico: el color, la textura, la línea. (Obj. 1)
3. Analizar las gamas cromáticas reconociendo el simbolismo cultural del color. (Obj. 1,3)
4. Identificar, partiendo de experimentación, las cualidades expresivas y emotivas de la textura. (Obj. 1,3)
5. Relacionar conceptos geométricos sencillos con sus aplicaciones en objetos simples, en ornamentación, en elementos urbanísticos o en la propia Naturaleza. (Obj. 1,5,6)
6. Utilizar, con propiedad, el lenguaje específico del área tratado por medio de los contenidos desarrollados en el curso. (Obj. 3,4)
7. Identificar relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes y buscar el modo personal y expresivo más adecuado para comunicar los hallazgos obtenidos. (Obj. 8,9)
8. Iniciarse en el conocimiento de la sintaxis de los lenguajes visuales específicos (fotografía, cómic, cine, televisión, etc.) analizando los elementos comunes a estos lenguajes y realizando experiencias de montajes de secuencias e imágenes. (Obj. 2,7,9)
9. Explorar la realidad visual y plástica: los medios de comunicación de masas, los diferentes campos del diseño, las artes plásticas y las nuevas tecnologías comprendiendo las finalidades informativa, recreativa, expresiva, estética y funcional de estos canales de comunicación. (Obj. 1,3,6,7)
10. Realizar obras en las que se integren técnicas tradicionales con los nuevos medios tecnológicos. (Obj. 2,9)
11. Participar en las experiencias individuales y colectivas propuestas mostrando actitudes de cooperación, constancia en el trabajo, mantenimiento del orden y limpieza, conservación y cuidado del material individual o colectivo. (Obj. 8)
12. Adquirir, gradualmente, una cierta autonomía expresiva en la utilización del lenguaje plástico que permita superar estereotipos y convencionalismos. (Obj. 1,2,5)
13. Mostrar actitudes de respeto hacia obras de sus compañeros realizadas con intención de expresarse de manera personal. (Obj. 3,5,8)

**OBJETIVOS DEL SEGUNDO CICLO**

**Objetivos para el 4º curso**

- Conocer e interpretar críticamente los distintos tipos de formas e imágenes que se producen en la actualidad, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Conocer y apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte interesante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación y mejora, con especial incidencia en las obras artísticas en Andalucía.
- Expresarse con actitud creativa utilizando correctamente los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico.
- Conocer y comprender las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, eligiendo la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.



- Respetar y conocer otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes del entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar con autonomía.
- Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo adoptando actitudes de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones debidas a característica personales o sociales.
- Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de expresión de vivencias, sentimientos e ideas, superar inhibiciones y apreciar su contribución al equilibrio y bienestar personal.
- Apreciar, analizar y conocer las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con distintas técnicas plásticas y visuales valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
- Planificar, individual o cooperativamente, las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretenden conseguir y revisar, al finalizar, cada una de las fases.

## CONTENIDOS DE 1º ESO

### UNIDAD 1: El lenguaje visual

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

### OBJETIVOS

---

1. Relacionar las imágenes que nos rodean con la forma específica de comunicación que es el lenguaje visual.
2. Valorar la importancia y la capacidad del lenguaje visual como medio de comunicación.
3. Reconocer las características del lenguaje visual: elementos que lo componen, signos que emplea y finalidad que persigue.
4. Distinguir la finalidad o función predominante de una imagen a través del análisis sistemático.
5. Diferenciar cuáles son los medios para crear imágenes: medios clásicos y medios de reciente aparición.
6. Valorar la importancia de las nuevas tecnologías en la creación y difusión de las imágenes.
7. Apreciar la gran variedad de imágenes que nos rodea como algo propio de nuestro entorno y de la cultura de nuestro tiempo.

### CONTENIDOS

---

#### CONCEPTOS

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

## PROCEDIMIENTOS

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

## ACTITUDES

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

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

---

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

## APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

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

## UNIDAD 2: La forma

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

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

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

## **OBJETIVOS**

---

1. Aprender las nociones de contorno y de estructura como elementos que definen las formas.
2. Interpretar la perspectiva de la visión y el entorno de la forma como elementos fundamentales para su percepción.
3. Apreciar las diferencias entre formas bidimensionales y tridimensionales.
4. Conocer los elementos propios de las formas bidimensionales y de las formas tridimensionales.
5. Adquirir destreza en la representación de formas sencillas.
6. Distinguir tipos de formas en las obras de arte.
7. Reconocer el valor expresivo y subjetivo de las formas en las obras de arte.

## **CONTENIDOS**

---

### **CONCEPTOS**

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

### **PROCEDIMIENTOS**

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

### **ACTITUDES**

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

- Confianza en la propia capacidad de emplear las formas de modo expresivo.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

---

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

## APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

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

## UNIDAD 3: El color

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

Es necesario que adquieran los alumnos unos conocimientos teóricos para que pueda utilizarlos en su creación de manera racional y para que sea capaz de realizar interpretaciones críticas sobre las imágenes y las creaciones artísticas ante las que se enfrente.

## OBJETIVOS

---

1. Conocer los elementos y procesos físicos por los que se percibe el color.
2. Reconocer las cualidades de los colores y distinguir colores primarios y secundarios.

3. Realizar mezclas de colores y gradaciones cromáticas con diversas técnicas y materiales.
4. Aprender la importancia del color en la comunicación visual como medio de información sobre una imagen.
5. Valorar el uso estético y expresivo del color en las imágenes artísticas.
6. Aplicar las nociones técnicas que se han adquirido en composiciones propias de modo que el color esté al servicio de la obra expresiva.

## **CONTENIDOS**

---

### **CONCEPTOS**

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

### **PROCEDIMIENTOS**

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

### **ACTITUDES**

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

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

---

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

## **APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

- *Competencia comunicativa:*
  - Hacer uso de unos recursos específicos del área para expresar ideas, sentimientos y emociones.
  - Integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes.

- Enriquecer la comunicación.
- *Competencia artística y cultural:*
  - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
  - Aprender a mirar, ver, observar y percibir.
  - Experimentar e investigar con diversidad de técnicas plásticas y visuales.
  - Ser capaz de expresarse a través de la imagen.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
  - Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados (tomar decisiones de manera autónoma).
- *Competencia para aprender a aprender:*
  - Acostumbrarse a reflexionar sobre los procesos.
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
  - Reconocer la importancia de la imagen como soporte de la información.
- *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*
  - Analizar obras ajenas.

#### **UNIDAD 4: La textura**

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

#### **OBJETIVOS**

---

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

#### **CONTENIDOS**

---

##### **CONCEPTOS**

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

##### **PROCEDIMIENTOS**

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

## **ACTITUDES**

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

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

---

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

## **APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

- *Competencia comunicativa:*
  - Hacer uso de recursos específicos del área para expresar ideas, sentimientos y emociones.
- *Competencia artística y cultural:*
  - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
  - Aprender a mirar, ver, observar y percibir.
  - Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
  - Experimentar e investigar con diversidad de técnicas plásticas y visuales.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
  - Estimular el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica.
- *Competencia social y ciudadana:*
  - Trabajar con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas.
  - Plantear experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

## PROCEDIMIENTOS

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

## ACTITUDES

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

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

---

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

## APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

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



## **UNIDAD 5: El dibujo técnico**

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

### **OBJETIVOS**

---

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

### **CONTENIDOS**

---

#### **CONCEPTOS**

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

#### **PROCEDIMIENTOS**

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

#### **ACTITUDES**

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

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

---

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

## **APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

- *Competencia comunicativa:*
  - Integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes.
  - Enriquecer la comunicación.
- *Competencia artística y cultural:*
  - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
  - Ser capaz de expresarse a través de la imagen.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
  - Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados (tomar decisiones de manera autónoma).
  - Estimular el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica para fomentar la iniciativa y autonomía personal.
- *Competencia para aprender a aprender:*
  - Acostumbrarse a reflexionar sobre los procesos.
- *Competencia matemática:*
  - Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

## **UNIDAD 6: Figuras geométricas**

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

### **OBJETIVOS**

---

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

### **CONTENIDOS**

---

#### **CONCEPTOS**

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

#### **PROCEDIMIENTOS**

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

#### **ACTITUDES**

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

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

---

1. Reconocer y clasificar diferentes tipos de polígonos.
2. Construir correctamente formas poligonales a través de distintos métodos.
3. Emplear el razonamiento para establecer relaciones entre los diversos elementos geométricos que forman un polígono.
4. Analizar la función utilitaria y la función estética en el empleo de formas geométricas en el diseño y en el arte.
5. Realizar composiciones plásticas a partir de los diversos procedimientos geométricos que se han aprendido.

## **APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

- *Competencia artística y cultural:*
  - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
  - Estimular el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica.
- *Competencia para aprender a aprender:*
  - Acostumbrarse a reflexionar sobre los procesos.
  - Llevar a cabo tareas de experimentación creativa que impliquen la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos.
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
  - Reconocer la importancia de la imagen como soporte de la información.
  - Utilizar recursos tecnológicos específicos.
- *Competencia matemática:*
  - Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico.

## **UNIDAD 7: La obra tridimensional**

Esta unidad parte de la consideración de la escultura y la arquitectura como medios fundamentales de expresión a través del volumen. Se centra principalmente en la escultura, ya que la arquitectura queda más ajena por su naturaleza al alcance de la expresividad plástica del alumno, mientras que ciertos materiales (como la arcilla) y técnicas escultóricas son más accesibles. De tal modo, se estudiarán las características de la escultura, los materiales y técnicas de creación escultórica y las capacidades expresivas que tienen estas obras.

### **OBJETIVOS**

---

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

### **CONTENIDOS**

---

#### **CONCEPTOS**

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

#### **PROCEDIMIENTOS**

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

#### **ACTITUDES**

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

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

---

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

## **APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

- *Competencia artística y cultural:*
  - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
  - Aprender a mirar, ver, observar y percibir.
  - Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
- *Competencia social y ciudadana:*
  - Trabajar con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas.
  - Plantear experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.
- *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*
  - Analizar obras ajenas.
  - Desarrollar actitudes de conservación del patrimonio cultural.

## **UNIDAD 8: La composición**

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

## **OBJETIVOS**

---

1. Comprender el concepto de composición como ordenación o distribución de elementos.
2. Manejar el color con una intención compositiva global.
3. Organizar las formas en el plano de forma expresiva desde el punto de vista compositivo. Conocer la organización de las formas en las obras volumétricas.
4. Entender la proporción como elemento compositivo, tanto cuando se usa para crear sensación de equilibrio como cuando pretende destacar algún elemento.
5. Analizar una obra plástica desde el punto de vista de la composición y saber reconocer en ella las intenciones expresivas del artista.
6. Conjugar los diversos elementos compositivos para obtener creaciones propias en las que se aprecie la voluntad expresiva a través de la ordenación y distribución.

## **CONTENIDOS**

---

### **CONCEPTOS**

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

### **PROCEDIMIENTOS**

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

### **ACTITUDES**

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

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

---

1. Conocer la importancia de la composición en la creación de obras plásticas.
2. Aplicar gamas de colores armónicos o contrastados con finalidad compositiva.
3. Organizar con sentido compositivo las formas en el plano.

4. Manejar las proporciones con intención expresiva (para crear una composición, bien armónica o bien desequilibrada).
5. Describir con criterio una obra pictórica desde el punto de vista de la composición.

### **APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

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

### **UNIDAD 9: La imagen digital**

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

### **OBJETIVOS**

---

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



7. Interpretar los rasgos principales de una imagen digital.

## CONTENIDOS

---

### CONCEPTOS

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

### PROCEDIMIENTOS

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

### ACTITUDES

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

---

## APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

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

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

## **UNIDAD 10: La representación del volumen**

La representación del volumen es una técnica que, en el proceso de aprendizaje del dibujo, se adquiere paulatinamente. Los primeros dibujos de un niño –y de los estadios culturales primitivos– se caracterizan por la ausencia de tridimensionalidad, por la representación plana de la realidad. Poco a poco, las figuras adquieren volumen a través de recursos que se van incorporando de manera prácticamente intuitiva.

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

### **OBJETIVOS**

---

1. Interpretar las propiedades y dimensiones de los objetos del entorno para representarlos a través de diversos sistemas.
2. Reconocer y valorar distintos sistemas y maneras de representar en dos dimensiones los objetos tridimensionales del entorno.
3. Conocer y aplicar el sistema diédrico.
4. Conocer y aplicar la perspectiva caballera.
5. Conocer y aplicar la perspectiva isométrica.
6. Obtener el desarrollo de una figura geométrica e identificar una figura a partir de su desarrollo.
7. Extraer y analizar las características de una imagen a través del sistema de representación del volumen que se haya aplicado en ella.

### **CONTENIDOS**

---

#### **CONCEPTOS**

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

#### **PROCEDIMIENTOS**

- Interpretación del volumen de un objeto representado en un plano.

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

## ACTITUDES

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

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

---

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

## APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

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

## **UNIDAD 11: La representación del espacio**

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

### **OBJETIVOS**

---

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

### **CONTENIDOS**

---

#### **CONCEPTOS**

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

#### **PROCEDIMIENTOS**

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

## ACTITUDES

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

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

---

1. Reconocer los diferentes sistemas de representación del espacio a través de la creación de efectos.
2. Aplicar los efectos básicos para representar el espacio en las creaciones propias.
3. Dominar los principios teóricos de la perspectiva cónica y conocer sus elementos más importantes.
4. Determinar los elementos principales de la perspectiva cónica en una imagen concreta a través de las herramientas necesarias.

## APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia comunicativa:*
  - Integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes.
  - Enriquecer la comunicación.
- *Competencia artística y cultural:*
  - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
  - Aprender a mirar, ver, observar y percibir.
  - Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
  - Experimentar e investigar con la diversidad de técnicas plásticas y visuales.
  - Ser capaz de expresarse a través de la imagen.
- *Competencia matemática:*
  - Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

## UNIDAD 12: La fotografía y el cine

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

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

### OBJETIVOS

---

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

### CONTENIDOS

---

#### CONCEPTOS

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

#### PROCEDIMIENTOS

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

#### ACTITUDES

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

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

---

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

## APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

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

## CONTENIDOS DE 2º ESO

### UNIDAD 1: Elementos del lenguaje visual

Pretende consolidar los conocimientos previos del alumno y, por otra, se amplían y enriquecen esos conocimientos.

Se trata de reconocer e interpretar el uso expresivo de esos elementos en imágenes y obras artísticas, y adquirir cierta destreza en el empleo de los distintos recursos en las obras de creación propia.

## **OBJETIVOS**

- ☐☐ Discernir qué función del lenguaje visual domina en una imagen concreta.
- ☐☐ Reconocer los diferentes elementos que configuran una obra plástica.
- ☐☐ Descubrir las capacidades expresivas del punto, la línea, la forma, la textura y el color, y aplicarlas en composiciones personales.
- ☐☐ Apreciarse las diversas aplicaciones de los elementos del lenguaje plástico en obras artísticas.
- ☐☐ Valorar la importancia de la composición como modo de conjugar diversos efectos creados a través de elementos visuales.

## **CONTENIDOS**

### **CONCEPTOS**

- Funciones del lenguaje visual: informativa, expresiva y estética.
- Posibilidades gráficas del punto.
- Expresividad de los tipos de línea.
- Formas bidimensionales y tridimensionales. Tipos de formas según su origen.
- Clasificación de las texturas.
- Colores luz y colores pigmento.
- La composición como ordenación de elementos plásticos.

### **PROCEDIMIENTOS**

- Aplicación correcta del trazado de líneas con finalidades expresivas.
- Desarrollo y exploración de las formas en creaciones propias.
- Realización de composiciones utilizando la textura como elemento expresivo.
- Dominio y aplicación de los valores simbólicos del color.
- Distribución de los elementos con intención compositiva en una creación propia.

### **ACTITUDES**

- Predisposición para apreciar la capacidad comunicativa del punto, la línea y la forma como elementos expresivos.
- Valoración del uso de distintas texturas para el enriquecimiento de una obra plástica.
- Sensibilidad ante las posibilidades del color para comunicar sensaciones y sentimientos.
- Reconocimiento de la importancia de la composición como elemento aglutinador.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Reconocer la función predominante de una imagen.
2. Conocer las características y propiedades expresivas de los diversos elementos del lenguaje visual.
3. Realizar composiciones plásticas utilizando la línea, la forma y las texturas como recursos expresivos.
4. Conocer los diversos tipos de colores y aplicarlos con intención expresiva.
5. Manejar apropiadamente el concepto de composición en las creaciones propias.
6. Analizar el empleo de los elementos del lenguaje visual en una obra artística.



## APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia comunicativa:*
  - Hacer uso de unos recursos específicos del área para expresar ideas, sentimientos y emociones.
- *Competencia artística y cultural:*
  - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
  - Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados (tomar decisiones de manera autónoma).
- *Competencia social y ciudadana:*
  - Trabajar con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas.
- *Competencia para aprender a aprender:*
  - Acostumbrarse a reflexionar sobre los procesos.

## UNIDAD 2: Trazados geométricos

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

## OBJETIVOS

1. Reconocer elementos geométricos en la naturaleza, las aplicaciones humanas y las obras de creación.
2. Dominar la inscripción de polígonos en una circunferencia.
3. Realizar diferentes variaciones de formas.
4. Conocer los procedimientos para trazar tangentes, enlaces y espirales.
5. Aplicar tangentes, enlaces y espirales para crear diseños figurativos y con intención estética.

## CONTENIDOS

### CONCEPTOS

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

- Enlaces entre distintos elementos. Aplicaciones gráficas de los enlaces.
- Espirales: definición y tipos. Aplicaciones de las espirales.

### PROCEDIMIENTOS

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

### ACTITUDES

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

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

### APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia artística y cultural:*
  - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
- *Competencia para aprender a aprender:*
  - Acostumbrarse a reflexionar sobre los procesos.
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
  - Utilizar recursos tecnológicos específicos.
- *Competencia matemática:*
  - Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico.
  - Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

### **UNIDAD 3: Técnicas bidimensionales**

Tiene un carácter más expositivo que procedimental, ya que en ella se desarrollan técnicas que, tanto por su complejidad (el grabado, por ejemplo) como por la destreza que requieren (el óleo, por ejemplo), son de difícil acceso para el alumno. Sin embargo, es importante para la formación plástica tener un conocimiento amplio y específico de las diversas técnicas, independientemente de que no se apliquen en este nivel. Este conocimiento hará más refinada la educación visual del alumno y permitirá enriquecer su análisis de imágenes. Además, las técnicas más accesibles dotarán de un registro mayor a las posibilidades expresivas del alumno.

#### **OBJETIVOS**

1. Comprender cómo condiciona la elección de un soporte y una técnica el resultado de una imagen bidimensional.
2. Comprender las características, procesos, materiales utilizados y posibilidades de cada una de las técnicas expuestas.
3. Adquirir cierta destreza en el manejo de las técnicas más accesibles: dibujo, empleo de materiales sencillos de pintura, uso de fotocopidora, procesos básicos de grabado.
4. Diferenciar en una obra concreta qué técnicas y materiales se han empleado; elegir la técnica más adecuada para un fin específico.
5. Apreciar la riqueza y pluralidad existente en los medios de creación de imágenes bidimensionales.

#### **CONTENIDOS**

##### **CONCEPTOS**

- Bidimensionalidad y tridimensionalidad en la creación de imágenes.
- El dibujo. Encajado a mano alzada o con retículas de referencia. El abocetado.
- Técnicas pictóricas secas: lápiz de color, pastel y cera.
- Técnicas pictóricas húmedas: acuarela, témpera, óleo.
- El grabado. Estampación en hueco y en relieve.
- Técnicas de representación bidimensional basadas en medios tecnológicos: reprografía, proyección, tecnología digital.

##### **PROCEDIMIENTOS**

- Elección de la técnica bidimensional apropiada para realizar una imagen concreta.
- Realización del encajado de un dibujo a través de figuras geométricas que lo esquematicen.
- Creación de matrices sencillas para grabar; impresión en color con estas matrices.
- Manipulación creativa de una imagen a través de diferentes fotocopias de tal imagen.
- Aplicación de témperas sobre una imagen.

##### **ACTITUDES**

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

- Inquietud por reconocer la técnica empleada en la obtención de una imagen concreta.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

### APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

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

### UNIDAD 4: La imagen digital

Se propone, por un lado, profundizar en aspectos técnicos de la imagen digital (resolución, propiedades del color y luminosidad, y relación entre formato de archivo informático y calidad de la imagen) y, por otro, conocer el manejo básico de los programas informáticos para manipular imágenes o crearlas.

### OBJETIVOS

1. Comprender el modo en el que se almacenan los datos que forman una imagen digital.
2. Distinguir entre imágenes de mapas de bits e imágenes vectoriales.
3. Conocer las propiedades de los diferentes tipos de imagen digital: resolución, color...
4. Dominar los tipos de almacenamiento de imágenes digitales y su relación con la compresión y la calidad.
5. Manejar las herramientas elementales de los programas informáticos de tratamiento de imágenes digitales: Photoshop y FreeHand.
6. Aplicar los conocimientos prácticos de los programas informáticos de tratamiento de imágenes con fines creativos y personales.

## CONTENIDOS

### • CONCEPTOS

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

### • PROCEDIMIENTOS

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

### • ACTITUDES

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

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

## APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

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

## **UNIDAD 5: Técnicas tridimensionales**

Pretende tanto la reflexión acerca de las especificidades de las obras artísticas basadas en el volumen como la adquisición de destrezas y procedimientos que amplíen la capacidad expresiva de los alumnos en esta modalidad artística.

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

### **OBJETIVOS**

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

### **CONTENIDOS**

#### **CONCEPTOS**

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

#### **PROCEDIMIENTOS**

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

#### **ACTITUDES**

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

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

## APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia comunicativa:*

- Hacer uso de unos recursos específicos del área para expresar ideas, sentimientos y emociones.

- Integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes.

- *Competencia artística y cultural:*

- Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.

- Aprender a mirar, ver, observar y percibir.

- Experimentar e investigar con diversidad de técnicas plásticas y visuales.

- Ser capaz de expresarse a través de la imagen.

## Unidad 6: La representación del espacio

Los alumnos han de comprender cómo, fundamentado en construcciones geométricas, el sistema diédrico se utiliza para mostrar de modo objetivo y veraz todo tipo de objetos.

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

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

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

## OBJETIVOS

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

## CONTENIDOS

## CONCEPTOS

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

## • PROCEDIMIENTOS

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

## • ACTITUDES

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

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

## APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

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



## **UNIDAD 7: La perspectiva cónica**

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

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

### **OBJETIVOS**

1. Iniciar al alumno en la representación en perspectiva cónica.
2. Fijar los elementos definidores del sistema.
3. Conocer los fundamentos y los métodos operativos de la perspectiva cónica frontal.
4. Conocer los fundamentos y los métodos operativos de la perspectiva cónica oblicua.
5. Dibujar trazados básicos en perspectiva cónica frontal.
6. Dibujar trazados básicos en perspectiva cónica oblicua.
7. Identificar elementos de la perspectiva cónica en obras de arte.
8. Valorar la importancia de utilizar los sistemas de representación para dibujos técnicos y artísticos.

### **CONTENIDOS**

#### **CONCEPTOS**

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

#### **PROCEDIMIENTOS**

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

#### **ACTITUDES**

- Valoración de la perspectiva cónica como sistema de representación de objetos similar a la percepción del ojo humano.

- Reconocimiento y valoración crítica de la perspectiva cónica como instrumento útil de representación gráfica.
- Interés por analizar y sintetizar trazados geométricos en fotografías y obras de arte.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

### APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

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

### UNIDAD 8: El espacio en las obras plásticas

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

Puede proponerse visitar alguna exposición o museo de la localidad para entrar en contacto directo con la percepción de las obras, tamaño, textura, tipo de pincelada...

### OBJETIVOS

1. Conocer los diferentes recursos de representación subjetiva del espacio.
2. Distinguir la estructura compositiva de diversas creaciones bidimensionales.
3. Utilizar en obras propias procedimientos compositivos.

4. Valorar la importancia de la reflexión antes de iniciar la realización de una obra.
5. Aplicar el claroscuro como elemento compositivo.
6. Reconocer la fotografía como técnica artística.
7. Despertar la curiosidad por la utilización de diversos materiales.

## CONTENIDOS

### • CONCEPTOS

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

### • PROCEDIMIENTOS

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

### • ACTITUDES

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

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

## APORTACIÓN DEL AREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

### • Competencia artística y cultural:

- Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
- Aprender a mirar, ver, observar y percibir.
- Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
- Experimentar e investigar con diversidad de técnicas plásticas y visuales.
- Ser capaz de expresarse a través de la imagen.

### • Competencia para aprender a aprender:

- Llevar a cabo tareas de experimentación creativa que impliquen la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.
- *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*
- Utilizar procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior.

## UNIDAD 9: La imagen en movimiento

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

El mundo en que vivimos está lleno de movimiento, y los artistas han tratado de plasmarlo en sus obras como tantas otras cosas que perciben de la realidad. Para ello a lo largo de la historia se han desarrollado recursos para representarlo. Es interesante que los alumnos adquieran conciencia del proceso de aprendizaje que supone la creación plástica.

### OBJETIVOS

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

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

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

#### PROCEDIMIENTOS

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

• **ACTITUDES**

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

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

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

**APORTACIÓN DEL AREA A LA COMPETENCIAS BÁSICAS**

- *Competencia comunicativa:*
  - Hacer uso de unos recursos específicos del área para expresar ideas, sentimientos y emociones.
  - Enriquecer la comunicación.
- *Competencia artística y cultural:*
  - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
  - Aprender a mirar, ver, observar y percibir.
  - Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
- *Competencia social y ciudadana:*
  - Trabajar en equipo y promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.
  - Trabajar con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas.
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
  - Reconocer la importancia de la imagen como soporte de la información.
  - Utilizar recursos tecnológicos específicos.
- *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*
  - Utilizar procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior.

**UNIDAD 10: La imagen en el diseño**

El diseño es un medio de creación que colabora en el éxito de la comunicación. Se van a analizar tres: el diseño editorial, el diseño de páginas web y el diseño publicitario.

El desarrollo de contenidos se realiza principalmente a nivel teórico, tanto en el plano de la observación como en el de la reflexión.

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

**OBJETIVOS**

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

## CONTENIDOS

### CONCEPTOS

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

### PROCEDIMIENTOS

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

### ACTITUDES

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

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

### APORTACIÓN DEL AREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia comunicativa:*
  - Integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes.
  - Enriquecer la comunicación.
- *Competencia artística y cultural:*
  - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
  - Aprender a mirar, ver, observar y percibir.
  - Aprender a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
  - Experimentar e investigar con diversidad de técnicas plásticas y visuales.
  - Ser capaz de expresarse a través de la imagen.
- *Autonomía e iniciativa personal:*

- Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados (tomar decisiones de manera autónoma).
- *Competencia social y ciudadana:*
  - Trabajar con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas.
- *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*
  - Analizar obras ajenas.

## CONTENIDOS DE 4º ESO

### UNIDAD 1: Creatividad Plástica

Se expone de manera pormenorizada los tipos de imágenes que existen y su función, así como la estructura del proceso de creación de imágenes y los medios disponibles.

Es importante que los alumnos no solo interioricen el contenido teórico sobre la creación plástica, sino que sepan aplicarlo de modo que puedan reconocer y clasificar imágenes según los parámetros expuestos.

### OBJETIVOS

1. Conocer la capacidad expresiva de la imagen, su importancia a lo largo de la historia y su valor en la situación actual con la influencia de las nuevas tecnologías.
2. Comprender la naturaleza de la imagen artística y reconocer el carácter subjetivo que puede tener su recepción.
3. Apreciar las características que indican la función estética en una imagen artística.
4. Reconocer las imágenes cotidianas y clasificarlas según su tipo y su función.
5. Discriminar entre varias imágenes concretas cuáles tienen una función informativa y cuáles tienen una función expresiva.
6. Manipular imágenes de carácter informativo para darles carácter expresivo o valor estético.
7. Saber analizar una imagen a partir de las fases de su proceso creativo.
8. Conocer los diferentes medios de creación de imágenes, tanto artísticas como cotidianas.

### CONTENIDOS

## CONCEPTOS

- La creatividad plástica como forma de expresión.
- La función estética en la imagen artística.
- Tipos de imágenes cotidianas.
- Función informativa y expresiva en las imágenes cotidianas.
- La imagen como elemento de comunicación: fases en la creación de imágenes.
- Medios de creación de imágenes artísticas y de imágenes cotidianas.

## PROCEDIMIENTOS

- Análisis de los elementos que indican función estética en una imagen artística.
- Clasificación de imágenes cotidianas según su naturaleza informativa o expresiva.
- Elaboración de imágenes expresivas a partir de imágenes informativas.
- Descripción de las fases del proceso creativo de una imagen concreta.
- Exposición esquematizada de los diversos medios de creación de imágenes.

## ACTITUDES

- Valoración de la imagen creativa como medio de expresión.
- Curiosidad por la función estética de las imágenes artísticas.
- Interés hacia las imágenes cotidianas como formas de información y de expresión.
- Voluntad de conocer los diferentes medios para crear imágenes.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar la capacidad comunicativa de una imagen.
2. Clasificar imágenes según su naturaleza artística o cotidiana.
3. Analizar imágenes artísticas para extraer los elementos que la dotan de función estética.
4. Reconocer qué tipo de imagen es una imagen cotidiana concreta (icono, símbolo o indicio).
5. Clasificar imágenes cotidianas según su función.
6. Describir las fases de creación de una imagen.
7. Transformar una imagen de carácter informativo para dotarla de función expresiva o estética.

## APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
  - Interpretar imágenes como elementos comunicativos capaces de transmitir información.
  - Buscar imágenes que respondan a un tipo concreto o cumplan una función concreta.
  - Utilizar herramientas informáticas para modificar la función de una imagen cotidiana.
- *Competencia cultural y artística:*
  - Conocer la aportación de las imágenes al contexto cultural de una sociedad.
  - Apreciar la capacidad de las imágenes como modo de expresión artística.
  - Conocer los diferentes medios de creación de imágenes artísticas.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
  - Estimular la inquietud personal por reconocer y comprender imágenes.

## UNIDAD 2: El Dibujo

Se plantea el conocimiento del dibujo a través de sus diferentes finalidades. Se estudia el dibujo bajo la perspectiva de su funcionalidad y su orientación al mundo profesional. Por este motivo el



contenido se divide en dos grandes bloques: el dibujo como medio y el dibujo como fin. Además, se dedica un apartado al dibujo con ordenador, como nueva herramienta.

### **OBJETIVOS**

- Reconocer las diferentes funciones del dibujo.
- Distinguir la utilidad de cada modalidad de dibujo como instrumento de trabajo.
- Analizar las características grafico-plásticas de cada uso del dibujo.
- Conocer los pasos en el proceso de elaboración de un dibujo artístico.
- Planificar los procesos de trabajo.
- Utilizar los materiales y herramientas específicos del medio.
- Valorar la importancia de la elección del material como determinante del resultado final y del acabado expresivo.
- Conocer las posibilidades de los programas informáticos aplicados al dibujo y al diseño.
- Apreciar las ventajas de los trabajos con ordenador.

### **CONTENIDOS**

#### **CONCEPTOS**

- El dibujo como procedimiento en la elaboración de un proyecto.
- El esbozo, el boceto y el estudio: características formales y funcionales.
- El dibujo como medio autónomo: definición y finalidad.
- Elementos característicos del proceso de elaboración de un dibujo artístico.
- Materiales de dibujo: propiedades grafico-plásticas.
- Aproximación al proceso de elaboración de un dibujo artístico con ordenador.

#### **PROCEDIMIENTOS**

- Identificación de los diversos tipos de dibujo en función de las finalidades y características de trazo y concreción.
- Análisis de las utilidades del dibujo en ejemplos concretos.
- Elaboración de dibujos propios con finalidades determinadas.
- Experimentación con distintos tipos de material.
- Elaboración de dibujos realizados con el ordenador como herramienta.

#### **ACTITUDES**

- Valoración de las aplicaciones profesionales del dibujo como herramienta.
- Gusto por analizar los elementos formales y expresivos de los dibujos artísticos.
- Predisposición para experimentar las posibilidades plásticas de nuevos materiales.
- Voluntad de familiarizarse y experimentar con las herramientas infográficas.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Distinguir el esbozo, el boceto y el estudio como procedimientos para aplicaciones diversas. Reconocer su uso en los entornos visuales.
2. Utilizar dichas modalidades de dibujo en proyectos individuales y colectivos.

3. Analizar dibujos artísticos en función de la composición, el encajado, la entonación y el acabado.
4. Realizar dibujos con finalidad estética según estas facetas en el proceso de elaboración. Razonar las opciones y evaluar los resultados.
5. Manejar las funciones básicas del programa Corel Painter.
6. Justificar el uso de materiales adecuados a cada proyecto de trabajo.

### APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia cultural y artística:*
  - Conocer los procedimientos y las funciones del dibujo y utilizar las técnicas que le son propias.
  - Experimentar con el uso de los materiales para conseguir resultados que expresen las propias ideas, sentimientos y emociones.
  - Apreciar los valores estéticos y funcionales de las diversas utilidades de dibujo.
  - Valorar obras ajenas y conocer distintos modos de expresión.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
  - Desarrollar estrategias de planificación y previsión de recursos en la elaboración de proyectos.
  - Estimular el espíritu creativo.
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
  - Conocer la importancia de los recursos tecnológicos como herramientas de creación plástica.

### UNIDAD 3: Sistemas de Representación

Se propone una asimilación de los contenidos con un enfoque creativo, que inserte algunos conceptos ya conocidos en la faceta procedimental. Así, se refuerzan los contenidos esenciales para desarrollar la fase creativa.

#### OBJETIVOS

- ☐☐ Aplicar tanto los conocimientos previos como los adquiridos en esta unidad en el desarrollo de conceptos geométricos para los que se requieren métodos gráficos de representación.
- ☐☐ Asentar los conceptos teóricos del sistema diédrico y su plasmación en el trazado de croquis de objetos tridimensionales que deban cumplir condiciones de diseño relativas a la compatibilidad con otros objetos.
- ☐☐ Adquirir las capacidades y destrezas que permitan al alumno mostrar gráficamente los diseños, ideas y conceptos que requieren compatibilizar la representación plana y la imagen tridimensional mediante el sistema de perspectiva axonométrica.
- ☐☐ Dominar las características y diferencias de los dos sistemas axonométricos: isométrico y perspectiva caballera, así como el trazado de curvas y objetos de base cilíndrica en este último sistema.
- ☐☐ Adquirir y consolidar los principios de la perspectiva cónica en sus tipos esenciales.
- ☐☐ Aplicar los conocimientos en campos diversos del arte y de la ciencia.

#### CONTENIDOS

### CONCEPTOS

- La representación en dos o tres dimensiones.
- Principios y elementos básicos configuradores del sistema diédrico de representación.
- Desarrollo de nociones de axonometría. Relaciones entre las vistas y la representación en perspectiva.
- Elementos de la perspectiva cónica. Tipos esenciales. Definición de procesos.

### PROCEDIMIENTOS

- Proceso de diseño y definición de ideas.
- Uso de procedimientos deductivos en el desarrollo de ideas que han de ser imaginadas, puestas en relación con su entorno y desarrolladas creativa y técnicamente.
- Realización de ejercicios con modelos prismáticos situados y observados desde distintas posiciones.

### ACTITUDES

- Valoración de los sistemas de representación como lenguajes de comunicación gráfica que requieren códigos consensuados.
- Aprecio por la relación entre elementos como condicionante del diseño.
- Valoración de las nuevas tecnologías para la concepción, desarrollo y plasmación de ideas.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Asignar representaciones diversas a un mismo objeto dependiendo del fin al que se destina.
- Conocer los fundamentos y diferencias entre los distintos sistemas de perspectiva tratados en la unidad.
- Detectar y reconocer los elementos de la perspectiva cónica en cuadros y fotografías de paisaje. Aplicarla en la representación.
- Analizar el uso que se hace de las perspectivas en distintos ámbitos.

### APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia comunicativa:*
  - Reconocer los sistemas de representación gráfica como un lenguaje cuyo conocimiento permite comunicar y expresar conceptos.
- *Competencia social y ciudadana:*
  - Fomentar el debate, el trabajo en equipo y la toma de decisiones colegiadas para llevar a cabo representaciones gráficas entre varias personas.
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
  - Considerar los equipos informáticos como herramientas esenciales en todas las fases de los procesos de diseño gráfico.
- *Competencia matemática:*
  - Aplicar el cálculo y las demás destrezas matemáticas imprescindibles para trabajar con los sistemas de representación de forma precisa.

### UNIDAD 4: Normalización

La atención se centra en las normas específicas relacionadas con las representaciones técnicas, fundamentalmente como pautas o patrones de intercambio.

Se trata también el concepto de escala concebido en su más amplio sentido, tanto en la interpretación de planos y mapas como en el uso que de ellas se hace en múltiples sectores, muchos de ellos ligados a la incorporación de las nuevas tecnologías digitales al ámbito doméstico, recreativo y profesional.

El último apartado de la unidad incluye las principales normas para la acotación de figuras.

## **OBJETIVOS**

1. Conocer la necesidad de la normalización en todos los ámbitos como medio de facilitar el intercambio y mejorar la calidad del diseño.
2. Dominar las normas básicas aplicables a la representación gráfica.
3. Entender la escala como recurso para la ampliación y reducción en la representación gráfica.
4. Comprender el concepto de escala gráfica, las ventajas e instrumentos para su uso.
5. Reconocer la presencia y aplicación en los ámbitos artístico, técnico y científico de objetos ampliados o reducidos a escala respecto a la realidad.
6. Poseer las destrezas necesarias para interpretar mapas en distintos soportes (en papel, en aplicaciones de Internet, en portátiles de posicionamiento global por satélite...).
7. Conocer las normas esenciales para la acotación de dibujos.

## **CONTENIDOS**

### **CONCEPTOS**

- La normalización como necesidad de comunicación.
- Tipos de normas y ámbito de aplicación.
- Normas en el dibujo técnico relativas a tipos de línea, formatos y escalas.
- Escalas normalizadas y escala gráfica.
- Normas básicas de acotación.

### **PROCEDIMIENTOS**

- Descripción del sentido de las normas como modelo de acuerdo y marco en el que desarrollar el proceso creativo.
- Concreción de las principales normas que afectan a la elaboración de planos y documentos técnicos.
- Definición del concepto de escala.
- Descripción de la escala gráfica, su elaboración y ventajas de su uso.
- Descripción de métodos de lectura de planos.
- Acotación de figuras sencillas.

### **ACTITUDES**

- Valoración de la importancia de la normalización en una sociedad intercomunicada.
- Asimilación de la norma aceptada internacionalmente como un aval de calidad.
- Asunción de criterios racionales para elaborar documentos técnicos de acuerdo a normas comunes.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Comprender el sentido de la normalización, cómo se crean las normas y el ámbito donde se utilizan.
2. Adquirir la normativa referente al dibujo técnico como un referente en la creación de planos.
3. Conocer el concepto de escala, sus tres tipos básicos y la serie normalizada aplicándola a la representación de formas sencillas.
4. Generar, representar y aplicar escalas gráficas correspondientes a la serie normalizada.

5. Comprender y aplicar escalas en fotografías, modelos y maquetas de ampliación o reducción.
6. Reconocer rutas en mapas a escala del entorno y su equivalente en aplicaciones informáticas como Google Map o Google Earth.
7. Acotar aplicando las normas.

### APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia comunicativa:*
  - Entender la normalización como medio de intercambio de información mediante acuerdos y protocolos de comunicación a nivel internacional.
- *Competencia social y ciudadana:*
  - Aceptar los convenios establecidos por organismos internacionales para facilitar la comunicación social en todos los ámbitos.
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
  - Dominar la interpretación de planos y mapas a través de medios avanzados tecnológicamente.
- *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:*
  - Mejorar la capacidad para conocer y hacer uso cívico del entorno.

### UNIDAD 5: La Pintura

El fin no es ofrecer una mera relación de nombres, fechas y estilos que los alumnos a duras penas retienen, sino intentar explicar cómo la pintura es vehículo de expresión de sentimientos, de ideas o de deseos: de conceptos que van más allá de una tendencia pictórica o de un determinado momento histórico. Analizar qué recursos han utilizado los pintores para definir esos conceptos en una superficie bidimensional.

### OBJETIVOS

1. Comprender la pintura como medio de expresión artística.
2. Desarrollar la capacidad crítica a través de la contemplación de obras de arte.
3. Adquirir los instrumentos adecuados para acercarse a una pintura y analizar sus características plásticas.
4. Adquirir los conocimientos necesarios para representar plásticamente una idea o concepto.
5. Conocer las tendencias más influyentes en la historia de la pintura, sus orígenes, características esenciales y principales representantes.
6. Aprender a «leer» un cuadro.

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

- La pintura como representación de una realidad tridimensional en una superficie bidimensional.
- La pintura como método de representación de conceptos universales.
- La representación de conceptos como germen de la irrupción de diversas tendencias pictóricas.
- Conocimientos de las técnicas pictóricas. Acuarela, óleo y gouache.

#### PROCEDIMIENTOS

- Análisis de elementos expresivos de una representación pictórica.
- Elaboración de fichas que recojan datos técnicos y artísticos de obras pictóricas.
- Experimentación de posibilidades creativas de las técnicas pictóricas.
- Interpretación y reelaboración de las intenciones expresivas de una obra pictórica.
- Recreación pictórica de imágenes y de expresiones artísticas no pictóricas.

#### **ACTITUDES**

- Interés por los métodos pictóricos de representación de conceptos.
- Aprecio por las diversas tendencias pictóricas de la historia del arte.
- Respeto por el valor artístico y expresivo de las manifestaciones pictóricas.
- Voluntad de emplear las técnicas pictóricas con fines creativos y expresivos.

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Conocer los principales recursos para la representación de conceptos en pintura.
2. Asimilar las características plásticas de cada uno de los conceptos propuestos y ser capaces de reconocerlas visualmente.
3. Conocer los fundamentos y diferencias entre los distintos sistemas pictóricos de representación.
4. Reflexionar sobre las características de diversos movimientos artísticos.
5. Mostrar voluntad y capacidad expresiva en la aplicación de técnicas pictóricas.

#### **APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

- *Competencia cultural y artística:*
  - Ampliar el conocimiento de las diversas tendencias pictóricas.
  - Apreciar los valores estéticos y culturales de las obras pictóricas.
  - Experimentar e investigar diferentes técnicas.
- *Competencia comunicativa:*
  - Entender los sistemas pictóricos de representación como un lenguaje universal conocido y compartido por todos.
  - Hacer uso de los recursos específicos de la pintura para expresar ideas, sentimientos y emociones.

#### **UNIDAD 6: La Multiplicación de la Imagen**

se estudia el proceso de creación de imágenes realizadas con medios tecnológicos. Se reflexiona sobre las implicaciones de la reproducción de la imagen en la sociedad actual. La complejidad técnica y la necesidad de determinadas herramientas hacen que la creación artística de imagen impresa resulte difícil y poco accesible los alumnos.

#### **OBJETIVOS**

1. Dominar el vocabulario referente a la estampa como obra artística y a la imagen impresa.
2. Conocer las diferentes técnicas de grabado: realización, procesado y estampación de matrices.
3. Comprender el proceso de trabajo para el diseño de una imagen.
4. Conocer los principales sistemas de impresión mecanizados.
5. Distinguir entre obra gráfica original y reproducción múltiple de imágenes.
6. Analizar las implicaciones de la imagen impresa en la sociedad actual.

## CONTENIDOS

### CONCEPTOS

- La estampa como obra múltiple y original. Características y tipos de estampa.
- Las principales técnicas de grabado.
- Definición y origen de imagen múltiple. El archivo digital como soporte actual.
- Proceso de trabajo de creación de imágenes múltiples.
- Consecuencias del uso de la imagen impresa sobre el gran público.

### PROCEDIMIENTOS

- Análisis técnico y artístico de diversos tipos de imágenes impresas.
- Identificación de técnicas de grabado según el procedimiento de estampación.
- Observación de las características formales y plásticas de distintos tipos de estampas.
- Realización de trabajos elaborados a partir de archivos digitales.
- Estudio de las aplicaciones de los sistemas de impresión.
- Observación en el entorno de la multiplicidad de oferta de la imagen impresa.
- Análisis de las funciones de la imagen en la sociedad actual.

### ACTITUDES

- Valoración de la estampa como manifestación artística.
- Interés por conocer obras realizadas con las diversas técnicas de grabado.
- Curiosidad por entender los procesos históricos de evolución de la imagen impresa.
- Predisposición para experimentar con nuevos materiales y herramientas de creación.
- Voluntad de reflexionar sobre las implicaciones de la imagen múltiple.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar las características formales de las diferentes técnicas de grabado.
2. Realizar una estampa con alguna de las técnicas de grabado estudiadas.
3. Reconocer los diferentes campos de aplicación de la imagen impresa.
4. Elaborar de forma cooperativa un estudio de las funciones e implicaciones de la imagen en el entorno cotidiano del alumno.
5. Utilizar recursos informáticos para crear archivos digitales preparados para ser imprimidos y producir imágenes múltiples.

### APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia artística y cultural:*
  - Conocer los códigos artísticos de la estampa y utilizar las técnicas y recursos que les son propios.
  - Aprender a mirar, ver, observar y percibir.
  - Apremiar el valor estético y cultural de las producciones artísticas.
  - Experimentar con diversidad de técnicas plásticas y visuales.
- *Competencia social y ciudadana:*
  - Trabajar en equipo y promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.
  - Trabajar con herramientas propias del medio estudiado, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas.
- *Competencia digital:*
  - Reconocer la importancia de la imagen como soporte de información.
  - Utilizar recursos tecnológicos específicos.

## **UNIDAD 7: La Escultura**

Se pretende que los alumnos sean capaces de abstraer los conocimientos adquiridos y aplicarlos al ámbito de la escultura, de la representación tridimensional, con las diferencias que ello comporta. Deberán estudiar y analizar, en primer lugar, el uso creativo de la imagen en un soporte escultórico y aprender los diversos tipos de escultura que se han ido desarrollando a lo largo de la historia del arte, así como las técnicas y materiales empleados a tal fin.

La escultura sufre una infravaloración frente a otras artes, como la pintura o la arquitectura. Así, por ejemplo, en los museos la escultura queda claramente relegada a un segundo término frente a la pintura. Es de todo punto necesario, por tanto, acabar con estos tópicos que no favorecen en absoluto la valoración de una buena parte de nuestro patrimonio histórico.

### **OBJETIVOS**

1. Percibir la escultura como vehículo de expresión artística.
2. Desarrollar el aparato crítico para la escultura a través de la contemplación de obras de arte.
3. Adquirir los conocimientos básicos sobre los materiales y las técnicas escultóricas.
4. Obtener instrumentos necesarios para apreciar la escultura y ser capaces de observar sus características básicas.
5. Valorar la representación escultórica frente a otros medios como la pintura o la arquitectura.
6. Adquirir los conocimientos necesarios para representar una idea o concepto en un soporte tridimensional.
7. Conocer las tendencias artísticas más influyentes en la historia de la escultura.
8. Aprender a valorar una escultura como parte integrante del patrimonio histórico.

### **CONTENIDOS**

#### **CONCEPTOS**

- La escultura como la representación tridimensional de una realidad.
- Técnicas y materiales empleados en escultura.
- La representación de conceptos como germen para el surgimiento de las diversas tendencias escultóricas.
- Representación de lo real y de lo irreal: intención expresiva, características y recursos habituales.
- Representación de lo concreto y de lo abstracto: intención expresiva, características y recursos habituales.
- Representación de lo estático y de lo dinámico: intención expresiva, características y recursos habituales.
- Representación efímera y perdurable: intención expresiva, características y recursos habituales.

#### **PROCEDIMIENTOS**

- Análisis de elementos expresivos de una representación escultórica.
- Elaboración de fichas que recojan datos técnicos y artísticos de obras escultóricas.
- Experimentación de las posibilidades creativas de las técnicas escultóricas.
- Recreación de obras escultóricas a través del dibujo.

#### **ACTITUDES**

- Inquietud por conocer los procedimientos y materiales para realizar obras escultóricas.



- Valoración de la escultura como medio de comunicación gráfica.
- Curiosidad por enmarcar las obras escultóricas en su ámbito sociocultural.
- Voluntad por emplear técnicas sencillas de creación escultórica con fines plásticos.
- Respeto por todas las formas y estilos de creación escultórica.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Conocer los principales recursos para la representación de conceptos en escultura.
- Asimilar las características plásticas de cada uno de los conceptos propuestos y tener la capacidad para reconocerlas visualmente.
- Analizar y reflexionar acerca de las causas y consecuencias de los diversos movimientos escultóricos estudiados a lo largo de la unidad.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la elaboración de obras escultóricas sencillas.

### APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia cultural y artística:*
  - Ampliar el conocimiento de las diversas tendencias escultóricas.
  - Aprender los valores estéticos y culturales de las obras escultóricas.
  - Experimentar e investigar algunas técnicas de escultura.
- *Competencia comunicativa:*
  - Entender los sistemas escultóricos de representación como un lenguaje universal que debe ser conocido por todos.
- *Competencia social y ciudadana:*
  - Aprender la creación escultórica vinculada al contexto sociocultural en que surge.

### UNIDAD 8: Espacios Habitables

Se presenta el estudio de los escenarios de la acción humana desde lo global a lo particular: la regulación general del espacio (de la que se encarga el urbanismo), el estudio volumétrico que desarrolla la arquitectura y la optimización del espacio interior (de la que se encarga el interiorismo). El concepto de estudio y transformación del espacio es el eje transversal de estos tres apartados. El alumno ha de aprender a analizar y reconocer representaciones de obras arquitectónicas y de urbanismo, así como sus características y peculiaridades funcionales y formales.

### OBJETIVOS

1. Conocer los tres ámbitos de estudio y modulación del espacio, su definición, funciones y características principales.
2. Reconocer la arquitectura como lenguaje.
3. Comprender las relaciones existentes entre urbanismo, arquitectura e interiorismo.
4. Aprender la disposición de volúmenes en el entorno como factor determinante de la actividad humana.
5. Analizar los espacios cotidianos como estructuras sujetas a modificaciones y mejoras.

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

- El urbanismo como actividad multidisciplinar.

- La morfología urbana: los espacios públicos y privados. El trazado urbano.
- La arquitectura: peculiaridades como manifestación artística.
- El lenguaje arquitectónico: elementos formales y propuestas espaciales.
- El interiorismo: variables que conforman el espacio interior (espaciales, funcionales, tecnológicas y económicas).

## **PROCEDIMIENTOS**

- Identificación de las características de una ciudad en función de las disciplinas que intervienen en el urbanismo.
- Análisis de la morfología del entorno urbano del alumno.
- Observación y comprensión de planos de ciudades, edificios y espacios interiores.
- Estudio de las variantes en el lenguaje arquitectónico sobre fotografías de edificios emblemáticos.
- Experimentación del espacio a través de visitas y recorridos.
- Elaboración de planos sobre los tres niveles de estudio del espacio a partir de planteamientos y concepciones personales.

## **ACTITUDES**

- Valoración del espacio y los volúmenes como elementos de trabajo y creación.
- Interés por apreciar la calidad y cualidades de los espacios habitables.
- Curiosidad por comprender planos y representaciones del espacio en sus tres variables.
- Confianza en los propios criterios de percepción y análisis.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Reconocer y leer imágenes sobre la distribución del espacio y la modulación de volúmenes.
2. Interpretar planos que representan la realidad sobre un soporte bidimensional.
3. Elaborar propuestas de distribución de espacios especificando objetivos, dificultades y soluciones.
4. Colaborar en proyectos de trabajo que comportan una organización de forma cooperativa.
5. Construir formas tridimensionales sencillas con materiales diversos enmarcadas en proyectos más amplios relacionados con el urbanismo.

## **APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

- *Competencia artística y cultural:*
  - Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.
  - Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
- *Competencia social y ciudadana:*
  - Trabajar en equipo y promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.
  - Plantear experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

## **UNIDAD 9: El Diseño Industrial**

Se pretende transmitir una visión panorámica del mundo del diseño industrial: cuál es su objetivo y qué condiciones debe tener un diseño para cumplir con su finalidad. Se explica el proceso de diseño en todas las fases de desarrollo, desde la fase creativa al proceso de producción. Se desarrollan los pasos implicados en este proceso para hacer reflexionar al alumno sobre los condicionamientos y principios que afectan a cada fase.

Las herramientas informáticas de representación geométrica de volumen y objetos, por ejemplo, tienen una importancia fundamental, ya que son instrumentos imprescindibles en el desarrollo actual del diseño industrial.

## **OBJETIVOS**

1. Conocer los procesos de producción de objetos de diseño industrial, así como sus condicionantes.
2. Reconocer las áreas del mercado en las que se hacen desarrollos de proyectos de diseño industrial.
3. Comprender las fases de un proyecto.
4. Saber llevar a cabo de manera individual proyectos de producción de objetos.
5. Aprender las posibilidades que los elementos básicos de la plástica aportan en el enriquecimiento y diferenciación de un diseño.
6. Conocer las principales herramientas informáticas para hacer representaciones de objetos.
7. Valorar las ventajas de los trabajos realizados por ordenador.

## **CONTENIDOS**

### **CONCEPTOS**

- El diseño industrial como conjunto de tareas para planificar y desarrollar productos.
- Criterios de calidad en el diseño de un producto.
- La eficiencia en un proceso de diseño y fabricación de un producto.
- Áreas de actividad del diseño industrial.
- Análisis de las fases del diseño industrial: fase creativa y fase de producción.
- Elementos del lenguaje graficoplástico que intervienen en un proceso de diseño.
- Herramientas infográficas para el desarrollo de proyectos de diseño.

### **PROCEDIMIENTOS**

- Reflexión sobre la producción de objetos en una sociedad industrial.
- Elaboración de proyectos de diseño industrial que respeten todas sus fases.
- Diseño de productos con herramientas infográficas.

### **ACTITUDES**

- Valoración del diseño industrial como elemento de comunicación y relación con el entorno.
- Aprecio por el concepto de calidad como pilar fundamental de la sociedad objetual y de consumo.
- Voluntad de investigar nuevas ideas a través de producciones de otros diseñadores.
- Interés por familiarizarse y experimentar con las herramientas infográficas.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Conocer los procesos de desarrollo de productos de diseño industrial y las fases de trabajo.
2. Analizar productos de diseño industrial para considerar su nivel de eficiencia: adecuación entre forma y objetivo de un diseño.
3. Llevar a cabo un proceso de creación y planificación de trabajo para producir un objeto industrial.
4. Realizar propuestas gráficas para proyectos de diseño industrial con una finalidad concreta.
5. Manejar programas básicos de diseño para representar objetos en dos y tres dimensiones.

## APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia artística y cultural:*
  - Desarrollar criterios estéticos para el análisis y la creación de productos industriales.
  - Conocer los hitos y artistas que han destacado en el campo del diseño industrial.
- *Competencia en comunicación lingüística:*
  - Dotar de significado y finalidad los proyectos que se propongan.
  - Saber adaptar productos a distintos públicos según sus características.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
  - Estimular el espíritu creativo, la experimentación y la autocrítica.
  - Intercambiar ideas con el fin de obtener propuestas nuevas.
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
  - Conocer la importancia de los recursos tecnológicos como herramienta de creación y producción en el diseño industrial.

## UNIDAD 10: El Diseño Gráfico

El campo de producción gráfica es muy amplio. Va desde productos impresos hasta la creación de montajes multimedia o páginas web; se vale de elementos gráficos que han requerido un proceso de creación y producción con unas fases de trabajo estructuradas.

En todas ellas los elementos básicos del lenguaje plástico participan para crear formas visuales con una finalidad comunicativa. El alumno debe conocer estos procedimientos de creación y producción, y debe integrar, de forma práctica y con una finalidad comunicativa concreta, parte de los conocimientos adquiridos en esta área.

## OBJETIVOS

- ☐☐ Reflexionar sobre la importancia de los elementos gráficos en el proceso de comunicación.
- ☐☐ Conocer los ámbitos de la sociedad en los que participa el diseño gráfico.
- ☐☐ Reconocer los procesos de creación de productos gráficos.
- ☐☐ Conocer las fases de producción de elementos impresos.
- ☐☐ Incorporar los nuevos desarrollos gráficos en soportes audiovisuales.
- ☐☐ Aprender las posibilidades de los programas informáticos aplicados al dibujo y al diseño.
- ☐☐ Distinguir las ventajas de los trabajos realizados por ordenador.

## CONTENIDOS

### CONCEPTOS

- El diseño gráfico como elemento básico de comunicación.
- Elementos gráficos que forman parte del proceso de diseño.
- Diseño editorial: libros, revistas y periódicos. Vocabulario específico.
- Diseño publicitario: elementos de un anuncio, formatos y soportes.
- Diseño de envases: contenido gráfico y códigos de comunicación comercial.
- Diseño de imagen corporativa: finalidad y proceso de comunicación.
- La señalética. Tipos de señales.
- Herramientas infográficas de creación de productos de diseño gráfico.

## PROCEDIMIENTOS

- Reflexión sobre el acto de comunicación en una sociedad de consumo visual.
- Análisis comparativo de productos gráficos.
- Elaboración de materiales de comunicación gráfica.
- Elaboración de diseños con el ordenador como herramienta.

## ACTITUDES

- Valoración de las aplicaciones profesionales del diseño como elemento de comunicación y relación con el entorno.
- Voluntad para llevar a cabo trabajos creativos con elementos de comunicación gráfica.
- Interés por buscar ideas nuevas a través de producciones de artistas gráficos.
- Confianza en las propias capacidades y potencialidades para desarrollar proyectos individuales y en equipo.
- Voluntad de familiarizarse y experimentar con las herramientas infográficas.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer los ámbitos de influencia y desarrollo del diseño gráfico en las acciones de comunicación de nuestra sociedad.
2. Conocer los procesos fundamentales de creación de elementos gráficos y las fases de trabajo para su desarrollo.
3. Analizar productos de diseño gráfico según su finalidad comunicativa.
4. Realizar propuestas gráficas que cumplan una función comunicativa determinada.
5. Manejar programas básicos de diseño gráfico y de retoque fotográfico.

## APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia artística y cultural:*
  - Desarrollar criterios estéticos para la elaboración de diseños gráficos.
  - Valorar obras ajenas y conocer distintos modos de comunicación gráfica.
- *Competencia en comunicación lingüística:*
  - Elaborar mensajes visuales coherentes y dotados de significación.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
  - Saber llevar a cabo un proceso completo de trabajo y producción de materiales gráficos.
  - Estimular el espíritu creativo, la experimentación y la autocrítica.
- *Competencia digital:*
  - Conocer la importancia de los recursos tecnológicos como herramienta de creación.

## UNIDAD 11: Imagen y Sonido

El avance de las tecnologías de registro de imágenes en la última década ha hecho posible que sea algo habitual para el alumno el uso y manejo de aparatos de registro de imagen y sonido.

Sin embargo, pese a esta familiaridad, el alumno carece de la base teórica que le ayude a comprender cómo se articula el lenguaje de la imagen animada, así como cuáles son las técnicas, tanto narrativas como de producción, de este campo de la imagen.

En esta unidad se repasan los elementos básicos del lenguaje cinematográfico que el alumno debe conocer para poder construir narraciones cinematográficas estructuradas. Los contenidos relativos a la construcción de los planos, el manejo de la cámara, así como las estructuras de montaje cinematográfico sentarán una base teórica suficiente para que el alumno pueda elaborar producciones de vídeo con sentido argumental completo.

Abordamos también el conocimiento de las técnicas de animación cinematográfica como alternativa al cine para el registro de imágenes. El mundo de la animación cinematográfica ha evolucionado en paralelo a la tecnología, y se ha producido una revolución, fundamentalmente en sus métodos de producción. Por la estrecha relación con el mundo de la imagen, por su atractivo visual, así como por lo complejo de su tecnología, el alumno debe conocer tanto las modalidades de realización como el proceso de elaboración de una animación cinematográfica.

## **OBJETIVOS**

1. Conocer los elementos fundamentales del lenguaje audiovisual.
2. Conocer las estructuras básicas de montaje cinematográfico.
3. Distinguir entre diversas tecnologías de creación y registro de imágenes animadas.
4. Conocer las distintas técnicas de animación cinematográfica.
5. Estudiar las posibilidades de los programas informáticos aplicados a la animación de la imagen y la creación de efectos especiales.

## **CONTENIDOS**

### **CONCEPTOS**

- La proyección de imágenes en movimiento como un recurso expresivo.
- Tecnología de registro y reproducción de imágenes animadas.
- El rodaje de imágenes en movimiento.
- Los planos cinematográficos.
- Las posiciones de la cámara en la toma.
- El montaje cinematográfico. Tipos de montaje.
- La animación en el cine: técnicas y proceso de producción.
- Tecnología de registro de imágenes y sonido en formatos digitales.

### **PROCEDIMIENTOS**

- Reflexión sobre los procesos de producción de una película.
- Análisis comparativo de productos gráficos.
- Elaboración de narraciones visuales con sentido y estructura cinematográfica.
- Creación de secuencias sencillas con programas informáticos de animación.

### **ACTITUDES**

- Valoración del lenguaje cinematográfico como un elemento de comunicación.
- Afán de experimentación en técnicas de animación y retoque de imagen.
- Capacidad para expresar las ideas propias a través de lenguajes expresivos distintos.
- Voluntad de familiarizarse y experimentar con las herramientas infográficas.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Conocer los procesos básicos de construcción de estructuras narrativas con imágenes animadas.
2. Conocer los principales hitos en el desarrollo de la industria del cine.
3. Reconocer y analizar los elementos del lenguaje narrativo de una producción cinematográfica.
4. Realizar tomas cinematográficas sencillas con distintos criterios de planificación.
5. Llevar a cabo montajes cinematográficos según diferentes criterios narrativos.
6. Realizar secuencias de animación con distintas técnicas.
7. Confecionar animaciones sencillas con programas de animación digital.

## APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia artística y cultural:*
  - Ampliar la capacidad de análisis de producciones cinematográficas.
  - Conocer los códigos de comunicación visual básicos de una película.
  - Conocer los principales hitos y los artistas más destacados en la producción cinematográfica.
- *Competencia en comunicación lingüística:*
  - Elaborar mensajes visuales coherentes.
- *Autonomía e iniciativa personal:*
  - Saber llevar a cabo un proceso completo de trabajo cinematográfico.
- *Competencia digital:*
  - Conocer la importancia de los recursos tecnológicos como herramienta de creación.

## UNIDAD 12: La Obra Expuesta

El objetivo básico de los museos ha sido, hasta hace poco, la preservación de la obra cultural y la exposición de una parte de sus colecciones. Actualmente, las instituciones que rigen los museos orientan sus esfuerzos a facilitar el acceso de su riqueza artística a la población. El mensaje que transmite el arte no siempre es sencillo de comprender, se requiere educación en la interpretación. Por ello, las instituciones hacen esfuerzos por facilitar su comprensión, admirar la belleza que transmiten y valorar otras implicaciones no tan evidentes: los circuitos de arte, el mercado que lo envuelve o los profesionales que lo tratan –técnicos en arte, críticos, comisarios o marchantes. En la reflexión sobre la obra expuesta constituye un aspecto esencial el propio museo, el edificio, el continente. En esta unidad se valora su función y su importancia. La consideración del propio edificio como parte de la obra artística permite englobar en un todo el hecho artístico, realizar un tratamiento integrado de la exposición y valorar las relaciones e influencia entre la obra arquitectónica y la expuesta.

## OBJETIVOS

1. Adquirir una visión amplia de la conservación y exposición del patrimonio cultural.
2. Valorar otras formas de exponer arte cuya expresión artística reside en la participación activa del espectador.
3. Conocer las técnicas, medios y condiciones para la restauración, catalogación, conservación y exposición de las obras de arte.
4. Apreciar las distintas facetas museísticas: obras de exposición permanente, temporales e itinerantes, así como las colaboraciones entre entidades.
5. Obtener experiencias de arte expuesto fuera del museo.
6. Valorar la importancia creciente que tienen los edificios museísticos y los centros de arte contemporáneo.

## CONTENIDOS

### CONCEPTOS

- La obra artística y cultural expuesta al público. El arte en su faceta comercial.
- Proporción de obra expuesta respecto a la almacenada. Importancia de la restauración y la conservación del patrimonio cultural. Condiciones de conservación y seguridad.

- La faceta divulgativa del museo.
- Nuevas tendencias participativas: el arte que se puede tocar y el arte para intervenir.
- Otros espacios expositivos.

### PROCEDIMIENTOS

- Análisis de museos de arte: características, temas, edificio, espacios expositivos...
- Actividades extraescolares en museos.
- Realización de trabajos de documentación en páginas web sobre museos de arte y sus actividades de divulgación cultural.
- Preparación y distribución de imágenes y creaciones artísticas con criterios expositivos en diferentes espacios (*blog*, Power Point y espacio escolar).

### ACTITUDES

- Valoración de la orientación convencional del museo tradicional como recinto expositivo, así como de las nuevas propuestas.
- Concienciación de la importancia de la conservación del arte.
- Aprecio por la importancia del continente del museo –el edificio– y la influencia que ejerce sobre las obras expuestas.
- Interés por la reutilización con fines museísticos de espacios originalmente no destinados a ello.
- Respeto ante propuestas expositivas innovadoras.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer las diferentes formas de exponer el arte.
2. Conocer las condiciones técnicas necesarias para la conservación de las obras.
3. Relacionar adecuadamente la vinculación entre el edificio museístico y las obras que alberga.
4. Crear y expresar opinión propia en relación a la importancia de la restauración, conservación y exposición del patrimonio artístico y cultural.
5. Preparar con criterio expositivo una muestra de creaciones artísticas propias.

### APORTACIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- *Competencia artística y cultural:*
  - Conocer el trabajo de conservación del patrimonio artístico y el papel del museo como depositario de la herencia cultural.
- *Competencia social y ciudadana:*
  - Comprender y apreciar que la función divulgadora de los museos facilita el acercamiento al arte de amplios sectores de población, y con ello crea una sociedad más culta, reflexiva, crítica y abierta.
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
  - Utilizar herramientas informáticas para crear entornos expositivos.
  - Buscar información sobre museos y obra expuesta a través de las páginas web.

### PRUEBAS DE NIVEL INICIAL

Se consideran necesarias al inicio del curso para cada nivel.

En 1º de ESO para comprobar la base con la que acceden de Primaria a la ESO en conceptos básicos como son dirección horizontal, vertical, oblicua, relaciones de paralelismo, perpendicularidad y figuras geométricas más elementales.



En 2º de ESO aunque es una continuación de ciclo, es conveniente para detectar posibles carencias.

En el 4º curso se llevarán a cabo para verificar los contenidos aprendidos en los cursos anteriores, ya que son la base para los de este nivel.

Aunque en estas pruebas ya se detectan posibles carencias no es conveniente acometer otras medidas como ACIS, hasta pasadas unas semanas, en las que será importante hacer un seguimiento especial e individualizado sobre aquellos/as alumnos/as que hayan demostrado un desfase considerable con respecto del grupo.

## METODOLOGÍA

### Principios pedagógicos generales:

La ESO concibe la educación como un proceso constructivo, en el que la actitud que mantienen profesor y alumno permite el aprendizaje significativo.

Como consecuencia de esta concepción constructivista de la enseñanza, el alumno se convierte en motor de su propio proceso de aprendizaje al modificar él mismo sus esquemas de conocimiento. Junto a él, el profesor ejerce el papel de guía al poner en contacto los conocimientos y las experiencias previas del alumno con los nuevos contenidos.

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

Para conseguir una asimilación real de los conocimientos por parte de cada alumno y alumna, los aprendizajes deben ser significativos, es decir, cercanos a sus experiencias y referentes, potencialmente motivadores y realmente funcionales. Deben, asimismo, implicar una memorización comprensiva: los aprendizajes deben integrarse en un amplio conjunto de relaciones conceptuales y lógicas del propio individuo, modificando sus esquemas de conocimiento.

En resumen, el proceso de aprendizaje, entendido dentro de este modelo constructivista, cumple los siguientes requisitos:

- Parte del nivel de desarrollo del alumnado y de sus aprendizajes previos.
- Asegura la construcción de aprendizajes significativos a través de la movilización de sus conocimientos previos y de la memorización comprensiva.
- Posibilita que los alumnos y las alumnas realicen aprendizajes significativos por sí solos.
- Proporciona situaciones en las que los alumnos y alumnas deben actualizar sus conocimientos.
- Proporciona situaciones de aprendizaje que tienen sentido para los alumnos y alumnas, con el fin de que resulten motivadoras.

En coherencia con lo expuesto, varios principios orientan nuestra práctica educativa. Son los siguientes:

- **Metodología activa.** Supone atender a aspectos íntimamente relacionados, referidos al clima de participación e integración del alumnado en el proceso de aprendizaje:
- **Integración activa** de los alumnos y alumnas en la dinámica general del aula y en la adquisición y configuración de los aprendizajes.
- **Participación** en el diseño y desarrollo del proceso de enseñanza/aprendizaje.
- **Motivación.** Consideramos fundamental partir de los intereses, demandas, necesidades y expectativas de los alumnos y alumnas. También será importante arbitrar dinámicas que fomenten el trabajo en grupo.

- **Atención a la diversidad** del alumnado. Nuestra intervención educativa con los alumnos y alumnas asume como uno de sus principios básicos tener en cuenta sus diferentes ritmos de aprendizaje, así como sus distintos intereses y motivaciones.
- **Evaluación del proceso educativo.** La evaluación analiza todos los aspectos del proceso educativo y permite la retroalimentación, la aportación de informaciones precisas que permiten reestructurar la actividad en su conjunto.

### **Principios didácticos**

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

- El **criterio de dificultad.** Organizando los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto y, por tener carácter básico, preparen para entender los más abstractos y exijan una mayor capacidad de comprensión espacial.
- El **criterio de interés.** Debe conectar con los intereses y necesidades de los alumnos, proporcionándoles de forma clara y atractiva la finalidad y utilidad de los aprendizajes.
- El **criterio de organización cíclica.** Los temas más complejos se estudian en varios cursos siguiendo una graduación en el nivel de dificultad de forma que en los cursos más bajos se tratan en forma de iniciación y se llega a una especialización en los últimos cursos de esta etapa.
- El **criterio de operatividad.** Queda reflejado en torno a la clásica formulación del «saber ver», «saber interpretar» y «saber hacer» y sigue estos pasos:

#### Saber ver:

- a) Pone a los alumnos en contacto con obras ya realizadas para que observen las peculiaridades que las categorizan en un determinado campo de la expresión plástica.
- b) Se presenta la teoría correspondiente a cada uno de los campos de la expresión visual y plástica y se formaliza esa teoría en conceptos de validez permanente.
- c) Se aplican los conocimientos adquiridos en la observación de nuevas obras que tienen carácter ejemplificador.

#### Saber interpretar:

- a) Lleva a los alumnos a reconocer los rasgos que hacen que una obra tenga claridad estética o rigor y exactitud en su trazado.
- b) Conduce a conocer el diferente valor expresivo de aquellos elementos según hayan sido utilizados.
- c) Pone en disposición de valorar una obra por el análisis de cada uno de sus elementos y por la consideración del conjunto.

#### Saber hacer:

- a) Proporciona las técnicas adecuadas para cada forma de lenguaje plástico.
- b) Ayuda a la selección de las técnicas que mejor se acomoden a cada necesidad de expresión, fomentando la investigación y la creatividad.
- c) Conduce al uso de las técnicas con rigor, exactitud y precisión exigibles en cada momento del aprendizaje.

### **Relación con los Proyectos del Centro.**



utilizado, lo que ayudará significativamente a crear hábitos de cooperación y respeto, al tiempo que un enriquecimiento creativo, al poder disponer en cada momento de una variada gama de recursos expresivos.

Materiales para aprender a ver: Objetos de uso cotidiano. Imágenes proyectadas. Texturas: todo tipo de papeles, maderas, cartones, hojas, conchas, piedras, cortezas de árboles. Formas geométricas y piezas industriales.

Materiales para aprender a expresarse: Cámaras fotográficas, material para realizar fotografías: ampliadora, cuarto oscuro, cubetas, productos de revelado, papeles, etc. Soportes, pigmentos, aglutinantes y disolventes. Planchas de linóleo, instrumentos de dibujo técnico, tijeras, pinceles, rotuladores, plantillas, cuchillas, espátulas, trapos, palillos. Modelos en escayola para el dibujo al natural. Vasijas. Frutas de plástico. Caballetes. Materiales de desecho. Aerógrafo, compresor.

Experiencias sobre el espacio y volumen: para la realización de maquetas (cartones, cartulinas, pasta de papel, escayola). Focos de luz. Arcilla, plastilina, vendas de escayola. Poliespán. Útiles de modelado. Horno. Caballetes de modelado, tablero de dibujo, trípodes, modelos de escayola, sólidos, etc.

PUBLICACIONES	PRIMER CURSO	SEGUNDO CURSO	CUARTO CURSO
<i>Libro de texto.</i>	<b>Educación Plástica y Visual,</b> Los caminos del saber. Ed. Santillana. Serie Perfiles.	<b>Educación Plástica y Visual,</b> La Casa del Saber; Ed. Santillana	<b>Educación Plástica y Visual,</b> La Casa del Saber; Ed. Santillana
<i>Materiales de refuerzo o ampliación.</i>	<b>Carpeta de Recursos de Educación Plástica y Visual,</b> Editorial Santillana	<b>Carpeta de Recursos de Educación Plástica y Visual,</b> Editorial SM	<b>Carpeta de Recursos de Educación Plástica y Visual,</b> Editorial SM

En cuanto a los recursos didácticos, se pretenden utilizar todos aquellos de que dispone el instituto y que son necesarios para el buen desarrollo de las distintas unidades, a saber:

- Aula Taller-3 de plástica, donde se ubica entre otros el laboratorio de fotografía (actualmente en desuso), hornos de cocción de cerámica, amasadora de barro, caballetes de dibujo, etc.
- También se utilizarán en el aula los recursos audiovisuales de que dispone el Departamento, en este caso el cañón que se viene utilizando desde el pasado curso para proyectar obras artísticas.
- Otra instalación interesante es el aula de informática e internet, que se utilizará con el 4º curso, sobre todo para tratar el tema de diseño gráfico.

### **EVALUACIÓN**

Entendemos la evaluación como un proceso integral, en el que se contemplan diversas dimensiones o vertientes: análisis del proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas, análisis de la práctica docente y los procesos de enseñanza y análisis del propio Proyecto Curricular.

#### **Evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas:**

La evaluación se concibe y practica de la siguiente manera:

- **Individualizada**, centrándose en la evolución de cada alumno y en su situación inicial y particularidades.
  - **Integradora**, para lo cual contempla la existencia de diferentes grupos y situaciones y la flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación que se seleccionan.
  - **Cualitativa**, en la medida en que se aprecian todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no sólo los de carácter cognitivo.
  - **Orientadora**, dado que aporta al alumno o alumna la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.
  - **Continua**, ya que atiende al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases. Se contemplan tres modalidades:
    - Evaluación **inicial**. Proporciona datos acerca del punto de partida de cada alumno, proporcionando una primera fuente de información sobre los conocimientos previos y características personales, que permiten una atención a las diferencias y una metodología adecuada.
    - Evaluación **formativa**. Concede importancia a la evolución a lo largo del proceso, confiriendo una visión de las dificultades y progresos de cada caso.
    - Evaluación **sumativa**. Establece los resultados al término del proceso total de aprendizaje en cada período formativo y la consecución de los objetivos.
- Asimismo, se contempla en el proceso la existencia de elementos de autoevaluación y coevaluación que impliquen a los alumnos y alumnas en el proceso.

### **Evaluación del Proyecto Curricular**

A fin de establecer una evaluación plena de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje se evaluarán los siguientes indicadores:

- Desarrollo en clase de la programación.
- Relación entre objetivos y contenidos.
- Adecuación de objetivos y contenidos con las necesidades reales en la clase.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y RECUPERACIÓN**

En todas las asignaturas que engloba el departamento de Dibujo, el proceso de enseñanza-aprendizaje recae en su mayor parte en las actividades o ejercicios que se van realizando a diario a lo largo del curso, tanto en su ejecución como en la actitud positiva del alumno hacia la asignatura. Con carácter general, partiremos de este trabajo diario; su corrección, presentación, originalidad, precisión, limpieza y entrega puntual. La recuperación de aquellos trabajos no superados positivamente pasa por la repetición de los mismos o su realización si en su momento no se hicieron.

Partiendo de los criterios de evaluación que propone el currículo oficial, hemos llevado a cabo una adaptación que procura la correspondencia con los objetivos fijados para el primer ciclo y 4º curso.

### **PRIMER CICLO**

#### **CURSO 1º**

Sobre el desarrollo de la capacidad de percepción e interpretación de imágenes, dentro del contexto de la situación de comunicación y la valoración del hecho artístico atendiendo a la formación del sentido estético

- Identificar los distintos lenguajes visuales que están presentes en el entorno del aula, deduciendo los rasgos particulares de cada uno de ellos. (1)

Sobre el desarrollo de la capacidad expresiva y el respeto a otras formas de expresión diferentes

- Describir gráfica y plásticamente las representaciones artísticas del entorno más cercano andaluz. (4)
- Elaborar catálogos de obras de arte contemporáneo con los principales estilos artísticos presentes en el patrimonio cultural de la Comunidad Autónoma de Andalucía. (1)
- Valorar el desarrollo del gusto personal y los valores estéticos a lo largo de las diferentes experiencias creativas realizadas en el aula-taller. (2, 3)

Sobre la capacidad de relación del lenguaje visual con los lenguajes integrados y la relación de la asignatura de Expresión Plástica y Visual con los lenguajes implicados en otras áreas

- Dibujar en un plano diferentes formas geométricas teniendo en cuenta los elementos del lenguaje visual estudiados. (1)
- Representar un espacio del entorno escolar, previamente analizado, utilizando como recurso expresivo los contrastes lumínicos. (1)
- Describir gráfica y plásticamente las representaciones artísticas del entorno más cercano andaluz. (1)

Sobre el desarrollo de actitudes en la utilización del lenguaje visual y plástico

- Desarrollar actitudes expresivas, de cooperación y participación en grupo para la búsqueda de información y elaboración de catálogos de obras de arte con los principales estilos artísticos presentes en el patrimonio cultural de la Comunidad Autónoma de Andalucía. (1)

Sobre el conocimiento de las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas

- Construir formas poligonales utilizando los instrumentos de dibujo adecuados y siguiendo el método apropiado. (2)
- Elaborar un catálogo de colores primarios y secundarios, así como de diferentes texturas táctiles presentes en el entorno andaluz. (3)
- Realizar diferentes representaciones plásticas utilizando los distintos tipos de soporte gráfico-plásticos. (1)

## **CURSO 2º**

- Ejemplificar en realizaciones concretas de la realidad visual y plástica (medios de comunicación de masas, diferentes campos del diseño, artes plásticas y nuevas tecnologías) las

finalidades informativa, expresiva, estética y funcional de estos diversos canales de comunicación. (C.E. 1,2)

- Realizar una experiencia de montaje de imágenes apoyándose en un lenguaje visual (fotografía, cómic, cine) específico e indicando las semejanzas y diferencias expresadas en el resultado con la posible utilización de otro lenguaje. (C.E. 3,5,6,7)
- Describir verbal, gráfica y plásticamente una forma dada identificando sus elementos constitutivos: Configuración estructural, texturas y color. (C.E. 4,9)
- Determinar, a partir de la manipulación de técnicas y materiales, la variedad de texturas visuales y táctiles que se pueden conseguir. (C.E. 5,7)
- Identificar semejanzas y diferencias propias de la sintaxis de los lenguajes visuales específicos: fotografía, cómic, cine, televisión, etc.). (C.E. 5)
- Describir gráficamente formas identificando su orientación espacial y la relación entre sus direcciones. (C.E. 9)
- Representar formas geométricas simples indicando los criterios normativos que se han seguido para su realización. (C.E. 10)
- Representar, con formas planas, sensaciones espaciales, utilizando cambios de tamaño, superposición y contraste. (C.E. 10)
- Representar un espacio del entorno académico y familiar, utilizando como recurso expresivo los contrastes lumínicos. (C.E. 11)
- Determinar, a partir de una obra dada, los posibles efectos de la variación del medio gráfico-plástico empleado. (C.E. 5)
- Ejemplificar algunas posibles repercusiones de las cualidades estéticas de entornos, objetos e imágenes de la vida cotidiana en nuestros intereses, actitudes y estados de ánimo. (C.E. 1,2,4, 8).

## **SEGUNDO CICLO**

### **CURSO 4º:**

Sobre el desarrollo de la capacidad de percepción e interpretación de imágenes, dentro del contexto de la situación de comunicación y la valoración del hecho artístico atendiendo a la formación del sentido estético.

- Observar formas, objetos y conjuntos entresacados del entorno inmediato, apreciando los elementos visuales que los determinan, los valores estructurales que los definen y la incidencia lumínica a que están expuestos.
- Explorar formas y conjuntos bajo condiciones diferentes, utilizando todo tipo de técnicas (plásticas y visuales).
- Describir diferentes tipos de imágenes, analizando sus aspectos materiales, formales y de contenido, e interpretando los posibles significados según la intención del autor y los resultados conseguidos.

- Analizar las características más representativas de los diferentes movimientos vanguardistas españoles del siglo XX, identificando artistas, obras e influencias significativas de cada uno de ellos, especialmente en Andalucía.

Sobre el desarrollo de la capacidad expresiva y el respeto a otras formas de expresión diferentes.

- Buscar distintos significados de una imagen mediante la variación de su aspecto cromático, analizando los colores y sus relaciones de contraste y armonía en el entorno y en imágenes impresas.
- Conocer los elementos más simples de la expresión plástica con intenciones comunicativas, adquiriendo la capacidad de selección de línea y textura en función de las intenciones de las producciones gráfico-plásticas que se vayan a realizar.
- Diferenciar entre forma visual y estructura de la forma, captando la estructura geométrica y las proporciones de formas bi y tridimensionales.
- Conocer los diferentes sistemas de representación más usuales para configurar el aspecto tridimensional de las formas, utilizando, adecuadamente, los convencionalismos que se emplean en estos sistemas.
- Resolver problemas de composición, tanto en el espacio como en el plano, proponiendo variadas alternativas de conjunto y aplicando correctamente los conceptos citados.
- Sobre la capacidad de relación del lenguaje visual con los lenguajes integrados y la relación de la asignatura de expresión plástica y visual con los lenguajes implicados en otras asignaturas.
- Seleccionar, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión en cualquier actividad proyectual dentro del campo del diseño
- Conocer los rasgos particulares de los lenguajes de uso más frecuente, sus características comunes y su dimensión social, adquiriendo la capacidad necesaria para comprender todo un proceso de fabricación, que va desde la concepción de una idea o detección de una necesidad hasta que el producto está en manos del usuario.

Sobre el desarrollo de actitudes en la utilización del lenguaje visual y plástico.

- Valorar la capacidad de comprensión del espacio, así como la de análisis de la forma, reconociendo las finalidades prácticas que persiguen cada uno de los sistemas de representación, atendiendo tanto a la comprensión por quien lo utiliza como por el que lo lee o interpreta.
- Valorar la presencia del diseño en la elaboración o producción de objetos.
- Valorar los recursos expresivos utilizados por los artistas más representativos del siglo XX, especialmente en el ámbito andaluz y español, describiendo los elementos plásticos y visuales, y los procedimientos y técnicas gráfico-técnicas que toman mayor protagonismo en sus obras.
- Descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en manifestaciones plásticas o visuales de toda índole, valorando aspectos estéticos y funcionales en objetos del entorno andaluz.

Sobre el conocimiento de las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas.

1. Desarrollar las habilidades necesarias para manipular imágenes con diferentes valores plásticos y expresivos por medio de procedimientos y técnicas cromáticas.
  - Conocer todos los elementos gráficos que se utilizan en el proceso creador, incorporando en su desarrollo todos los aspectos que intervienen en la configuración de la forma.



- Aplicar los fundamentos geométricos que son imprescindibles en la acción de diseñar, valorando la capacidad adquirida para la manipulación o transformación de las formas como giros, traslaciones y simetrías.
- Utilizar los materiales, instrumentos, procedimientos y técnicas de representación gráfica, plástica y visual, demostrando en la realización cierto progreso en el conocimiento de sus posibilidades expresivas, así como un uso selectivo acorde con la finalidad propuesta.

Durante la ESO los alumnos/as que hayan promocionado al curso siguiente con la Educación Plástica y Visual pendiente, podrán recuperarla si obtienen una calificación positiva en dicha asignatura en el curso actual, sin perjuicio de que el profesor correspondiente pueda establecer pruebas o ejercicios de aquellos temas o contenidos que no tengan continuidad en el curso actual.

Los alumnos/as de ESO que tuvieran pendientes la asignatura de Plástica y hayan elegido un itinerario en el que no forma parte del currículo esta asignatura deberán realizar las pruebas y ejercicios que, durante el curso, vaya programando el departamento.

### **Ponderación de los instrumentos de evaluación del aprendizaje**

Aunque corresponde a la programación de aula de cada grupo el fijar las ponderaciones y porcentajes a la hora de calificar los conocimientos adquiridos, se indica de forma sucinta la importancia que tiene cada uno de los elementos que vamos a manejar para la obtención final de la nota, tanto en la 1ª y 2ª Evaluación, como en la final.

Pruebas teóricas o prácticas realizadas en clase:	40 %
Ejercicios de cada unidad didáctica	50%
Actitud positiva hacia la asignatura	10 %

### **PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA**

Para aquellos alumnos que jefatura de estudios determine que han perdido el derecho a la evaluación continua por acumulación de faltas de asistencia a clase sin justificar, según especifica el ROF en su artículo ....., tienen derecho a un examen al final de curso. Este departamento ha fijado las siguientes directrices:

#### 1º de ESO:

Será indispensable entregar antes de la prueba el cuaderno de trabajo terminado, para su calificación.

La prueba teórica consistirá en 10 preguntas relacionadas con los siguientes temas: LA COMUNICACIÓN VISUAL, EL COLOR, LAS TEXTURAS, CONCEPTOS BÁSICOS DE GEOMETRÍA. Facilitados en su día en fotocopias por el departamento.

#### 2º ESO:

Será indispensable entregar en el momento de la prueba el cuaderno de trabajo con todos los dibujos realizados.

El examen constará de 10 preguntas relacionadas con el tema del color (fotocopias del departamento).

Se podrá pedir la realización de algunas figuras geométricas sencillas.



- En cuanto a la enseñanza de conceptos, se realiza a partir de imágenes concretas y a través de experiencias sencillas que se pueden tener en el aula. Permite, por tanto, respetar las diferencias individuales por medio de la elección del proceso didáctico que mejor se acomode a cada alumno.
- En cuanto a las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades, se abre toda una gama de posibilidades donde se estimula especialmente la imaginación, la creatividad y el goce estético. De esta manera se procura que cada alumno utilice los cauces expresivos que le resulten más naturales.

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

### **Atención a la diversidad en los materiales utilizados**

La atención a la diversidad se contempla también en la estructuración de los materiales utilizados. La estructuración de los contenidos de cada tema abre un amplio campo a la diversidad en las metas a alcanzar y las propuestas de trabajos de creación. Además, se prestan a una diferencia de concepción, de realización y de acabado de modo que todos los alumnos, individualmente o en grupo, puedan servirse de los conocimientos adquiridos como su medio de expresión plástica.

Por otra parte, el uso de materiales de refuerzo o ampliación permite igualmente atender a la diversidad. Estableceremos una serie de objetivos que persigan esa atención a las diferencias individuales de los alumnos y alumnas, y seleccionaremos los materiales curriculares complementarios que nos ayuden a alcanzar esos objetivos:

- Practicar contenidos con nivel de dificultad alto, normal o en su caso, bajo, aunque siempre respetando los mínimos exigidos, en cuyo aprendizaje los alumnos muestran un nivel poco homogéneo.
- Ampliar y profundizar en algunos aspectos de los temas que se consideren de especial relevancia por responder a determinados intereses y motivaciones, bien individuales, bien del grupo de alumnos y alumnas con el que se está trabajando
- Plantear nuevos temas específicos ligados al tronco de conocimientos básicos para que los alumnos de mayor sensibilidad plástico-visual los investiguen.

Para la consecución de estos objetivos utilizaremos libros de texto de otras editoriales de los que se disponen en el aula-taller.

### **OBJETIVOS MÍNIMOS DE PROMOCIÓN**

En el apartado anterior queda señalado cómo basamos el aprendizaje en el desarrollo diario de actividades. El criterio fundamental de promoción será, por tanto, el haber realizado los ejercicios propuestos y haberlos resuelto de forma suficiente. Esto lleva aparejado la asistencia regular a clase y un interés adecuado por la materia.

En cada nivel, para obtener una calificación de suficiente es necesario haber conseguido como mínimo los siguientes objetivos:

#### 1º ciclo de ESO:

Realizar trazados geométricos elementales utilizando correctamente las plantillas.

Construir formas básicas con ayuda del compás

Representar objetos del natural a partir de su eje de simetría

Conseguir la sensación de volumen por medio del clarooscuro  
Distinguir los colores primarios de los secundarios  
Obtener los colores secundarios por medio de mezclas con los primarios.

4º de ESO:

Aplicar leyes compositivas en la creación de obras plásticas.  
Saber elegir la técnica adecuada en función de los temas propuestos.  
Realizar croquis acotados, según normalización.  
Utilizar escalas gráficas correctamente.  
Saber elegir las vistas diédricas de una pieza.  
Representar los poliedros regulares en axonométrico y diédrico.  
Representar volúmenes en los distintos sistemas de perspectiva.

## **RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES**

Para los alumnos que no hayan alcanzado el aprobado en alguna de las materias de este Departamento, podrán recuperar la asignatura entregando una serie de trabajos en los últimos días del mes de Abril. A estos alumnos se les entregará una relación de las tareas que deben realizar y la fecha exacta para la entrega de las mismas.

Esta medida para recuperar la asignatura se aplicará tanto a los alumnos que cursan la materia actualmente , como a los que no la cursan.

### **TEMAS TRANSVERSALES EN LA ESO**

Partimos del convencimiento de que los temas transversales deben impregnar la actividad docente y estar presentes en el aula de forma permanente, ya que se refieren a problemas y preocupaciones fundamentales de la sociedad. A estos temas transversales hemos añadido dos dimensiones: la educación multicultural y la educación para Europa. La manera en que se entienden todos ellos queda reflejada en los objetivos especificados a continuación.

#### **Educación para la convivencia:**

Persigue y concreta una parte importante de los objetivos de educación moral y cívica presentes en todo el currículo. Pretende educar para la convivencia en el pluralismo mediante un esfuerzo formativo en dos direcciones:

- El respeto a la autonomía de los demás.
- El diálogo como forma de solucionar las diferencias.

#### **Educación para la salud:**

Parte de un concepto integral de la salud como bienestar físico y mental, individual, social y medioambiental. Plantea dos tipos de objetivos:

- Adquirir un conocimiento progresivo del cuerpo, de las principales anomalías y enfermedades, y del modo de prevenirlas o curarlas.
- Desarrollar hábitos de salud: higiene corporal y mental, alimentación correcta, prevención de accidentes, relación no miedosa con el personal sanitario, etc.

#### **Educación para la paz:**

No puede dissociarse de la educación para la comprensión internacional, la tolerancia, el desarme, la no violencia, el desarrollo y la cooperación. Persigue estos objetivos prácticos:

- Educar para la acción. Las lecciones de paz, la evocación de figuras y el conocimiento de organismos comprometidos con la paz deben generar estados de conciencia y conductas prácticas.

- Entrenarse para la solución dialogada de conflictos en el ámbito escolar.

Educación del consumidor

Plantea, entre otros, estos objetivos:

- Adquirir esquemas de decisión que consideren todas las alternativas y los efectos individuales, sociales, económicos y medioambientales.

- Desarrollar un conocimiento de los mecanismos del mercado, así como de los derechos del consumidor y las formas de hacerlos efectivos.

- Crear una conciencia de consumidor responsable que se sitúa críticamente ante el consumismo y la publicidad.

### **Educación no sexista:**

La educación para la igualdad se plantea expresamente por la necesidad de crear desde la escuela una dinámica correctora de las discriminaciones. Entre sus objetivos están:

- Desarrollar la autoestima y una concepción del cuerpo como expresión de la personalidad.

- Analizar críticamente la realidad y corregir prejuicios sexistas y sus manifestaciones en el lenguaje, publicidad, juegos, profesiones, etc.

- Adquirir habilidades y recursos para realizar cualquier tipo de tareas, domésticas o no.

- Consolidar hábitos no discriminatorios.

### **Educación ambiental:**

Entre sus objetivos se encuentran los siguientes:

- Adquirir experiencias y conocimientos suficientes para tener una comprensión de los principales problemas ambientales.

- Desarrollar conciencia de responsabilidad respecto del medio ambiente global.

- Desarrollar capacidades y técnicas de relacionarse con el medio sin contribuir a su deterioro, así como hábitos individuales de protección del medio.

### **Educación sexual:**

Se plantea como exigencia natural de la formación integral de la persona. Sus objetivos fundamentales son los siguientes:

- Adquirir información suficiente y científicamente sólida acerca de estos aspectos: anatomía y fisiología de ambos sexos; Maduración sexual; reproducción humana; reproducción asistida, prevención de embarazos; enfermedades venéreas y de transmisión sexual, manifestaciones diversas de la sexualidad, etc.

- Consolidar una serie de actitudes básicas: Naturalidad en el tratamiento de temas relacionados con la sexualidad; criterios de prioridad en casos de conflicto entre ejercicio de la sexualidad y riesgo sanitario; hábitos de higiene; relación espontánea y confiada con urólogos y ginecólogos; respeto a las diferentes manifestaciones de la sexualidad; autodominio en función de criterios y convicciones.

- Elaborar criterios para juicios morales sobre los delitos sexuales, la prostitución, la utilización del sexo en la publicidad, la pornografía, la reproducción asistida, etc.

### **Educación vial:**

Propone dos objetivos fundamentales:

- Sensibilizar a los alumnos y alumnas sobre los accidentes y otros problemas de circulación.

- Adquirir conductas y hábitos de seguridad vial como peatones y como usuarios de vehículos.

### **Educación para Europa:**

Sus objetivos principales son:

- Adquirir una cultura de referencia europea en geografía, historia, lenguas, instituciones, etc.
- Desarrollar la conciencia de identidad europea y la asunción progresiva de la ciudadanía europea con sus valores, derechos y obligaciones.
- Preparar para la cooperación cívica, tecnológica y profesional entre los europeos.

### **Educación multicultural:**

La educación multicultural - o intercultural- viene exigida por la creciente intercomunicación de las culturas, y la hacen más urgente los brotes de racismo y xenofobia observados ante la creciente presencia entre nosotros de inmigrantes racial y culturalmente diferentes. Algunos de sus objetivos son los siguientes:

- Despertar el interés por conocer otras culturas diferentes con sus creencias, instituciones y técnicas.

### **LOS TEMAS TRANSVERSALES EN LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL**

De todos los temas transversales que acabamos de hacer mención se prestará mayor atención, por estar más relacionados con esta área, a los siguientes:

#### **Educación para la convivencia**

La formulación y solución de problemas pueden contribuir a desarrollar actitudes de solidaridad, cooperación y respeto a las opiniones y formas expresivas ajenas a través del trabajo en grupo, que se convierte, así, en otro de los ejes metodológicos y organizativos del trabajo en el aula.

#### **Educación del consumidor**

Se pretende dotar a los alumnos de instrumentos para desenvolverse en la sociedad de consumo y que adquieran una actitud crítica ante las necesidades que se quieren crear actualmente a través de la publicidad y de las películas que presentan una sociedad basada en el consumismo.

#### **Educación no sexista**

En las actividades de grupo es necesario propiciar el intercambio fluido de papeles entre alumnos y alumnas, y potenciar la participación de éstas en los debates y toma de decisiones como mecanismo corrector de situaciones de discriminación sexista. Se contribuirá así, desde la propia actividad del aula, a establecer unas relaciones más justas y equilibradas entre las personas.

#### **Educación multicultural**

Las características del área permiten el conocimiento y la apreciación de las manifestaciones artísticas, tanto actuales como de otro tiempo, de otras culturas distintas de la nuestra, tratando de que los alumnos sepan respetarlas y valorarlas.

#### **Educación ambiental**

En Educación Plástica y Visual se fomenta en los alumnos pautas de actuación y comportamiento dirigidas al respeto al medio ambiente. También se pretende que haya una comunicación de los alumnos con el entorno a través del lenguaje plástico.

Es importante dotar a los alumnos de pautas que les permitan valorar las obras de arte en relación al entorno en el que están, atendiendo a criterios de armonía, estéticos, protección y conservación del medio, etc.

## **ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS**

Las actividades extraescolares y complementarias diseñadas por el departamento de dibujo para este curso escolar 2013/14 serán:

- Visita a exposiciones fuera del centro escolar; bien en la Casa de la Cultura de la localidad de Almuñécar, galerías locales o de otra localidad cercana; bien en museos como por ejemplo el Museo José Guerrero de Granada, Museo de Bellas Artes de Granada, Museo de la Alhambra, o el Centro Cultural Caja Granada.
- Realizar salidas del centro con los alumnos para tomar apuntes de dibujo del natural, a algún emplazamiento interesante: castillo, a la playa para dibujar barcos o el propio paisaje,...
- Realización de exposiciones en el Centro de los trabajos realizados por los alumnos, utilizándose como espacio de tales muestras artísticas los pasillos del centro, en el taller-3, etc... También se pueden elaborar carteles artísticos alusivos a eventos o fechas señaladas como se suelen hacer todos los cursos.
- Colaboración en la programación de otros departamentos para la realización de sus propias actividades extraescolares y complementarias, trabajando de forma interdisciplinar, en todo aquello en el cual el departamento sea requerido y pueda ayudar.