sandoval EDICIONES

OBSERVAR | COMPRENDER | EXPRESAR

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

ESO • Primer ciclo • nivel I

Álvaro de Sandoval Guerra

PROYECTO CURRICULAR

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

PRIMER CICLO • *NIVEL I*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 3

1. CARACTERÍSTICAS Y PLANTEAMIENTO 5

2. OBJETIVOS GENERALES 7

3. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE 8

4. CONTENIDOS, OBJETIVOS ESPECÍFICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES POR UNIDADES DIDÁCTICAS

I. Elementos configuradores del lenguaje visual 12
II. La comunicación audiovisual 16
III. La geometría como soporte del proceso creativo 18

5. ATENCIÓN Y TRATAMIENTO A LA DIVERSIDAD ENTRE DISTINTOS NIVELES 22

6. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS 23

INTRODUCCIÓN

Tres son las fuentes de las que bebe el éxito en la enseñanza: las capacidades del docente las aptitudes de los jóvenes y los medios que se pongan a disposición de ambos. Se dice que en la antigua Grecia los maestros se reunían con los alumnos en la plaza pública –el *ágora*– y no necesitaban para impartir sus enseñanzas más que el suelo en el que todos se sentaban. Bien es cierto que así pudo ser, pero la complejidad y el volumen alcanzados por el conocimiento de la sociedad actual hacen del todo imprescindible el contar con unos buenos medios en el proceso enseñanza/aprendizaje. De hecho, de los tres elementos anteriormente citados, puede afirmarse que los medios de enseñanza resultan el elemento esencial para el aprendizaje, pues suponen el gozne entre la capacidad expositiva del profesor/a y la capacidad receptiva y asimilativa del alumno/a.

Los materiales didácticos, por tanto, han de ser ese necesario punto de encuentro entre los que se encargan de enseñar y los que precisan aprender. Muchos han sido los cambios educativos vividos en los últimos años en nuestro país y no siempre ha sido fácil adaptarse a ellos con la prontitud que en ocasiones se ha exigido. Por eso es de tanta importancia para el profesorado poder contar con unos materiales bien diseñados y perfectamente adaptados a la legislación vigente en cada momento.

En la *sociedad de la imagen* en la que vivimos, resulta del todo fundamental controlar los dos niveles de comunicación: *«saber ver»* y *«saber hacer»*. Y si, por tanto, estos son los dos ejes sobre los que debe girar la materia *de Educación Plástica, Visual y Audiovisual,* no hay mejor manera de basar el aprendizaje que a través de un material eminentemente práctico y versátil, en el cual el alumno/a pueda desarrollar a un tiempo sus capacidades de asimilación y expresión.

La **Guía Didáctica digital, presentada en la memoria USB**, dirigida al profesor/a y con idéntica estructura que el **Libro del alumno**, tiene una doble finalidad:

- Por un lado, presentar y justificar a los profesores los planteamientos del libro, mostrar las soluciones a las propuestas operativas y dar respuesta a las actividades de verificación incluidas en cada lámina. Estas aportaciones, juntamente con los *objetivos* y *criterios de evaluación* que abren cada Unidad Didáctica, determinan el nivel de concreción del currículo en lo referente a la ***«Programación de Aula»***.

- Por otro, adjuntar el Proyecto Curricular centrado en el *Primer Ciclo de Educación Secundaria Obligatoria en el Nivel I,* en el conocimiento de que servirá de instrumento práctico inicial que permita al profesor/a definir su programación de aula (ajustándola a las características específicas que posea su Centro escolar) y a todos los agentes educativos (dirección, profesorado, padres y alumnos) conocer en cada momento dónde se encuentran los alumnos respecto a lo previsto inicialmente, qué correcciones generales han de plantearse y qué mecanismos de ampliación, refuerzo o adaptación deben ponerse en marcha.

«Observar, Comprender, Expresar» nace como concreción operativa del Proyecto Editorial dirigido al Primer ciclo – nivel I de la Educación Secundaria Obligatoria, para aquellos alumnos que no dispongan de un nivel mínimo de conocimientos y necesiten, por tanto, una base sólida sobre la cual construir –con gran capacidad de adaptación pedagógica y didáctica a las capacidades individuales de cada alumno– un lenguaje visual; sabiendo que el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se ve ante el reto de distribuir unos contenidos importantes en pocas horas lectivas. La tesitura del momento actual nos conduce a clarificar objetivos y programar sistemáticamente qué debe aprender el alumnado (contenidos), en qué orden (secuencia), cómo (metodología) y con qué medios (materiales). Todos estos elementos, junto con la explicación de los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables, configuran el Proyecto Curricular; determinando el nivel de concreción del currículo en lo referente a la **«Programación de Aula»** de acuerdo a la legislación vigente.

1. CARACTERÍSTICAS Y PLANTEAMIENTO

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual nace de la necesidad de potenciar en el estudiante la capacidad de comprender los estímulos visuales que recibe, y expresarse, a su vez, a través de sus propios mensajes visuales. En definitiva, la materia introduce al alumno/a en un mundo de comunicación especialmente rico y variado.

El punto de partida hacia la adquisición de este medio de comunicación –el lenguaje plástico, visual y audiovisual– debe ser la realidad cotidiana, tanto la que proporciona la naturaleza como la desarrollada por el hombre: prensa, diseño, cine, televisión, imagen digital, entorno multimedia, etc.

Durante la Secundaria el área de Plástica, Visual y Audiovisual no debe constituir una introducción al mundo de la Historia del Arte, sino una reflexión acerca de la multitud de estímulos visuales que recibimos en nuestra vida cotidiana y cuya identificación y comprensión resulta fundamental para lograr una comunicación plena con nuestro entorno. Si desde todos los ámbitos se habla de que nos hallamos inmersos en la *«cultura de la imagen»,* parece evidente que la comprensión del lenguaje visual debe ser un punto de especial atención en la formación de los alumnos, precisamente en una edad en la que la imagen se hace un elemento esencial en la comunicación.

Aquellos que son capaces de **observar** con detenimiento su entorno (o pensar en una idea), **comprender** eficazmente su esencia y **expresarla** por medio de algún medio artístico tienen a su alcance el lenguaje de comunicación perfecto. Pero como cualquier lenguaje debe estudiarse y utilizarse regularmente. Por ello, ese manual desarrolla, gradualmente, las capacidades de observación, argumentación, deducción, análisis, síntesis y categorización de las imágenes, así como un sentido crítico cada vez más sólido y personalizado.

A lo largo de diez Unidades Didácticas, **«Observar, Comprender, Expresar»** introduce al lector en el mundo de la comunicación visual. Los tres términos que le dan nombre se interrelacionan profundamente, entendiendo que se trata de un proceso al que no puede faltarle ninguno de sus pasos. Para expresar, antes hay que comprender; y para interpretar es preciso, primero, observar.

Como primer paso en el lenguaje visual y audiovisual se ofrece, en primer lugar, la síntesis a la interpretación de lo que nuestros ojos nos muestran; en este caso, la forma en la que se debe observar: los **elementos configuradores del lenguaje visual**. Es el bloque que oficialmente el Real Decreto 1105/2014 denomina *"Expresión Plástica"* en aras de dar continuidad a las denominaciones reseñadas en cursos anteriores de la Educación Primaria.

Los siguientes bloques analizan dos aspectos fundamentales: el poder de comunicación y la innovación presente en **los lenguajes audiovisuales,** y el valor de la **geometría como soporte del proceso creativo** y la importancia de estos conceptos en la comunicación gráfico-plástica.

El aprendizaje y utilización de conceptos como el signo, la textura, la luz, el color, la geometría de las formas o su simetría, el movimiento y la secuenciación, la composición y la representación objetiva del volumen o las perspectivas, colocan al alumno/a en la mejor disposición para expresar aquello que ha sido observado e interpretado.

La naturaleza del área permite establecer unas bases conceptuales comunes a través de toda la Educación Secundaria proporcionando continuidad en el tratamiento de los

contenidos, de modo que el alumno/a pueda relacionar los nuevos con los ya aprendidos y experimentados. Por ello, a grandes rasgos, los bloques de contenidos se mantienen en todos los cursos y presentan una clara estructuración de la sintaxis de los lenguajes plásticos, ayudando a desarrollar las capacidades y destrezas del área.

Todas las propuestas, bajo un planteamiento metodológico innovador, están estructuradas en forma de secuencias que se configuran a partir de la suma de actividades enlazadas unas con otras y presentadas en un orden determinado, atendiendo a criterios naturales de progresión. Un proceso escalonado y secuenciado que tiene por objeto facilitar al alumnado la adquisición e integración de aprendizajes de forma coherente y contribuir al desarrollo integral de su autonomía. En definitiva, un Manual teórico-práctico que perfecciona la **Observación**, esclarece la **Comprensión** y proporciona la inspiración y el conocimiento que hacen posible la **Expresión** de soluciones creativas e ingeniosas.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística; promoviendo un uso responsable y educativo. La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece Internet así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recomienda recurrir a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores y otros dispositivos electrónicos en el aula que favorezcan el desarrollo de estos contenidos fundamentales en la sociedad actual.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y la de los demás.

2. OBJETIVOS GENERALES

Considerando que la relación de los alumnos con el entorno gráfico-plástico y visual se establece en las dos coordenadas *saber ver* y *saber hacer,* se hace necesario incidir en que para poder llegar al *«saber hacer»* es preciso disponer de un conocimiento mínimo de técnicas, recursos y capacidad elemental de percibir visualmente y de asimilar conceptos, para poder pasar posteriormente a desarrollar un cierto grado de destreza.

Los objetivos generales fijados han de reflejar el aprendizaje de una serie de contenidos básicos, desde el punto de vista de una cultura perceptiva y unas capacidades expresivas, en el marco de una educación formativa integral.

El orden secuencial de los objetivos no pretende ser rígido, únicamente trata de reflejar las capacidades que desarrollarán los alumnos/as en su aprendizaje:

1. Observar, percibir, interpretar de forma crítica las imágenes y las formas del entorno, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Apreciar los valores culturales y estéticos –identificando, interpretando y valorando sus contenidos– y entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
3. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico y visual como medio de expresión en sí mismo y por su utilidad para otras áreas de conocimiento, dados sus valores descriptivos, espaciales, comunicativos, metodológicos y experimentales.
4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos del conocimiento.
5. Utilizar el lenguaje gráfico-plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
6. Utilizar los diversos materiales, técnicas y procedimientos básicos adecuados para la realización de imágenes; valorando la creatividad, los hábitos de observación, la precisión, el rigor y la pulcritud, así como el esfuerzo y la superación de las dificultades.
7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle, de manera que sean claros y eficaces para la comunicación.
8. Observar y describir gráficamente las formas y objetos del entorno natural, urbano y doméstico, captando el carácter y la disposición de las partes en el conjunto y evidenciando la constancia de su estructura sobre la apariencia; todo ello en función del espacio y del punto de vista adoptado.
9. Planificar y reflexionar, individual y colectivamente, sobre el proceso de realización de una obra, partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.

3. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

La legislación vigente entiende por *«competencia»* la capacidad de poner en práctica de forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, los conocimientos, las habilidades y las actitudes personales adquiridos.

Las competencias tienen tres componentes: un "*saber"* (un contenido), un "*saber hacer"* (un procedimiento, una habilidad, una destreza…) y un "*saber ser* "o "*saber estar"* (una actitud determinada).

La Educación plástica, visual y audiovisual, por su carácter teórico-práctico e integrador, contribuye a la adquisición de todas las competencias clave a través de los objetivos (propósitos) que correlativamente, en cada una de ellas, se relacionan:

- **Competencia en comunicación lingüística**:
  - *Aprendizaje y uso de conceptos y palabras específicas de la materia.*
  - *Paralelismo estructural entre el lenguaje plástico y verbal.*

- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**:
  - 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.
  - Utilizar procedimientos relacionados con el método científico como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior.
- **Competencia digital**:
  - Reconocer la importancia de la imagen como soporte de la información, utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación como medio de búsqueda y selección de información, con uso crítico y reflexivo, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos.
  - Utilizar aplicaciones o programas informáticos para la creación y manipulación de imágenes y documentos audiovisuales.
- **Competencia para aprender a aprender**:
  - Habituarse a reflexionar sobre los procesos de trabajo y de estudio.
  - Llevar a cabo propuestas de experimentación creativas que impliquen la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.
  - Trabajar en equipo y promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

- **Competencias sociales y cívicas**:
    - Adquirir habilidades sociales.
    - 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.
    - Introducir valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto al empleo de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.
- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**:
    - Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados.
    - Estimular el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica para fomentar la iniciativa y autonomía personal.
    - Fomentar la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.
- **Conciencia y expresiones culturales**:

  Esta competencia implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos. De ahí, los objetivos o propósitos que se relacionan:

    - 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.

Nótese cómo las competencias son interdependientes, de modo que algunos elementos de ellas se entrecruzan o abordan perspectivas complementarias. Además, el desarrollo y la utilización de cada una requiere a su vez de las demás. En algunos casos esta relación es especialmente intensa. Por ejemplo, algunos elementos esenciales de las competencias en comunicación lingüística, aprender a aprender o tratamiento de la información y competencia digital, están estrechamente relacionados entre sí y, juntos, forman la base para el desarrollo y el empleo del resto de las competencias. De la misma manera, la resolución de problemas, la actitud crítica, la gestión de las emociones, la iniciativa creativa o la toma de decisiones con evaluación del riesgo, involucran diversas competencias.

4. CONTENIDOS, OBJETIVOS ESPECÍFICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES POR UNIDADES DIDÁCTICAS

Los contenidos (anteriormente descritos como conceptos, procedimientos y actitudes) para el Primer Ciclo de Educación Secundaria en su Nivel I, se han distribuido en *DIEZ* Unidades Didácticas, organizadas en tres bloques temáticos, para favorecer la comprensión y aprendizaje de forma lógica, amena y sencilla; los conceptos de cada unidad y bloque se interrelacionan para conformar una síntesis de los contenidos del área.

De esta forma, los tres bloques marcados por la *legislación actualmente en vigor* –***Expresión plástica, Comunicación Audiovisual*** *y* ***Dibujo técnico***– se convierten en bloques temáticos fácilmente adaptables a cualquier proyecto curricular del aula.

El inicio del curso va precedido por un capítulo introductorio sobre materiales y técnicas de dibujo y pintura.

El aprendizaje debe ser fruto de una intensa actividad por parte del estudiante basada en la observación, la relación entre los conocimientos, el análisis y comprobación de los mismos y el intercambio de puntos de vista con los compañeros y con el profesor.

Materiales y técnicas de dibujo y pintura

CONTENIDOS

- ***Materiales de dibujo y pintura****: Lápiz de grafito, escala de dureza de las minas. Pasteles. Lápices de color y lápices de color acuarelables. Ceras. Rotuladores. Acuarelas. Témperas. Dibujo asistido por ordenador.*
- ***Materiales para dibujo geométrico****: Escuadra y cartabón, posición idónea de las plantillas para el trazado geométrico. Reglas: regla común, el doble o tripe decímetro. Goniómetro. Compás, mantenimiento y control del compás, afilado del compás.*
- ***Materiales complementarios****:* Goma de borrar. Sacapuntas. Pegamento en barra. Cuchillas. Tijeras. Soportes: papel, tabla y lienzo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer los diferentes medios de dibujo y pintura necesarios para trabajar en el aula.
- Distinguir las diferentes cualidades expresivas de cada uno de estos materiales.
- Conocer los soportes fundamentales para la aplicación de las diferentes técnicas, así como los materiales complementarios que pueden ser de utilidad en determinados momentos.
- Conocer los materiales imprescindibles (escuadra, cartabón, regla y compás) para llevar a cabo construcciones geométricas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Valorar la atención en la comprensión de los diferentes medios y técnicas de dibujo y pintura, así como sus variadas cualidades plásticas y expresivas.
- Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.
- Verificar el empleo de los conceptos aprendidos en este capítulo introductorio en las prácticas propuestas en las U.D. que se desarrollan en este curso.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.
- Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Bloque I. Elementos configuradores del lenguaje visual

U.D. 1. EL punto y la línea como signos de expresión

CONTENIDOS

- El punto como signo gráfico-plástico. Expresividad del punto. El puntillismo. El punto en la imagen impresa y el punto digital.
- La línea: expresividad y funciones. La expresividad de la línea. Principales funciones de la línea. La línea en la creación de formas.
- El punto y la línea en el arte. La línea en la estructura compositiva.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Saber describir el concepto de signo, punto y línea, así como sus cualidades plásticas y/o estéticas.
- Experimentar con las variaciones formales del punto y la línea y sus posibilidades creativas.
- Observar, comprender y evaluar los elementos propios de las imágenes visuales siendo sensibles a sus cualidades plásticas.
- Comprender y aplicar el valor compositivo de las “líneas visuales”.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Identificar y valorar las cualidades visuales del punto y la línea en imágenes y producciones propias y ajenas.
- Valorar la consecución de estrategias propias en la representación de formas mediante signos, puntos o líneas.
- Saber utilizar la expresividad de la línea y el punto con sus posibilidades tonales en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y ejerciendo presión en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
- Experimenta y consigue la forma y el volumen mediante la mezcla óptica de puntos de color.
- Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.
- Identifica y valora la importancia del punto y la línea, analizando de manera oral y gráfica imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.

U.D. 2. Las texturas

CONTENIDOS

- La textura. Cualidades simbólicas de las texturas.
- Clasificación de las texturas. Textura natural o artificial. Textura orgánica o geométrica. La textura en las técnicas.
- La textura en el arte. La textura en el dibujo y la pintura. La textura en la escultura. La textura en la arquitectura.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Valorar el interés por conocer la naturaleza de las texturas y sus múltiples aplicaciones prácticas y estéticas.
- Saber crear composiciones propias con variedad de texturas a través de diferentes técnicas y procedimientos.
- Analizar texturas del entorno y del mundo del arte.
- Reconocer la importancia de la textura propia de las superficies de los objetos en los diversos campos de expresión artística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Valorar el grado de asimilación de las texturas, y si se han utilizado adecuadamente sus valores expresivos.
- Detectar el nivel de consecución de estrategias propias en cuanto a la representación de la superficie de un objeto cualquiera.
- Saber diferenciar e identificar las distintas texturas superficiales (táctiles o visuales, orgánicas o geométricas y naturales o artificiales) analizando el proceso de generación de cada una de ellas.
- Valorar la creación de texturas como medio identificativo de la intencionalidad expresiva.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- Realiza composiciones utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores…).
- Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas y valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
- Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante la técnicas del frotado o frottage, utilizándolas en composiciones abstractas y figurativas.

U.D. 3. Naturaleza y expresividad del color

CONTENIDOS

- Naturaleza del color.
- Color luz. Mezcla aditiva. El color en dispositivos digitales.
- Color pigmento. Mezcla sustractiva. La impresión por cuatricromía.
- Ordenación del color: el círculo cromático. Colores complementarios.
- Simbología del color.
- Dinámica del color. Los colores cálidos y fríos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender el comportamiento natural del color luz y del color pigmento.
- Saber diferenciar, ordenar y reproducir los matices de color, tanto en objetos naturales como artificiales, por medio del círculo cromático.
- Reconocer los aspectos psicológicos del color en su mensaje visual, identificando las variaciones que en su significado producen los cambios de color.
- Aprender a emplear el color de forma creativa, valorando su simbolismo y aplicándolo con fines expresivos.
- Comprender el valor del color en la representación del espacio y su empleo en composiciones gráfico-plásticas con este fin.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Analizar y aplicar los conocimientos sobre composición y ordenación del color teniendo en cuenta las relaciones establecidas entre ellos.
- Diferenciar las características del color en la naturaleza y en el arte, siendo capaz de reproducirlos mediante la utilización de mezclas con finalidad expresiva.
- Identificar con criterio las finalidades simbólicas en el uso del color para la transmisión de un mensaje concreto, según la intencionalidad del autor.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- Diferencia entre el color luz y el color pigmento y sus aplicaciones.
- Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
- Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color, con tonos fríos y cálidos.
- Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, expresando sensaciones en composiciones sencillas.
- Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones y collages cromáticos matéricos.

U.D. 4. La luz y el claroscuro

CONTENIDOS

- Naturaleza de la luz. El fenómeno de la luz. Contraste de luces y sombras: el claroscuro.
- Comportamiento de la luz. Influencia de la luz en la percepción del volumen.
- La técnica del claroscuro.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Saber observar y analizar el comportamiento de la luz sobre las formas corpóreas y diferenciar las distintas cualidades de la luz artificial y de la luz natural.
- Conseguir describir la luz y las sombras, como elementos que sugieren el efecto de volumen.
- Reconocer los tipos de iluminación sobre diferentes modelos, apreciando sus cualidades expresivas.
- Saber representar la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas con el uso del claroscuro.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Valorar la influencia y la transmisión de sensaciones que puede provocar el uso adecuado de la luz en las obras artísticas.
- Investigar y practicar con los valores del claroscuro, demostrando interés en el uso de los valores tonales propios de la correcta iluminación.
- Diferenciar los pasos tonales en la representación de cuerpos con caras planas o de cuerpos suaves y graduales (difuminado) como en las superficies curvas o redondeadas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- Experimenta la obtención de volúmenes a través del contraste de luces y sombras, tanto en formas naturales como en figuras geométricas.
- Emplea el claroscuro para percibir la sensación volumétrica en el plano, en formas y figuras sencillas; así como en obras e imágenes fotográficas.
- Realiza composiciones utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores…).
- Valorar la comprensión de la influencia que tiene el estudio de la luz en las obras artísticas.

Bloque II. La comunicación audiovisual

U.D. 5. El arte de comunicar

CONTENIDOS

- El proceso de comunicación. El acto de comunicar.
- El mensaje visual. El formato de la imagen y su mensaje. La regla de los tercios. La imagen y el sonido.
- Ilusiones ópticas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender el fenómeno de percepción visual y diferenciar con claridad entre el hecho físico de visualizar y el proceso intelectual de interpretar.
- Analizar las aplicaciones comunicativas del lenguaje visual: la información, la persuasión, la narración y la estética.
- Definir con claridad en qué consiste "componer", y conocer los elementos que configuran la composición.
- Diferenciar los distintos formatos presentes en las obras artísticas, así como saber apreciar la importancia de encajar correctamente las figuras representadas en el formato escogido.
- Saber visualizar y apreciar las particularidades de las ilusiones ópticas y su proceso perceptivo e intelectual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar composiciones aplicando diferentes recursos para transmitir mensajes con distintos significados.
- Conocer e identificar, en distintas composiciones alternativas, la organización de los elementos mediante la aplicación de criterios compositivos.
- Conocer y diferenciar los diferentes tipos de ilusión óptica y comprender el fenómeno por el que engañan a nuestra percepción.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo la finalidad de la misma.
- Analiza los equilibrios y ritmos compositivos en imágenes gráficas y artísticas: formato y encaje en composiciones propias.
- Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos; identificando y clasificando diferentes ilusiones ópticas.
- Diseña ilusiones ópticas propias basándose en las leyes perceptivas.

U.D. 6. La sociedad de la información

CONTENIDOS

- Interpretar mensajes visuales. Significado y significante.
- Influencia del entorno. El juicio de la información recibida.
- Los recursos visuales. El caligrama.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Entender la importancia de los signos visuales, identificando significado y significante en un signo visual.
- Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno sociocultural, así como los aspectos denotativos y connotativos presentes en las mismas.
- Saber leer y analizar imágenes de variada procedencia, distinguiendo tanto los aspectos formales como la intencionalidad del autor.
- Identificar los diferentes recursos visuales, tales como la metáfora, aplicados en el lenguaje publicitario.
- Reconocer y aplicar los elementos y procesos tipográficos en la creación de imágenes caligráficas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Crear signos visuales que puedan transmitir informaciones de manera sencilla e inequívoca.
- Analizar correctamente imágenes publicitarias distinguiendo con claridad sus diferentes elementos formales y expresivos.
- Analizar imágenes de forma objetiva y subjetiva, identificando elementos narrativos y recursos visuales aplicados a la transmisión de un mensaje, sacando conclusiones e interpretando su significado.
- Aplicar los recursos tipográficos, tanto analógicos como digitales, en la creación de caligramas en base a la transmisión de un mensaje propio.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- Distingue significante y significado en un signo visual.
- Experimenta con los códigos socioculturales en la transmisión de un concepto.
- Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
- Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

Bloque III. La geometría como soporte del proceso creativo

U.D. 7. Formas y elementos geométricos básicos

CONTENIDOS

- Génesis de elementos y formas básicas.
- Elementos geométricos fundamentales. El punto. La línea. Dirección y posiciones relativas entre rectas.
- Ángulos: Definición y características. Tipos. Posiciones.
- La circunferencia y el círculo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Entender cómo se genera lo bidimensional y con ello las formas básicas, en el interés de ser reconocidas tanto en la naturaleza como en las artes visuales.
- Conocer y comprender sin ambigüedades las características y léxico que identifica a los distintos elementos constituyentes del entendimiento geométrico: concepto de paralelismo, perpendicularidad, tipos de líneas, ángulos, etc.
- Aprender a utilizar correctamente los lápices en sus distintas durezas, así como los instrumentos propios del dibujo técnico: escuadra, cartabón y compás.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Analizar, experimentar y descubrir composiciones con elementos y formas básicas, en particular en el ámbito de los objetos del entorno inmediato, valorando la correcta descripción gráfica de los diseños.
- Demostrar, mediante el delineado de rectas con varias inclinaciones e interlineados constantes, el interés, la precisión y buen manejo de las plantillas (escuadra y cartabón), así como la limpieza y buena presentación de los trabajos.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- Emplea las plantillas (escuadra y cartabón) para el trazado de paralelas, perpendiculares y rectas a 45º.
- Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y el cartabón.
- Crea diseños lineales con el empleo adecuado de la escuadra y el cartabón.
- Ensaya el manejo preciso del compás para la realización de construcciones geométricas y diferentes ornamentaciones.

U.D. 8. Trazados geométricos fundamentales

CONTENIDOS

- Concepto de medida. Sistema métrico decimal. Sistema sexagesimal. Transporte y suma y diferencia de segmentos y ángulos.
- Distancia entre elementos geométricos
- División de un segmento en partes iguales. Teorema de Tales.
- Lugares geométricos básicos en el plano. Aplicaciones.
- Construcción y operatividad con ángulos. Trazado de ángulos con la escuadra y el cartabón. Trazado de ángulos con el compás. Operatividad con ángulos.
- División de la circunferencia en partes iguales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aprender a realizar operaciones con segmentos y ángulos con herramientas de dibujo geométrico.
- Razonar el concepto de distancia entre puntos, rectas y circunferencias para su posterior determinación gráfica.
- Razonar el concepto de lugar geométrico en los trazados básicos: circunferencia, mediatriz de un segmento, bisectriz de un ángulo y mediana.
- Saber dividir la circunferencia en dos, cuatro, seis u ocho partes iguales, con el fin de diseñar geometrías ornamentales con estructuras radiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Saber medir, trasladar y operar (sumas y diferencias) con segmentos y ángulos.
- Verificar la realización de composiciones mediante mediciones de rectas y ángulos con precisión y correcto manejo de los instrumentos de dibujo técnico.
- Diferenciar, con claridad, las características básicas de mediatriz y bisectriz en el razonamiento de los trazados y diseños geométricos.
- Valorar la realización de los ejercicios con limpieza y claridad

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- Ensaya el manejo preciso del compás para la realización de construcciones geométricas y para transportar magnitudes y arcos de circunferencia.
- Divide la circunferencia en 4, 6, 8.. partes iguales, usando el compás para la creación de los elementos geométricos que se posibilitan; así como el diseño de variada ornamentación.
- Suma o resta ángulos positivos o negativos y segmentos sobre una recta usando adecuadamente las herramientas geométricas.
- Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales.
- Ejecuta correctamente la creación de trazados geométricos básicos: bisectriz, mediatriz, mediana y construcción de ángulos

U.D. 9. Formas poligonales regulares

CONTENIDOS

- Triángulos. Definición y designación. Propiedades fundamentales. Clasificación y denominación de los triángulos. Líneas y puntos notables. Construcción de triángulos.
- Cuadriláteros. Definición y designación. Propiedad fundamental. Clasificación y denominación de los cuadriláteros convexos. Construcción de cuadriláteros.
- Formas poligonales. Elementos y denominación. Propiedades.
- Polígonos regulares inscritos en una circunferencia mediante la división de dicha circunferencia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aprender la importancia que tiene la geometría de las formas poligonales para el estudio de la estructura interna de los objetos.
- Construir triángulos y cuadriláteros recordando su clasificación y propiedades fundamentales.
- Saber dividir la circunferencia en dos, cuatro, seis y ocho partes iguales con el fin de poder diseñar geometrías ornamentales con estructuras radiales.
- Saber construir polígonos convexos y cóncavos o estrellados para su aplicación al diseño ornamental.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Valorar la diferenciación clara de las características básicas de triángulos y cuadriláteros.
- Verificar si se ha razonado la representación correcta de las formas y estructuras geométricas de forma objetiva.
- Reconocer estructuras poligonales en el arte, el diseño y la arquitectura, como, por ejemplo, en los rosetones románicos y góticos.
- Valorar la creatividad e imaginación en la invención de estructuras modulares con redes triangulares y con mallas cuadradas.
- Valorar la realización de los ejercicios con limpieza y claridad.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- Clasifica cualquier triángulo observando sus lados y sus ángulos.
- Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, dos ángulos y un lado o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
- Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
- Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
- Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
- Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.

U.D. 10. Movimientos en el plano. Composiciones modulares

CONTENIDOS

- Movimientos de formas bidimensionales. Traslación. Giro o rotación. Simetría axial o bilateral. Simetría central.
- La geometría en los pavimentos. Composiciones modulares.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Saber que los movimientos en el plano facilitan la representación de las formas.
- Reconocer la existencia de simetrías, presentes tanto en las formas de la naturaleza como en las obras proyectadas por el hombre.
- Saber diseñar secuencias rítmicas sujetas a ordenaciones basadas en espacios planimétricos (de redes triangulares regulares o cuadradas), incorporando el color como factor de enriquecimiento expresivo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Valorar, en el diseño de nuevas formas, la destreza en la utilización de movimientos en el plano: traslaciones, giros y simetrías.
- Saber diseñar, sobre redes poligonales, composiciones modulares originales.
- Comprender que la disposición del módulo base crea imágenes rítmicas al utilizar distintas secuencias de una misma forma modular.
- Precisión y limpieza en el trazado, atendiendo a la complejidad y mayor número, tanto de módulos como de secuencias.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- Aplica correctamente los conceptos de traslación, giro o rotación y simetría en las formas planas; analizando su existencia tanto en el plano como en el espacio.
- Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos en el plano.

5. ATENCIÓN Y TRATAMIENTO A LA DIVERSIDAD ENTRE DISTINTOS NIVELES

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

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

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

Asimismo, se proponen actividades de refuerzo y de ampliación compatibles con las propuestas incluidas en el libro, de manera que maticen los planteamientos establecidos, haciéndolos más sencillos o más complicados según los intereses y las necesidades.

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

En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos.

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

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

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

6. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS

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

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

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

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

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

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