



PROYECTO CURRICULAR

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

PRIMER CICLO • NIVEL II

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| INTRODUCCIÓN | 3 |
| 1. CARACTERÍSTICAS Y PLANTEAMIENTO..... | 5 |
| 2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS | 7 |
| 3. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE | 8 |
| 4. SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE POR UNIDADES DIDÁCTICAS | |
| I. Elementos configuradores del lenguaje visual | 12 |
| II. Los lenguajes audiovisuales | 16 |
| III. La geometría como soporte del proceso creativo | 19 |
| IV. Los sistemas de representación en el dibujo técnico | 24 |
| 5. ATENCIÓN Y TRATAMIENTO A LA DIVERSIDAD ENTRE DISTINTOS NIVELES | 27 |
| 6. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS..... | 28 |

INTRODUCCIÓN

Tres son las fuentes de las que bebe el éxito en la enseñanza: las capacidades del docente, las aptitudes del discente 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 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.

En esta situación es donde el aprendizaje por competencias interdisciplinares se hace esencial y las situaciones de aprendizaje se asimilan en propuestas prácticas que presentan situaciones y actividades reales (y no solo puramente procedimentales) que obligan al esfuerzo de un desarrollo integrador y multidisciplinar del alumno en su lenguaje artístico y audiovisual.

Abordando un planteamiento más liberador de las sesiones y de la utilidad práctica de la asignatura, favoreciendo situaciones de aprendizaje dentro y fuera del aula, se ha llevado a cabo la entrega del material en un volumen teórico-práctico con una filosofía de uso exclusiva

de nuestro proyecto editorial que presenta por un lado, el **Manual de Contenidos Teóricos y Propuestas Prácticas (con una carpeta portadora del material diario)** en aras de satisfacer la "normativa" —sobre el depósito de libros— que impera y/o prevalece en algunas Comunidades. Asimismo, el denominado **Manual Digital** –en formato USB– se suma a la aportación anterior lo que favorece la autonomía del docente y genera un entorno visual de fácil manejo y atractivo diseño.

Esta **Guía Didáctica digital, presentada en una 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* (saberes 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 II*, 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 las diversas situaciones de aprendizaje que se puedan desarrollar) 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 II de la Educación Secundaria Obligatoria, para aquellos alumnos que tengan un nivel mínimo de conocimientos –con gran capacidad de adaptación pedagógica y didáctica a las aptitudes individuales de cada alumno–, 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 los saberes básicos definiendo con concreción curricular qué debe aprender el alumnado (saberes y/o contenidos), en qué orden (secuencia), cómo (metodología) y con qué medios (materiales y técnicas). Todos estos elementos, junto con la explicación de los *Criterios de evaluación* y los *Estándares de aprendizaje*, 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 en aras de la consecución plena del Perfil de Salida al final de la etapa.

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. Por ello, el Patrimonio artístico y cultural, definido como un bloque esencial de los saberes básicos (y de sus competencias definitorias) se presenta integrado a lo largo de todo el proyecto editorial, en aras de una mayor integración de dicho contenido con el resto de competencias y como una vía de acceso en las propuestas a situaciones de aprendizaje que pueden llevarse a cabo en proyectos acordes con las actividades del centro, dotando de libertad pedagógica al docente.

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 doce Unidades Didácticas, «**Observar, Comprender, Expresar**» introduce al lector en el mundo de la comunicación visual y audiovisual. 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 denomina “*Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual*” en aras de dar continuidad a las denominaciones reseñadas en cursos anteriores.

Los siguientes bloques complementan el primero tangencialmente pero se centran y analizan dos aspectos fundamentales: el poder de los lenguajes y la innovación presente en la **Comunicación audiovisual**, y el valor de la **Geometría como soporte del proceso creativo** y la importancia de estos conceptos en la comunicación gráfico-plástica, dentro de complementar el bloque “*Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos*” y desarrollar las competencias propias de la “*Imagen y comunicación visual y Audiovisual*”.

El aprendizaje y utilización de conceptos como el signo, la textura, la luz, el color, la geometría de las formas y la proporción, 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.

Un breve anexo al final del libro se ocupa de familiarizar al alumno con las **técnicas secas, húmedas y digitales**. Así se completa el bloque temático “*Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos*”. Obviamente este bloque, al igual que los saberes relativos al patrimonio cultural, se articula a lo largo de todos los elementos del proyecto pedagógico.

La naturaleza del área permite establecer unas bases conceptuales comunes a través de toda la Educación Secundaria proporcionando continuidad en el tratamiento de los saberes básicos y sus competencias, tanto a nivel de las competencias básicas como de las específicas del área, 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 los cursos y niveles; lo que trae consigo una clara estructuración de la sintaxis de los lenguajes plásticos, en aras de desarrollar las capacidades y destrezas del área planteando unos criterios de evaluación y unos estándares de aprendizaje precisos.

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.

Las competencias específicas de este manual cumplen adecuadamente con los descriptores de los perfiles de salida propios de la etapa (herramienta que concreta los principios y fines educativos de las etapas educativas). Apoyan progresivamente un desarrollo competencial pleno en el alumno a lo largo de su estancia en la educación secundaria y favorecen positivamente la continuidad adecuada de su desarrollo en futuras vías profesionales y/o académicas.

2. COMPETENCIAS

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 saberes básicos, desde el punto de vista de una cultura perceptiva y unas capacidades expresivas, en el marco de una educación formativa integral, apoyando el desarrollo de unas competencias clave y unas competencias específicas propias de la materia que se interrelacionan a continuación.

Competencia específica 1: comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

Competencia específica 2: explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

Competencia específica 3: analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

Competencia específica 4: explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

Competencia específica 5: realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

Competencia específica 6: apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

Competencia específica 7: aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

Competencia específica 8: compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

Estas competencias específicas se interrelacionan en las propuestas operativas del proyecto en mayor o menor medida según la actividad planteada y los entornos de colaboración y valoración grupal que dictamine el docente y permitan las sesiones del aula. Por ejemplo, aquellas propuestas que presentan obras de arte para analizar cumplen la competencia 1, 2 y 3, pero si se presenta el espacio para realizar una reinterpretación cumplen más activamente las competencias 4 y 6 (teniendo en cuenta que para reinterpretar haya que analizar una obra del patrimonio cultural y artístico). Las competencias 5, 7 y 8 se centran más propiamente en la experiencia práctica de la materia.

El proyecto editorial define en este manual, en aras de manejar un nivel pedagógico más completo dentro de la etapa, una serie de objetivos competenciales articulados a lo largo del proyecto en una suma paulatina del desarrollo del alumnado:

1. Observar, percibir, interpretar y analizar de forma crítica y con herramientas adecuadas las imágenes y las formas del entorno, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, a su factor histórico y social con interés y respeto, desde una perspectiva de género. Desarrollar la capacidad de reconocer un contexto cultural e histórico en la obra en base a sus aspectos formales y lenguajes inherentes a la estética contemporánea.
2. Apreciar los valores culturales y estéticos –identificando, interpretando y valorando sus contenidos– y entenderlos como parte de la diversidad cultural, reconociendo el uso y finalidad de las manifestaciones artísticas, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora. Incorporar esas manifestaciones a su cultura personal y un imaginario propio estableciendo conexión con esos valores e incorporándolos creativamente en obras propias o inspiración como parte del proceso de creación.
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. Compartir con respeto sus impresiones y emociones con otras personas y expresar una opinión personal de forma abierta y respetuosa.

4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber reconocer las cualidades (procesos y resultados) de cada una y relacionarlas con otros ámbitos del conocimiento valorando, no solo los objetivos y el proceso, sino el entorno de lectura final y el público destinatario del mensaje.
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, de forma que las producciones artísticas (individuales o colectivas) sean justificadas y desarrolladas con iniciativa y autonomía, racionalidad y respeto.
6. Utilizar los diversos materiales, técnicas y procedimientos básicos (seleccionando el más adecuado a criterio del alumno) para la realización de imágenes en los diversos lenguajes artísticos, valorando la creatividad, los hábitos de observación, la precisión, el rigor y la pulcritud, la iniciativa y la confianza, así como el esfuerzo y la superación de las dificultades. De esta forma el alumno podrá realizar un proyecto artístico cumpliendo un objetivo propuesto, bajo un uso adecuado de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.
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. Valorar, en cada momento del proyecto el proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción real de obra, superando estereotipos y mostrando respeto ante la diversidad.

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

La ley de educación 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 adquiridas. Es decir, la capacidad de resolver situaciones que se consideran imprescindibles en su desarrollo con una serie de saberes básicos imprescindibles para la materia y el nivel educativo, dando pie a un perfil de salida de la etapa adecuado.

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 plurilingüe:**
 - *Aprendizaje y uso de segundas lenguas orales o signadas con propiedad y corrección.*
 - *Conocer, respetar y valorar la diversidad lingüística y cultural.*

- **Competencia matemática, competencia en ciencia, tecnología e ingeniería:**
 - *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 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 personal, social y de aprender a aprender:**
 - *Habitarse 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.

• **Competencia ciudadana:**

- 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.

• **Competencia emprendedora:**

- 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.

• **Competencia en 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. SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE POR UNIDADES DIDÁCTICAS

Los Saberes básicos (conocidos como contenidos delimitados en conceptos, procedimientos y actitudes de la materia) para el Primer Ciclo de Educación Secundaria en su Nivel II, se han distribuido en *DOCE* Unidades Didácticas, organizadas en cuatro 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 saberes básicos del área.

De esta forma, los cuatro bloques marcados por la nueva legislación (“Patrimonio artístico y cultural”, “Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica”, “Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos” e “Imagen y creación visual y audiovisual”) se reformulan en este proyecto editorial fácilmente adaptables a cualquier proyecto curricular del aula en sintonía con el desarrollo de las situaciones de aprendizaje de cada centro. Así, las manifestaciones culturales y artísticas se utilizan como ejemplo en todo el manual y como materia prima a versionar y/o analizar en las propuestas operativas. Los elementos del lenguaje visual se desarrollan paulatinamente en todas las unidades, a la vez que se adquiere agilidad, confianza y experiencia en el uso de los diferentes materiales y técnicas que se sugieren en cada unidad. Todo ello acompañado por los saberes que construyen el lenguaje que permite una comunicación visual y audiovisual efectiva.

El inicio del curso va precedido por un capítulo introductorio sobre materiales y técnicas de dibujo y pintura. Este contenido se desarrolla de forma contractual a todo el proyecto y establece las bases para el análisis de obra ajena y la creación de obra propia, aplicándose los criterios de evaluación de las competencias específicas que establece el nuevo currículo.

El aprendizaje debe ser fruto de una intensa actividad por parte del estudiante basado 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 O SABERES

- **Materiales de dibujo y pintura:** Lápiz de grafito, escala de dureza de las minas. Lápices de color. Rotuladores. Ceras. Témperas.
- **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.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- 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

- 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, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Bloque I. Elementos configuradores del lenguaje visual

U.D. 1. Signos, formas y texturas

SABERES BÁSICOS

- El punto como signo gráfico-plástico. El punto y su expresividad. El puntillismo. El punto en la imagen impresa y el punto digital.
- La línea como elemento de expresión. La línea y su expresividad. La línea en la creación de formas. La línea en la obtención del volumen.
- La forma. La forma y sus tipos. Posiciones relativas. Formas geométricas y orgánicas.
- La textura. Características tipológicas de las texturas: táctil y visual; naturales y artificiales; y orgánicas o geométricas.
- La textura en el arte: la textura en el dibujo y la pintura, en la escultura y en la arquitectura.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Saber describir el concepto de signo y textura y sus cualidades en el lenguaje visual.
- Experimentar las diferentes formas del punto, de la línea y de las texturas gráficas, pictóricas y plásticas en trabajos propios.
- Analizar formas y texturas del entorno y del mundo del arte.
- Reconocer la importancia de formas y texturas en los diversos campos de expresión artística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Valorar y verificar el grado de asimilación de los conceptos de signo, forma y textura, y si se han utilizado adecuadamente sus valores expresivos.
- Detectar el nivel de consecución de estrategias propias en cuanto a la representación de la forma utilizando signos.
- Saber diferenciar e identificar las diferentes texturas superficiales (táctiles o visuales, orgánicas o geométricas y naturales o artificiales), analizando el proceso de generación de cada una de ellas.
- Valorar la personalización de texturas de ideación propia como medio de afirmación de la personalidad e interiorización del contenido.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- 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 geoméricamente o más libres y espontáneas.
- 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.

U.D. 2. Color y creatividad

SABERES BÁSICOS

- Percepción y naturaleza del color. Génesis del color. La luz y el espectro visible.
- Color luz. Mezcla aditiva. Color pigmento. Mezcla sustractiva.
- Ordenación bidimensional del color: el círculo cromático.
- Ordenación y movimiento del color en el espacio: Tono o color, luminosidad o valor y saturación o intensidad.
- Comportamiento y acción del color. Tonos fríos. Tonos cálidos. Los colores complementarios. Dinámica y perspectiva del color.
- Armonías cromáticas. Armonía monocromática, por triadas, por analogía y policromática.
- El poder simbólico del color.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Comprender los comportamientos del color luz y del color pigmento (materia).
- Saber diferenciar, ordenar y reproducir los matices de color en la naturaleza, en el arte y en los objetos que nos rodean, atendiendo a sus propiedades: tono, luminosidad y saturación.
- 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 mediante dos técnicas: el uso de colores planos y el cambio cromático, valorando su simbolismo.
- Conocer las características más relevantes de la pintura impresionista diferenciándola de la de otros movimientos artísticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Analizar y aplicar los parámetros del color (tono, saturación y luminosidad), teniendo en cuenta las relaciones de armonía y contraste 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 algunas de las obras más importantes del Impresionismo atendiendo a sus cualidades plásticas, así como a los artistas más relevantes de dicho movimiento.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- 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.
- Interpreta obras pictóricas mediante una armonía cromática haciendo uso de colores análogos.
- 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.

U.D. 3. Luces y sombras

SABERES BÁSICOS

- Naturaleza de la luz. El fenómeno de la luz. Contraste de luces y sombras: el volumen.
- Influencia de la luz en la percepción de los objetos: luz frontal, luz cenital, contraluz, luz lateral y luz inferior.
- Comportamiento de la luz. Gama de luminosidad y valor tonal.
- Captura de la luz: el claroscuro. Tres pasos clave.
- La luz en el arte de la pintura y la fotografía.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Saber observar y analizar el comportamiento de la luz sobre las formas corpóreas, diferenciando las cualidades de la luz artificial y de la luz natural.
- Describir la luz y las sombras como elementos que sugieren el efecto de volumen.
- Reconocer los distintos tipos de iluminación sobre diferentes modelos, apreciando sus cualidades expresivas.
- Desarrollar destrezas en la elaboración de propuestas en colores acromáticos o colores neutros (blanco, negro y gama de grises).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Verificar el grado de comprensión de los diferentes tipos de iluminación (natural o artificial, directa o reflejada, cenital o inferior, etc.) y de sus variados valores simbólicos y expresivos.
- Comprobar la correcta asimilación del concepto de claroscuro y de su utilización en la creación de efectos de tridimensionalidad.
- Investigar, experimentar y practicar con las técnicas del claroscuro en la representación de bodegones, objetos y formas geométricas simples.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- 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.
- 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.

U.D. 4. La composición

SABERES BÁSICOS

- Componer.
- Elementos de la composición en el lenguaje visual. Las masas y sus relaciones. Relación figura-fondo. Las líneas maestras. Composiciones estáticas y dinámicas.
- Formato y encaje.
- El ritmo visual en la composición. Ritmo uniforme. Ritmo alterno o binario. Ritmo creciente o decreciente y ritmo convergente o divergente.
- La composición modular.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Saber definir en qué consiste «componer» y conocer los elementos que configuran la composición.
- Analizar la relación entre «masas» y su relación con las líneas maestras de la composición.
- Diferenciar los distintos tipos de formatos presentes en las obras artísticas, así como saber apreciar la importancia de encajar correctamente las figuras representadas en el formato escogido.
- Saber describir y construir diversos ritmos dentro de una misma composición de masas.
- Saber explicar qué es el “módulo” y cómo realizar una composición modular.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar composiciones con diferentes recursos para transmitir mensajes con distintos significados.
- Conocer e identificar en distintas composiciones alternativas la organización de las formas mediante la aplicación de los criterios compositivos fundamentales.
- Diferenciar los ritmos visuales y practicar su uso en composiciones abstractas o figurativas.
- Identificar en diversas obras de arte la estructura compositiva utilizada por su autor.
- Crear estructuras modulares con formas geométricas simples –básicamente sobre redes poligonales–, trabajando con transformaciones básicas como traslación, giro, simetría y semejanza.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- Construye composiciones planas –con piezas de cartulina de color– que verifiquen criterios de simetría, asimetría, peso visual y direccionalidad.
- Analiza los equilibrios y ritmos compositivos simétricos en imágenes gráficas y artísticas: formato y encaje.
- Realiza composiciones que transmitan emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).
- Analiza y aplica el esquema compositivo básico de obra propia atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

Bloque II. Los lenguajes audiovisuales

U.D. 5. La percepción y el lenguaje visual

SABERES BÁSICOS

- La percepción visual. Teoría de la Gestalt.
- Ilusiones ópticas. Ilusiones perceptivas. Figuras u objetos imposibles. Figuras dobles. Ilusiones de movimiento (Op-Art o Arte Óptico).
- La fuerza del lenguaje visual. Aplicaciones. Elementos y tipos de lenguajes visuales: lenguaje gráfico, pictórico, escultórico y arquitectónico.
- Iconos, símbolos y logotipos.
- Lectura de la imagen. Esquema general de lectura. Lectura de una fotografía. Lectura de una imagen publicitaria.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Comprender el fenómeno de la percepción visual y diferenciar con claridad entre el hecho físico de ver y el proceso intelectual de interpretar.
- Analizar las capacidades comunicativas del lenguaje visual: información, narración, persuasión y goce estético.
- Diferenciar las aplicaciones del lenguaje visual, especialmente en las artes clásicas: dibujo, pintura, escultura y arquitectura.
- Entender la importancia de los signos visuales, diferenciando con claridad iconos, símbolos y logotipos.
- Saber leer imágenes fotográficas y publicitarias, distinguiendo tanto los aspectos formales como las intenciones del autor.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar los distintos tipos de ilusiones ópticas y comprender el fenómeno por el que engañan a nuestra percepción.
- Conocer las diferentes cualidades expresivas de los medios gráficos, pictóricos, escultóricos y arquitectónicos, y aplicarlas en nuestras composiciones.
- Crear signos visuales que puedan transmitir informaciones de manera sencilla e inequívoca.
- Analizar correctamente imágenes fotográficas y publicitarias distinguiendo con claridad sus diferentes elementos formales y expresivos.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
- Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

- Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
- Distingue significante y significado en un signo visual.
- 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.

U.D. 6. LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

SABERES BÁSICOS

- La imagen fija. La fotografía: claves formales. Los ajustes de la cámara fotográfica. La fotografía: claves conceptuales. El cómic y las tiras cómicas. El lenguaje del cómic.
- La imagen en movimiento. El lenguaje de animación. El lenguaje cinematográfico. El lenguaje televisivo.
- El lenguaje multimedia.
- Presentaciones multimedia.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Comprender el proceso fotográfico y las variantes que se interrelacionan para lograr una determinada imagen por parte del autor, así como valorar sus claves formales y conceptuales.
- Saber leer apropiadamente todos los elementos fundamentales del lenguaje gráfico del cómic siguiendo de forma correcta la narración gráfica estática con ayuda de sus recursos visuales esenciales.
- Analizar correctamente los diferentes procesos audiovisuales y la importancia del plano para transmitir una sensación o idea en particular.
- Comprender el lenguaje multimedia y su capacidad expresiva inherente, aplicando los pasos necesarios en la resolución exitosa de una presentación interactiva de cara al público.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Analizar varias imágenes fotográficas distinguiendo con claridad aspectos formales y los valores expresivos.
- Aplicar con intención narrativa los recursos visuales del cómic, de forma ordenada y coherente, para la creación de una historieta visualmente atractiva y de fácil lectura gráfica.
- Distinguir con claridad los planos cinematográficos, analizando su diferente capacidad expresiva y comunicativa.
- Construir una presentación multimedia usando eficazmente sus recursos interactivos así como una correcta transmisión en el aula.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
- Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
- Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
- Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Bloque III. La geometría como soporte del proceso creativo

U.D. 7. Trazados geométricos básicos en el diseño

SABERES BÁSICOS

- Génesis de las formas básicas.
- Elementos geométricos fundamentales. El punto. La línea. Situación y posiciones relativas entre rectas.
- Distancias.
- Ángulos: tipos, posiciones relativas y suma y diferencia de ángulos.
- Lugares geométricos básicos en el plano.
- Operatividad con ángulos: trisección de un ángulo recto y llano. Bisectriz de un ángulo de vértice inaccesible.
- Triángulos. Definición y designación. Propiedades fundamentales. Clasificación.
- Cuadriláteros. Definición y designación. Propiedad fundamental. Clasificación.
- La circunferencia y el círculo.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Comprender el léxico y las características de los distintos elementos que constituyen las formas geométricas: tipos de líneas, concepto de paralelismo y perpendicularidad, distancias, ángulos, etc.
- Razonar el concepto y la existencia de lugares geométricos en los trazados básicos: circunferencia, mediatriz, bisectriz de un ángulo, etc.
- Saber aplicar los trazados básicos que generan las construcciones y figuras geométricas básicas –triángulos, cuadriláteros y circunferencia–, así como determinar las características de los puntos y rectas notables en ellos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Verificar la realización de formas y composiciones mediante la medición de rectas y ángulos con precisión y correcto manejo de los instrumentos de dibujo técnico: la escuadra, el cartabón y el compás.
- Diferenciar, con claridad, las características básicas de mediatriz y bisectriz en el razonamiento de los trazados y diseños geométricos.
- Valorar la importancia que tienen las formas básicas, como figuras geométricas, en el ámbito científico, tecnológico, artístico y decorativo.
- Valorar la realización de las propuestas operativas con limpieza y claridad.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- Emplea las plantillas (escuadra y cartabón) para el trazado de paralelas, perpendiculares y rectas a 45° .
- 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 para transportar magnitudes y arcos de circunferencia.
- Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
- Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y el cartabón.
- 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.

U.D. 8. Formas y estructuras poligonales. Redes modulares

SABERES BÁSICOS

- Formas poligonales. Elementos y denominación. Propiedades.
- Polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
- Trazado de polígonos regulares dado el lado.
- Polígonos regulares estrellados. Diseños decorativos.
- Redes modulares básicas.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Appreciar la importancia que tiene la geometría de las formas poligonales para el estudio de la estructura interna de los objetos.
- Conocer y aplicar los diversos trazados que dividen la circunferencia en partes iguales y, en consecuencia, poder inscribir en ella polígonos regulares.
- Saber construir polígonos convexos y cóncavos o estrellados de lado conocido, para su aplicación al diseño ornamental.
- Conocer y valorar las posibilidades que ofrece el fabuloso mundo de las redes elementales, sus diseños y variedades decorativas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Comprobar si se ha aprendido a representar correctamente las formas y estructuras geométricas de forma objetiva, empleando el razonamiento lógico y la utilización de la geometría plana.
- Reconocer estructuras poligonales en el arte, el diseño y la arquitectura como por ejemplo en los rosetones románicos y góticos.
- Conocer y representar los distintos polígonos regulares dado el radio de la circunferencia que los circunscribe o el lado del mismo.
- Valorar la exactitud y el cuidado en la representación final de los trabajos realizados.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
- Construye correctamente polígonos regulares de hasta cinco lados inscritos en una circunferencia.
- Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
- Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

U.D. 9. Tangencias y enlaces

SABERES BÁSICOS

- Tangencias. Principios básicos.
- Trazado de rectas tangentes a una circunferencia.
- Trazado de rectas tangentes a dos circunferencias. Consideraciones importantes. Tangencias y enlaces en el diseño.
- Enlaces en curvas técnicas.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Entender que el enlace de líneas consiste en saber aplicar las dos propiedades fundamentales que rigen las tangencias.
- Resolver las construcciones básicas de tangencias entre rectas y circunferencias y de estas entre sí, señalando con toda precisión el punto o puntos de contacto.
- Comprender las posibilidades que brindan las tangencias en diferentes construcciones y diseños.
- Conocer la existencia y características de los óvalos, ovoides y espirales de núcleo poligonal como aplicación directa y concreta al trazado de enlaces.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Valorar la destreza en el manejo de los instrumentos de dibujo lineal y estimar la precisión de las representaciones gráficas.
- Dibujar y resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones y trazados, así como su acabado y presentación.
- Diseñar objetos de uso común en los que sea preciso resolver problemas básicos de tangencias, razonando sus trazados.
- Valorar el razonamiento, la creatividad y la claridad gráfica en el trazado y ornamentación de los diseños. Valorar la realización de los ejercicios con limpieza y claridad.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
- Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
- Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
- Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
- Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

U.D. 10. Proporción, antropometría y escalas

SABERES BÁSICOS

- El lenguaje de la proporción. Concepto de proporción y semejanza entre figuras.
- Escalas. Tipos de escalas. Escalas gráficas.
- La proporción humana. El canon humano. Las proporciones en el rostro.
- El cuerpo humano y su entorno.
- La desproporción. La reproducción mediante cuadrícula.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Conocer y apreciar la importancia de la proporción en los objetos del entorno.
- Desarrollar la capacidad de comparar relaciones de proporción entre las partes de un mismo objeto.
- Adquirir la capacidad de relacionar formas semejantes expresando su factor de escala.
- Comprender el concepto de escala y sus aplicaciones para medir magnitudes.
- Utilizar la proporción en representaciones gráficas y con fines expresivos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- Realiza la representación de una imagen semejante a otra dada, utilizando el procedimiento de la cuadrícula.
- Construye escalas volantes y mide distancias sobre planos de vivienda o terrenos.
- Decora espacios libres de una vivienda.

Los sistemas de representación en el dibujo técnico

U.D. 11. Representación objetiva de sólidos. Vistas diédricas.

SABERES BÁSICOS

- Representación objetiva de sólidos. Sistemas de medida y perspectivas.
- Esquema conceptual de los diferentes sistemas de representación.
- Proyecciones o vistas diédricas de un sólido.
- Formas cilíndricas.
- Proyecciones diédricas de secciones planas en un cilindro de revolución.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Conocer los fundamentos, generalidades y utilización de los principales Sistemas de Representación, diferenciando el Sistema Diédrico, como sistema de medida, de los sistemas Perspectivos: Axonométrico, Caballera y Cónico.
- Distinguir y diferenciar las características y utilidad del Sistema Diédrico como sistema de medida y de los sistemas perspectivas.
- Representar correctamente las vistas o proyecciones diédricas de sólidos sencillos dados en perspectiva o vistos al natural.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Saber dibujar las vistas de sólidos con formas cúbicas elementales o cilíndricas dados en el sistema axonométrico o presentados al natural.
- Conocer y poner en práctica la normalización aplicable al dibujo técnico que hace universal y, por ende, posible la comprensión gráfica y objetiva de la forma y de las características de un objeto cualquiera.
- Saber diseñar un objeto sencillo, representado mediante sus vistas o proyecciones diédricas.
- Realizar los trazados con limpieza y precisión.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes cúbicos sencillos, identificando las tres proyecciones de sus vértices y aristas.
- Dibuja las proyecciones diédricas de sólidos elementales señalando, en las tres proyecciones, los vértices indicados.
- Trabaja y representa las proyecciones diédricas de piezas con formas cilíndricas.

U.D. 12. Axonometrías

SABERES BÁSICOS

- Las perspectivas axonométricas. Características axonométricas. La perspectiva isométrica. La perspectiva caballera.
- Trazado de perspectiva axonométrica isométrica. Construcción y trazado de partes circulares.
- Trazado de las perspectivas caballerías frontal y planimétrica.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Analizar y comprender los fundamentos de las perspectivas axonométricas ortogonal y oblicua.
- Saber construir estructuras isométricas de conjuntos prismáticos y de cuerpos cilíndricos
- Saber utilizar la perspectiva caballera, tanto frontal como planimétrica, como recurso gráfico de carácter técnico para crear sensaciones de volumen en la representación de cuerpos geométricos y modelos sencillos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Conocer los elementos fundamentales que rigen en los sistemas descriptivos axonométricos, utilizando sus características para incluir la sensación tridimensional en representaciones bidimensionales.
- Valorar la elaboración de tipologías arquitectónicas originales con ayuda de redes isométricas.
- Verificar la lógica de paso que permite representar cuerpos en perspectiva axonométrica partiendo de sus vistas diédricas.
- Valorar la construcción, en perspectiva caballera, de módulos y conjuntos sencillos a partir de las vistas diédricas, conociendo la influencia del ángulo de fuga en la visualización de las distintas perspectivas del objeto.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.
- Observa, analiza y representa encajes volumétricos de formas prismáticas con ayuda de pautado isométrico.
- Dibuja, sobre un pautado isométrico, el trazado de arcos circulares de una estructura arquitectónica.
- Representa formas volumétricas analizando la influencia del ángulo de fuga en las perspectivas caballerías frontales.
- Representa en perspectiva caballera planimétrica normal piezas arquitectónicas simples.

ANEXO

TÉCNICAS SECAS, HÚMEDAS Y DIGITALES.

- **PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS SECAS** paso a paso:

- Lápices de grafito.

- Lápices de colores y acuarelables.

- Cretas y Pasteles.

- Ceras.

- Rotuladores.

- Collage.

- **PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS HÚMEDAS** paso a paso:

- Tinta china.

- Acuarela.

- Témpera (Gouache).

- Estarcido.

- **PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS DIGITALES** paso a paso:

- Dibujo vectorial.

- Imagen en mapa de bits.

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 visual y audiovisual 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** plástica, visual y audiovisual, preparándolos 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.

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 y la propuesta de situaciones de aprendizaje a partir de las premisas planteadas en las propuestas operativas, extrapolando su planteamiento en actividades del centro. Tal es el caso, por ejemplo, de las propuestas de comunicación de los temas 6 y 7 o del uso de las propuestas geométricas del bloque III para diseñar mosaicos decorativos para decorar un aula o el diseño de un logotipo poligonal para un festival en el centro.

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

- *La adecuación de los saberes con los objetivos y los medios para conseguirlos.*
- *El enfoque práctico 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 un aprendizaje por competencias basadas en 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 desarrollando situaciones de aprendizaje.*