



ESO • Segundo ciclo

PROYECTO CURRICULAR

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
1. CARACTERÍSTICAS Y PLANTEAMIENTO.....	5
2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	8
3. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	12
4. SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y OBJETIVOS EVALUABLES POR UNIDADES DIDÁCTICAS	15
Línea temporal.....	16
Técnicas secas, húmedas y digitales.....	16
Bloque I. Elementos configuradores del lenguaje visual.....	18
Bloque II. La geometría como soporte del proceso creativo	20
Bloque III. Fundamentos del diseño	24
Bloque IV. El lenguaje audiovisual.....	28
5. ATENCIÓN Y TRATAMIENTO A LA DIVERSIDAD ENTRE DISTINTOS NIVELES	31
6. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS.....	33

INTRODUCCIÓN

Como el fruto que crece, alimentándose del agua y la luz solar, nuestros alumnos crecen y se forman como ciudadanos a través del alimento de la educación y la experiencia. En este camino de crecimiento personal hacia una educación de superior calidad adecuado de cara a las nuevas perspectivas de desarrollo social no existen atajos, solo existe el esfuerzo, la constancia y el saber hacer creativo y motivador.

Por ello, en estos momentos de cambios sociales y desarrollo tecnológico con nuevas necesidades estructurales y pedagógicas, a las editoriales del mundo educativo se nos debe exigir el máximo rigor pedagógico y la máxima entrega a la hora de ofrecer nuestras propuestas educativas, amparadas bajo el marco legislativo vigente.

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.

Siguiendo el planteamiento de nuestro innovador proyecto docente, se ha llevado a cabo la composición del presente material en dos volúmenes de clara metodología: el **Manual de Contenidos Teóricos** y el **Manual de Propuestas Prácticas** en aras de satisfacer la "normativa" —sobre el depósito de libros— de algunas Comunidades Autónomas. Asimismo, el denominado **Manual Digital** —accesible mediante internet— se suma a estos contenidos físicos, favoreciendo considerablemente el aprendizaje autónomo del alumno/a y ampliando los conocimientos en un entorno visual de fácil manejo y atractivo diseño.

La **Guía Didáctica digital** —también accesible a través de internet— dirigida al docente y con idéntica estructura que los dos volúmenes o *Manuales del alumno –Teoría y Prácticas—*, tiene una doble finalidad:

- Por un lado presentar los planteamientos sincronizados de ambos manuales, mostrando las diversas *soluciones a las propuestas operativas*, así como a las *actividades de Verificación* incluidas al dorso de cada lámina. Estas aportaciones, juntamente con los *Saberes básicos* derivados de las competencias, los *Objetivos* de la etapa adecuados al perfil de salida y los *Criterios de evaluación* del presente proyecto curricular, determinan el nivel de concreción en lo referente a la **«Programación de Aula»**.
- Por otro, adjuntar el Proyecto Curricular centrado en el *Segundo Ciclo de Educación Secundaria Obligatoria*, 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). Asimismo permite a los agentes educativos —dirección, profesorado, padres y alumnos— conocer en todo momento dónde se encuentran los alumnos respecto a la previsión inicial, qué correcciones generales han de plantearse y qué mecanismos de ampliación, refuerzo o adaptación deben aplicarse.

Observar, Comprender, Expresar IV Plus nace como innovación de nuestro Proyecto Editorial para el Segundo ciclo de Educación Secundaria Obligatoria, respetando y configurando acertadamente su carácter propedéutico. Presenta una base sólida sobre la cual construir –con gran capacidad de adaptación pedagógica y didáctica a las aptitudes individuales de cada alumno– un lenguaje Plástico, Visual y Audiovisual en pocas horas lectivas. Este momento actual nos conduce a clarificar objetivos y programar contenidos precisos: en qué orden (secuencia), cómo (metodología) y con qué medios (materiales). Todo ello, junto con los *Criterios de evaluación*, los *estándares de aprendizaje* y las verificaciones finales de cada U.D. 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 y adaptándose a la Agenda 2030 de desarrollo sostenible para la educación.

1 CARACTERÍSTICAS Y PLANTEAMIENTO

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual nace de la necesidad de comprender los estímulos visuales que se reciben como miembros de una sociedad y construir, a su vez, mensajes visuales propios a través de los cuales transmitir un mensaje claro. En definitiva, la materia se mueve en un entorno didáctico 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 se presenta como introducción al mundo de la Historia del Arte, sino que articula organizadamente la cantidad 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 socialmente nos hallamos inmersos en la "*cultura de la imagen*", parece evidente que la comprensión del lenguaje visual deba ser un punto de especial atención en la formación de los alumnos, precisamente en una edad, y bajo unos medios tecnológicos, en la que la imagen alcanza la esencia de la comunicación. 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 puedan 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** a través de algún medio artístico, tienen a su alcance el lenguaje de comunicación perfecto. Pero como cualquier lenguaje debe estudiarse y utilizarse regularmente. Por ello, la unificación de ambos manuales desarrolla, gradualmente, las capacidades de observación, argumentación, deducción, análisis, síntesis y categorización de las imágenes, así como un sentido crítico sólido y personalizado.

A lo largo de doce Unidades Didácticas, **Observar, Comprender, Expresar IV+** introduce al estudiante en el mundo de la comunicación plástica, visual y audiovisual, de forma tal que 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*; para *entender* es preciso, primero, *observar*.

Como introducción 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**). Este bloque, denominado en la ley actual "*Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual*" se presenta como "Expresión plástica" y es muy similar a otros títulos editoriales de E.S.O. logrando una continuidad adecuada en el desarrollo del alumnado a lo largo de la etapa.

Los siguientes bloques complementan estos conocimientos tangencialmente, pero se centran y analizan otros aspectos fundamentales; dentro de desarrollar y complementar la normativa vigente denominada *“Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos”* así como desarrollar las competencias propias de la *“Imagen y Comunicación visual y Audiovisual”*

El siguiente bloque analiza dos aspectos fundamentales: el poder del lenguaje geométrico y la innovación de las nuevas tecnologías en **la geometría como soporte del proceso creativo**, y la importancia de estos conceptos en la comunicación gráfico-plástica.

El tercer bloque, denominado **Fundamentos del diseño**, plantea las bases para el desarrollo de los procesos creativos en aras de solucionar problemas planteados en cualquiera de sus variantes profesionales haciendo hincapié sobre todo en sus aspectos visuales o creativos.

Por último, el cuarto bloque se denomina **Lenguaje audiovisual y multimedia**, y supone la irrupción del curso y ciclo que nos ocupa en el novedoso y fascinante mundo de la estructura audiovisual y el desarrollo tecnológico inherente a este tipo de expresión artística y plástica.

Un breve anexo en el libro digital presenta al alumno los secretos de las **técnicas secas, húmedas y digitales**. Los lápices de colores o de grafito, las acuarelas, los programas informáticos, las impresoras 3D o las témperas pasarán a ser inmejorables compañeros de viaje en el apasionante mundo visual que nos rodea. Así se completa el bloque temático *“Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos”*. Obviamente este bloque, al igual de los saberes relativos al patrimonio cultural, se articula a lo largo de todos los elementos del proyecto pedagógico.

La naturaleza del área permite determinar y completar las bases de la materia en este Segundo Ciclo de 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. De esta forma se crean y desarrollan los conocimientos del lenguaje plástico, visual y audiovisual.

Todas las propuestas del manual físico y digital, bajo un planteamiento metodológico innovador, están organizadas 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 que tiene por objeto facilitar al alumnado la adquisición e integración de aprendizajes de forma coherente, y aunque los contenidos son en parte conceptuales, al ser un área procedimental el aprendizaje y desarrollo de los saberes básicos en su competencia específica del área se hará a través de la metodología adecuada, cobrando importancia el conocimiento y uso de las posibilidades que ofrecen las instalaciones actuales junto a las nuevas tecnologías.

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 (utilizando los enlaces de recursos QR al final de cada U.D.). Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores y otros dispositivos electrónicos en el aula o en el domicilio del alumno que faciliten el desarrollo de estos contenidos fundamentales en la sociedad actual.

Este manual cumple 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), apoya progresivamente un desarrollo competencial pleno en el alumno a lo largo de su estancia en la educación secundaria y favorece positivamente la continuidad adecuada de su desarrollo en futuras vías profesionales y/o académicas.

Esta materia contribuye a desarrollar, en aras de un desarrollo pleno del alumno y según las normativas pedagógicas actuales, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico. Asimismo promueve comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación por razón alguna y la participación positiva en el entorno educativo, 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 COMPETENCIAS

La sociedad actual ha experimentado un cambio brusco en la forma de concebir el entorno e interactuar en sociedad. Nuevas premisas y patrones junto con la expansión de metodologías digitales son las nuevas vías de la enseñanza moderna. El aprendizaje pseudo-autónomo del alumno sin una presencia constante del docente obliga a una reflexión sobre el *saber ver* y *saber hacer*, haciendo necesario desarrollar una nueva formulación didáctica para lograr que el alumno (con o sin la presencia del docente) alcance los objetivos fijados para la etapa.

El planteamiento de los objetivos generales, así como de todo el manual en su proyecto de conjunto, se han establecido cuidadosamente para lograr el aprendizaje de una serie de saberes básicos y experiencias enriquecedoras en forma de propuestas; creando un marco global para su desarrollo en vistas de un futuro profesional y social y de formar parte de una cultura en el marco de una educación formativa integral. Todo ello 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. El orden secuencial de dichos objetivos es orientativo pues trata de reflejar las capacidades que desarrollarán los alumnos/as en su aprendizaje:

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 a un imaginario propio estableciendo conexión con esos valores e incorporándolos creativamente en obras propias, como inspiración o como parte del proceso de creación.
3. Desarrollar la creatividad y expresarla con un lenguaje personal y/o utilizando los códigos, terminología y métodos del lenguaje visual, audiovisual y plástico (saber reconocer los procesos y resultados de cada uno), ampliando exponencialmente sus posibilidades de comunicación.
4. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo y su aplicación en otras áreas de conocimiento, dados sus valores descriptivos, espaciales, comunicativos, metodológicos y experimentales. Dar al alumno las herramientas para poder transmitir, desde una posición de respeto hacia los demás, sus impresiones y emociones con otras personas y expresar una opinión personal de forma abierta y respetuosa.
5. Utilizar estos lenguajes para expresarse y representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas y saber relacionarlas con otros ámbitos del conocimiento, 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 mediante el uso de la perspectiva, la adecuación de proporciones y medidas y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle, de manera que sean claros y eficaces para la comunicación, en un entorno digital o mediante procesos y técnicas manuales.
8. Observar y describir gráficamente las formas y objetos del entorno, captando el carácter y la disposición de las partes y el conjunto, evidenciando la constancia de la

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 creativo de una obra propia o ajena, partiendo de unos objetivos definidos. Revisar y valorar adecuadamente, al final de cada fase de creación, si se han alcanzado los objetivos de esa etapa. Valorar en cada momento 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

Se 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. En resumen, ofrecer un desarrollo integral de cada miembro de esta sociedad. Todo ello con el fin de lograr la autonomía, la reflexión y el juicio crítico del alumno en sociedad.

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 y 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.*
- *Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos avanzando en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.*

- **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.*

- **Competencias 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, visuales y audiovisuales.*
- *Ser capaz de expresarse a través de la imagen.*

Nótese cómo las competencias son interdependientes, algunos elementos de ellas abordan perspectivas complementarias de modo que el desarrollo y la utilización de cada una requiere a su vez de las demás. En algunos casos esta relación es especialmente intensa. La sinergia de estas competencias forma la base para el desarrollo global del alumno. De la misma manera, la comprensión lectora o la expresión (oral o escrita), la resolución de problemas, la actitud crítica y científica, la educación emocional y en valores, la iniciativa creativa o la toma de decisiones con evaluación del riesgo involucran diversas competencias y se apoyan en un tratamiento pedagógico global que involucra todas las materias y todo el entorno educativo. En todo caso se fomentan, de forma transversal a estas competencias, la educación para la salud, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el respeto mutuo y la cooperación.

4 SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE POR U.D.

Los saberes básicos (conocidos como contenidos delimitados en conceptos, procedimientos y actitudes de la materia) para este manual de Educación Secundaria se han distribuido en *DOCE UNIDADES DIDÁCTICAS* (más una serie de complementos como son las líneas temporales o el apartado correspondiente a Materiales y Técnicas), 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 adaptable 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 presentado por un capítulo introductorio sobre *Materiales y Técnicas de dibujo y pintura*, precedido este por un desplegable que muestra dos líneas temporales: *Historia del arte y Materiales y Técnicas*.

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/a. Todo ello enmarcado por un entorno de centro basado en las premisas de integración y desarrollo personales que establece la legislación actual incluyendo las mejoras futuras

Líneas temporales

Línea temporal de Historia del arte.

- **De la prehistoria a la edad actual:** *presenta de un modo visual y dinámico, de un solo vistazo, las etapas históricas del arte y su evolución, acompañadas de muestras de arquitectura, pintura, escultura, etc. Se añade un breve texto descriptivo que presenta una composición de lugar con los dos o tres rasgos más característicos del movimiento. Asimismo, al llegar a la época contemporánea, la línea temporal presenta, con las mismas características, las vanguardias artísticas más significativas del panorama español.*

Línea temporal de Materiales y Técnicas.

- **Línea de materiales y técnicas:** *nos muestra la evolución, a lo largo de la historia y con la misma leyenda de color que la línea temporal de la Historia del arte, la aparición de los diferentes materiales y técnicas desde la prehistoria hasta las técnicas más actuales.*

Técnicas secas, húmedas y digitales

CONTENIDOS O SABERES

• **Procedimientos y técnicas secas**

LÁPICES DE GRAFITO: procedimiento paso a paso.

LÁPICES DE COLOR Y ACUARELABLES: procedimiento paso a paso.

ROTULADORES: procedimiento paso a paso.

COLLAGE: procedimiento paso a paso.

• **Procedimientos y técnicas húmedas**

TINTA ARTÍSTICA: procedimiento paso a paso.

ACUARELA: procedimiento paso a paso.

TÉMPERA (GOUACHE): procedimiento paso a paso.

ÓLEO: procedimiento paso a paso.

• **Procedimientos y técnicas digitales**

DIBUJO VECTORIAL: procedimiento paso a paso.

IMAGEN DE MAPA DE BITS: procedimiento paso a paso.

CREACIÓN EN 3D: procedimiento paso a paso.

• **Pasos en el proceso creativo**

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Reconocer los diferentes medios de dibujo, pintura y creación digital necesarios para trabajar en el aula, distinguiendo las 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 en caso de papel y software en caso del DAO) para llevar a cabo construcciones geométricas.
- Conocer y valorar las técnicas y procedimientos que hacen posible la mayor expresividad plástica en función de los resultados deseados y su intención comunicativa.
- Comprender la importancia de analizar con detenimiento los elementos fundamentales de una composición de forma previa a la aplicación de las diferentes técnicas o procedimientos.
- Conocer y planificar los pasos a seguir en todo proceso de creación o diseño (ya sea este plástico, visual o audiovisual) planteado de forma individual o de grupo.

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, mixtas y digitales en composiciones personales y colectivas.
- Verificar el empleo de los conceptos aprendidos en este capítulo introductorio en las prácticas propuestas en las unidades formativas que se desarrollan.

OBJETIVOS EVALUABLES

- Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo (aplicado adecuadamente) de manera crítica y respetuosa. Asimismo, selecciona y aplica adecuadamente los materiales y técnicas más adecuadas en cada caso, siendo capaz de reconocer y analizar, en obras de arte, los métodos aplicados.
- 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.
- Observa e identifica diversas obras realizadas con diferentes técnicas por artistas de distintas épocas y estilos.
- Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. Utiliza con propiedad, a lo largo del presente proyecto, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.
- Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales o de grupo.
- Explica, con un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen.
- Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el periodo al que pertenecen.

Bloque I

Elementos configuradores del lenguaje visual

UD 1. Expresividad de los elementos visuales

CONTENIDOS O SABERES

- **El punto y la línea como signos visuales.** *El punto y su expresividad. La línea y su expresividad. La línea en la creación de formas.*
- **La textura.** *La textura en las técnicas.*
- **El color.** *Colores complementarios. Gammas cálidas y frías. Simbología de los colores.*

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Saber describir el concepto de signo y textura y sus cualidades en el lenguaje visual, así como valorar el componente simbólico de los colores en la naturaleza y el arte.
- Experimentar las diferentes formas del punto, de la línea, de las texturas gráficas, pictóricas y plásticas o del color en trabajos propios.
- Reconocer la importancia de los elementos del lenguaje visual en los diversos campos de expresión artística.
- Apreciar la importancia de las gamas tonales cálida y fría, reconociendo los distintos valores expresivos y emocionales que conllevan.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Valorar y verificar el grado de asimilación de los conceptos de signo, forma, textura y color, y la utilización adecuada de sus valores expresivos.
- Saber diferenciar e identificar las distintas texturas, analizando el proceso de generación de cada una de ellas.
- Apreciar el correcto uso de las gamas tonales para la transmisión de determinados mensajes o sensaciones.
- Valorar la comprensión del significado simbólico del color en nuestra cultura y en otras diferentes.
- Observar el empleo de recursos creativos en la producción con elementos visuales en las actividades de aula por la “modulación de la línea” como una forma de expresión evitando las composiciones.

OBJETIVOS EVALUABLES

- Experimenta con el valor expresivo de la línea, el punto, la textura y el color seleccionando y aplicando adecuadamente los valores más adecuados a los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
- Realiza composiciones utilizando distintos recursos gráficos (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...) y consigue cambiar el significado de las imágenes mediante el uso y transformación de dichos elementos gráficos.
- Identifica y valora la importancia del punto, la línea, la textura o el color; analiza de manera oral y gráfica imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.

UD 2. La composición

CONTENIDOS O SABERES

- **El arte de componer.** Proporción y encaje.
- **Equilibrio visual en la composición.** Las masas y sus relaciones. Criterios compositivos básicos.
- **La línea en la estructura compositiva.** Líneas maestras.
- **El ritmo visual.** Ritmo uniforme, alterno o binario, creciente o decreciente y convergente o divergente.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Saber definir en qué consiste «componer» y conocer los elementos que configuran la composición.
- Saber analizar la relación entre «masas» y su correspondencia o vínculo 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.

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.

OBJETIVOS EVALUABLES

- Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
- 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.
- Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y técnicas con precisión.
- Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.

Bloque II

La geometría como soporte del proceso creativo

UD 3. Trazados geométricos

CONTENIDOS O SABERES

- **Formas estructurales básicas.** El triángulo, el cuadrado y el círculo.
- **Formas poligonales.** Elementos y denominación. Propiedades
- **Polígonos regulares.** Inscritos en una circunferencia mediante su división en X partes. Trazado de polígonos dado el lado. Polígonos regulares estrellados.
- **Redes modulares básicas.** Composiciones modulares en el arte.
- **Tangencias.** Principios básicos. Trazado de rectas tangentes a una y a dos circunferencias.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Apreciar la geometría de las formas poligonales para el estudio de la estructura interna de los objetos.
- Conocer los diversos trazados que dividen la circunferencia en partes iguales para inscribir 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 utilizando 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.

OBJETIVOS EVALUABLES

- Emplea las plantillas (escuadra y cartabón) para el trazado de paralelas, perpendiculares, rectas a 45° e incluso crea diseños lineales. Identifica los ángulos correctamente resolviendo, entre otros, problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos, utilizando con precisión las herramientas de Dibujo Técnico.
- Ensaya el manejo preciso del compás para la realización de construcciones geométricas y diferentes ornamentaciones y para transportar magnitudes y arcos de circunferencia, así como para resolver problemas sencillos de tangencias y enlaces.
- Realiza distintos tipos de diseños y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
- Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

UD 4. Sistema diédrico

CONTENIDOS O SABERES

- **Representación objetiva de sólidos.** Sistema descriptivo. Sistema perceptivo.
- **Esquema conceptual de los sistemas de representación.** Influencia de la luz en la percepción del volumen.
- **Proyecciones o vistas diédricas de un sólido.**
- **El sistema diédrico en el diseño.**

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Conocer los fundamentos, generalidades y utilización de los principales Sistemas de Representación, diferenciando el sistema diédrico, como sistema descriptivo, de los sistemas perceptivos: axonométrico, caballera y cónico.
- Identificar los elementos estructurales y formales que caracterizan cada Sistema de Representación, haciéndoles fácilmente reconocibles en cada finalidad pretendida.

- Representar correctamente las vistas o proyecciones diédricas de sólidos sencillos dados en perspectiva o vistos al natural.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Saber dibujar las vistas de sólidos dados en perspectiva o presentados al natural.
- Saber diseñar un objeto representado mediante sus vistas diédricas.
- Realizar los trazados con limpieza y precisión.
- Valorar la exactitud y el cuidado en la representación final de los trabajos realizados.

OBJETIVOS EVALUABLES

- Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
- Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
- Dibuja las vistas (planta, alzado y perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

UD 5. Perspectivas Axonométrica y Cónica

CONTENIDOS O SABERES

- **La perspectiva axonométrica.** Características axonométricas. La perspectiva isométrica. La perspectiva caballera.
- **Trazado de la perspectiva axonométrica isométrica.** Construcción de la perspectiva isométrica. Trazado de partes circulares.
- **Trazado de la perspectiva frontal y planimétrica.** Construcción de la perspectiva frontal. Construcción de la perspectiva planimétrica.
- **Fundamentos de la perspectiva cónica.** Tipos de perspectivas cónicas más comunes. Elementos de la perspectiva cónica o lineal.
- **Perspectiva cónica frontal o paralela.** Pasos en el trazado de la perspectiva frontal. Método de los puntos distancia.
- **Perspectiva cónica oblicua o angular.** Método de los puntos métricos.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Analizar y comprender los fundamentos y reglas básicas de las perspectivas axonométrica y cónica.
- Saber utilizar la perspectiva caballera –frontal o planimétrica– como recurso gráfico en la representación de cuerpos geométricos y modelos sencillos.

- Aplicar las relaciones espaciales de las formas representadas sobre el plano, mediante el análisis y comprensión de las mismas, utilizando diferentes métodos y códigos gráficos para crear la sensación de profundidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Valorar y definir la profundidad de los objetos utilizando los puntos de distancia y los puntos métricos para medir distancias en la perspectiva.
- Interés por representar perspectivas frontales de espacios interiores.
- Valorar los dibujos en perspectiva cónica oblicua de conjuntos que representen paisajes urbanos sencillos, utilizando módulos simples.
- Interés por transformar dibujos geométricos en perspectivas, creando determinados efectos plásticos y pictóricos.
- Realizar los trazados con limpieza y precisión, valorando la exactitud y el cuidado en la representación final de los trabajos realizados.

OBJETIVOS EVALUABLES

- Verifica los conceptos y reglas básicas que rigen las perspectivas axonométricas convencionales, en su aplicación a la representación gráfica de las formas sobre el plano.
- Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más conveniente y, en perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista idóneo.

UD 6. El ordenador como herramienta de dibujo

CONTENIDOS O SABERES

- **El ordenador.** El hardware. El software.
- **La imagen digital.** Imágenes de mapa de bits. Gráficos vectoriales.
- **El dibujo asistido por ordenador (DAO).** SketchUp. Construir figuras 3D.

OBJETIVOS COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Usar las técnicas, habilidades y herramientas del diseño por ordenador necesarias para la práctica adecuada del mismo.
- Aprender de forma continuada y desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo.
- Identificar y seleccionar diferentes tipos de programas en la creación de imágenes vectoriales o de mapa de bits según su finalidad.

- Obtener visión espacial y conocimiento de las técnicas de representación gráfica mediante aplicaciones de diseño asistido por ordenador.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Resolver problemas gráficos sencillos que pueden plantearse en la práctica del diseño asistido por ordenador.
- Desarrollar destrezas y habilidades que permitan expresar con precisión, claridad, objetividad y universalidad soluciones gráficas.
- Adquirir la capacidad de abstracción para poder visionar un objeto desde distintas posiciones del espacio.
- Valorar la posibilidad del dibujo técnico como lenguaje e instrumento de investigación y creación.

OBJETIVOS EVALUABLES

- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.
- Entiende el proceso de creación de diseño tridimensional y sus fases, y lo aplica en la producción de proyectos personales y de grupo, planificando adecuadamente los pasos a seguir en la realización de los proyectos artísticos.

Bloque III

Fundamentos del diseño

UD 7. La comunicación visual

CONTENIDOS O SABERES

- ***El proceso de comunicación.*** *El acto de comunicar.*
- ***El mensaje visual.*** *El sonido en la imagen. Influencia en el entorno. El juicio de la información recibida.*
- ***Publicidad en el entorno.***
- ***La imagen publicitaria.*** *Esquema de lectura.*

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Comprender el fenómeno de la 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: información, persuasión, narración y estética.
- 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Analizar correctamente imágenes publicitarias distinguiendo con claridad sus diferentes elementos formales y expresivos.
- Considerar imágenes de forma objetiva y subjetiva, identificando elementos concretos aplicados a la transmisión de un mensaje, sacando conclusiones e interpretando su significado.
- Realizar composiciones creativas que presenten cualidades técnicas y expresivas acordes a las diferentes áreas del diseño gráfico, valorando tanto el trabajo individual como el trabajo en equipo.

OBJETIVOS EVALUABLES

- Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
- Observa y analiza los diseños de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando lenguajes visuales y verbales.
- Realiza la lectura objetiva y subjetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
- Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje publicitario.

UD 8. La importancia del diseño

CONTENIDOS O SABERES

- **El diseño.**
- **Ámbitos del diseño.** *Diseño de moda. Diseño arquitectónico. Diseño de interiores. Diseño industrial. Diseño gráfico.*
- **Categorías del diseño gráfico.** *Ramas del diseño gráfico. Diseño editorial. Diseño corporativo. Diseño publicitario.*
- **La responsabilidad del diseñador.** *La importancia social del diseño.*

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Comprender la importancia del diseño y la funcionalidad propia de cada objeto diseñado, así como diferenciar con claridad la aplicación práctica de un diseño como resolución de un problema planteado.
- Reconocer los diferentes ámbitos creativos dentro del mundo del diseño y los distintos procesos y cualidades de cada uno de ellos.
- Analizar las aplicaciones comunicativas del diseño gráfico en sus vertientes publicitaria, editorial y corporativa.
- Saber percibir e interpretar el objeto diseñado de una forma crítica, siendo sensible a los procesos de creación y diseño, así como a las responsabilidades que se manejan como diseñador en un entorno social.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Analizar correctamente diseños de nuestro entorno, teniendo en cuenta criterios de función, utilidad y estética, aplicando un lenguaje apropiado.
- Clasificar distintos tipos de diseños según su ámbito creativo y rama del diseño o subcategoría a la que pertenecen.
- Realizar diseños creativos y funcionales que muestren cualidades técnicas y estéticas acordes a las diferentes áreas del diseño gráfico, valorando tanto el trabajo individual como el trabajo en equipo.

OBJETIVOS EVALUABLES

- Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del diseño.
- Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
- Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

UD 9. El proceso creativo

CONTENIDOS O SABERES

- **El proceso de creación.** Toma de contacto. Tratamiento. Solución. Evaluación. Lanzamiento.
- **La marca y el logotipo.** Logotipo. Isotipo. Isologo e imagotipo.
- **La tipografía en el diseño.** Forma y significado de la tipografía. Las familias tipográficas.
- **El color como elemento codificador.**

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Comprender el proceso de creación y su aplicación práctica para cualquier campo creativo dentro del entorno del mundo del diseño.
- Analizar los entornos sociales de aplicación comunicativa de la marca y sus valores, así como las diferencias entre logotipo, isotipo, isologo e imagotipo.
- Reconocer las diferentes familias tipográficas presentes en el entorno del diseño, así como los aspectos de forma y significación presentes en cada una de ellas.
- Saber aplicar una correcta lectura del color en elementos de nuestro entorno, no ya como característica física sino por sus connotaciones sociales y valores de codificación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Aplicar correctamente las fases del proceso creativo distinguiendo con claridad cada etapa y sus especificaciones concretas, tanto en trabajo individual como en equipo.
- Analizar identidades de marca de forma objetiva y subjetiva, atentos a los valores adquiridos por cada marca específica y sus imágenes representativas, incluyendo el uso adecuado de elementos tipográficos y de color.
- Realizar diseños gráficos personales que presenten cualidades técnicas y expresivas acordes a una imagen corporativa determinada.

OBJETIVOS EVALUABLES

- Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
- Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa, institución o producto, distinguiendo con exactitud entre la marca y el logotipo, isotipo, imagotipo o isologo.
- Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos y de diseño, respetando las realizadas por compañeros. Usa las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo dichos proyectos artísticos de diseño.
- Aplica adecuadamente las familias tipográficas en función de la intencionalidad expresiva y comunicadora de la misma.
- Reconoce el valor y función del color como elemento esencial del diseño y su valor simbólico y diferenciador en el mundo del diseño.

Bloque IV

Lenguaje audiovisual y multimedia

UD 10. La evolución de la imagen

CONTENIDOS O SABERES

- **Las nuevas posibilidades digitales.** Nuevos medios creativos. La moderna retórica visual.
- **La transformación del cómic.** Del cómic a la gran pantalla.
- **El medio audiovisual.**
- **Elementos audiovisuales.**
- **Análisis de la secuencia audiovisual.** Esquema de lectura. Lectura de un anuncio.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Conocer los recursos informáticos y las nuevas tecnologías en el desarrollo del campo de la imagen visual, así como de la imagen audiovisual.
- Emplear un léxico adecuado para el análisis de las secuencias audiovisuales, organizando el pensamiento y procesamiento de la comunicación audiovisual y su mensaje final mediante un método concreto.
- Emitir y procesar mensajes visuales y audiovisuales estructurados con coherencia y cohesión, expresando ideas y opiniones ajustadas al contexto comunicativo que se utiliza.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Utilizar de forma coherente y racional pensamientos, emociones y opiniones en un entorno social visual, audiovisual e interactivo.
- Disfrutar y valorar culturalmente de una forma consciente los mensajes visuales y audiovisuales que recibimos como miembros de una sociedad.
- Adoptar actitudes de diálogo y apertura ante opiniones y realidades diversas presentes en la sociedad de la información.
- Identificar diferentes puntos de vista en una realidad y analizar críticamente los fenómenos culturales propios y ajenos de diferentes épocas.

OBJETIVOS EVALUABLES

- Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas, valorando sus factores expresivos.
- Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que lo componen.

- Conoce y transforma obra gráfica mediante el uso de los materiales y técnicas más adecuados a su finalidad expresiva personal.
- Realiza composiciones gráficas secuenciadas con una finalidad narrativa personal. Aplica para ello los recursos gráficos y/o visuales más adecuados.

UD 11. La imagen digital

CONTENIDOS O SABERES

- **La imagen fotográfica.** *La fotografía: claves formales. Los ajustes de la cámara fotográfica. La fotografía: claves conceptuales.*
- **La composición fotográfica.** *La regla de los tercios.*
- **Tratamiento de la imagen.** *Fotomontaje en Gimp. Formatos de archivo.*

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Comprender el proceso fotográfico y las variables que se interrelacionan para lograr una determinada imagen por parte del autor, así como valorar sus claves formales y conceptuales.
- Saber aplicar apropiadamente todos los conceptos fundamentales del lenguaje fotográfico, siguiendo de forma correcta la creación gráfica con ayuda de los ajustes esenciales de una cámara de fotos.
- Mostrar un adecuado interés y curiosidad por los avances tecnológicos en el entorno de la fotografía, la creación y el retoque fotográfico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Analizar varias imágenes fotográficas distinguiendo con claridad los aspectos formales y los valores expresivos.
- Realizar composiciones fotográficas creativas siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando su proceso y fases de creación y valorando el trabajo individual y en equipo.
- Utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para la creación de obra gráfica, organizando y secuenciando el trabajo, así como emplear los procesos esenciales del medio digital con exactitud, orden y rigor técnico.

OBJETIVOS EVALUABLES

- Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
- Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
- Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

UD 12. El lenguaje audiovisual

CONTENIDOS O SABERES

- **La imagen dinámica.** El inicio del mundo audiovisual.
- **El lenguaje audiovisual.** Los elementos auditivos. El mensaje de la imagen.
- **La importancia de la cámara.** Movimientos de cámara. Ángulos de cámara. Principales planos.
- **El diseño audiovisual.** Estructura del audiovisual. El guion. El storyboard. El rodaje o grabación. Los efectos especiales.
- **La edición audiovisual.** El canal de audio.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Saber identificar y definir los elementos narrativos y expresivos del lenguaje audiovisual.
- Identificar las cualidades expresivas del audio y el valor intrínseco del sonido como elemento básico audiovisual.
- Saber analizar los planos, movimientos y angulaciones de cámara y sus posibilidades expresivas de acuerdo a una finalidad específica.
- Reconocer los códigos propios del lenguaje audiovisual y su uso más eficiente en la transmisión de un mensaje.
- Saber describir adecuadamente y aplicar en el orden correcto los pasos necesarios para la realización de una obra audiovisual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Analizar correctamente los tipos de planos, así como los movimientos y angulaciones de cámara, en base a criterios específicos de expresión audiovisual.
- Realizar un storyboard con todos sus elementos gráficos y de texto para la correcta presentación de una secuencia audiovisual, respetando tanto las ideas propias como las de los compañeros.
- Visionar y analizar obras audiovisuales, diferenciando en ellas las tomas, escenas y secuencias en aras de identificar la finalidad expresiva y comunicativa del director del film.

OBJETIVOS EVALUABLES

- Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.
- Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
- Elabora composiciones audiovisuales utilizando distintos programas de edición digital.
- Analiza, plantea y/o realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

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 propio de la expresión artística pueda contribuir a esta tarea, en sus saberes o contenidos, en sus criterios evaluativos y en la consecución de los objetivos finales, sus actividades prácticas deben tener en cuenta la situación real de trabajo y comprender los nuevos métodos de evaluación. Por ello, en todos nuestros libros y/o manuales, la atención a la diversidad está contemplada principalmente en las **actividades prácticas propuestas**, clasificadas en tres niveles de dificultad:

- **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 anteriormente en otras unidades formativas 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 plásticas, visuales y audiovisuales 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 **Observación, Comprensión y Expresión** plástica, visual y audiovisual, preparándolos para recibir, comprender, crear y transmitir imágenes como parte de su formación integral».*

A este principio general responde el diseño de este último curso de Secundaria. Tanto los contenidos delimitados a partir de los saberes básicos como las propuestas operativas y las verificaciones quieren ser instrumentos que ayuden al aprendizaje, al aprovechamiento del tiempo y a la organización del trabajo en el aula. Todas las propuestas, 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 actividades que pueden 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 diseño del bloque “Fundamentos del diseño” que pueden extrapolarse a plantear soluciones a problemas de la vida real como la señalización del aula ante casos de emergencia o el diseño de un portalibros diferente a la mochila clásica. También es especialmente adecuado para plantear situaciones de aprendizaje externas al contenido del manual el uso de las propuestas geométricas del bloque II 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 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 desarrollando situaciones de aprendizaje.*

sand§val
EDICIONES