

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

Educación Secundaria Obligatoria 4º

PROYECTO CURRICULAR

ÍNDICE

1. Introducción
2. Definiciones
3. Objetivos de la ESO
4. Objetivos de la educación plástica, visual y audiovisual
5. Competencias clave
6. Contribución de la enseñanza a la adquisición de las competencias clave
7. Organización y distribución de los contenidos
8. Competencias que se trabajan en las unidades didácticas
- 9 Orientaciones metodológicas
10. Evaluaciones
11. Materiales y medios didácticos

1. INTRODUCCIÓN

En la sociedad del conocimiento actual, afectada por fenómenos generalizados de globalización económica y cultural, la imagen se ha convertido en un instrumento universal, eficaz y fundamental en los procesos de comunicación e información colectiva. Fruto de este desarrollo e implantación de la imagen dentro de la sociedad contemporánea surge la necesidad de formar a los alumnos en la comprensión, valoración, uso y disfrute de un lenguaje específico.

En este sentido, la consideración de los signos visuales como pertenecientes a un lenguaje estructurado, y su importancia como vehículo de comunicación, expresión y poderosa influencia social, justifican su estudio. Su valor formativo reside en el conocimiento y dominio del lenguaje de las imágenes y permite, además, utilizar con sentido crítico las nuevas tecnologías de la información y la comunicación visual y audiovisual.

En el marco de la Educación Secundaria Obligatoria, la enseñanza Educación, plástica, visual y audiovisual gira en torno a la experimentación de diversos procesos creativos a través de la imagen. El acceso al mundo de las imágenes, sus posibilidades de manipulación a través de medios informáticos cada día mas globalizados, la facilidad en la creación de nuevas formas, la popularización de nuevos instrumentos para la creación artística, como son el ordenador, la fotografía digital, la cámara de vídeo, etc., forman parte de esta experimentación.

El alumnado establece, con su entorno inmediato, una relación de recepción y emisión de mensajes. Con el fin de conseguir un mayor acercamiento y un acceso más profundo a la realidad, así como una capacidad de distanciamiento crítico respecto a ella, se ha de tomar el universo cotidiano de imágenes y formas como centro de interés y de atracción.

La enseñanza Educación plástica, visual y audiovisual asume las dos vertientes a partir de las cuales se organizan los contenidos relacionados con: **saber ver para comprender** y **saber hacer para expresarse y comunicarse**, poniéndolas al servicio de finalidades comunicativas concretas próximas a los alumnos y a su entorno cultural.

- **Saber ver para comprender.** Se trata de fomentar en el alumnado una actitud analítica y crítica ante los signos, enunciados y discursos visuales, de forma que le permita la comprensión de las claves utilizadas en la elaboración de un mensaje.
- **Saber hacer para expresarse y comunicarse.** Se pretende que el alumnado conozca y sepa utilizar los principios generales del lenguaje visual y se exprese y comunique a través de las imágenes.

Al mismo tiempo, esta materia pretende **fomentar el estudio a través de la práctica y la reflexión cooperativa**, favoreciendo de este modo una educación en valores en beneficio de la sociedad.

Esta enseñanza tiene un carácter flexible que admite diversas concreciones, por lo que se puede adaptar a las características específicas del grupo de alumnos, de los centros, de sus recursos materiales, de los espacios disponibles y de la distribución horaria.

2. DEFINICIONES

A efectos del Real Decreto 1105/2014, se entenderá por:

Currículo: regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas y etapas educativas.

Objetivos: referentes relativos a los logros que el estudiante debe alcanzar al finalizar cada etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin.

Competencias: capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

Contenidos: conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias. Los contenidos se ordenan en asignaturas, que se clasifican en materias y ámbitos, en función de las etapas educativas o los programas en que participe el alumnado.

Estándares de aprendizaje evaluables: especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables.

Criterios de evaluación: son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura.

Metodología didáctica: conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

3. OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

La **Educación Secundaria Obligatoria** contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

1. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
2. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
3. Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
4. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
5. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
6. Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas.
7. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
8. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua co-oficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
9. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

10. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
11. Conocer el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
12. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

4. OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

La enseñanza de la Educación plástica y visual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, transmitiéndolas de forma verbal y escrita..
2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora, reforzando la capacidad de conocer e interpretar el mundo físico.
3. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
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 eficaces para la comunicación.
8. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
9. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo intercultural, la colaboración, la libertad de expresión, la práctica de experiencias artísticas compartidas y la comunicación.
10. Apreciar la creatividad en la expresión de ideas, experiencias o sentimientos a través de diferentes medios artísticos, como la música, la literatura y las artes visuales y escénicas del patrimonio cultural universal.

5. COMPETENCIAS CLAVE

En el preámbulo del citado Real Decreto 1105/2014, se indica que en línea con la Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las **competencias clave para el aprendizaje permanente**, este real decreto se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica.

Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un «**saber hacer**» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias, y la vinculación de éste con las habilidades prácticas o destrezas que las integran.

El aprendizaje por competencias favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes: el concepto se aprende de forma conjunta al procedimiento de aprender dicho concepto.

Se adopta la denominación de **competencias clave** definidas por la Unión Europea. Se considera que «las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo».

A efectos del presente real decreto, las competencias del currículo serán las siguientes:

- a) Comunicación lingüística. CCL
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. CMCT
- c) Competencia digital. CD
- d) Aprender a aprender. CAA
- e) Competencias sociales y cívicas. CSC
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEP
- g) Conciencia y expresiones culturales. CEC

Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, deberán diseñarse actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

6. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Esta materia, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

Conciencia y expresiones culturales. El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la enseñanza de Educación plástica visual y audiovisual ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversos materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

Comunicación lingüística. Será desarrollada durante todo el curso a través de los bloques de contenido, ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral como escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad con la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciando el pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias básicas en Ciencia y Tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Competencia digital. Se desarrollará a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos. También proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual.

Aprender a aprender. Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el

aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Competencias sociales y cívicas. A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaboradora y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

7. ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos se organizan y distribuyen según las unidades didácticas siguientes:

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA LÍNEA. LA TEXTURA. EL COLOR. MATERIALES Y TÉCNICAS

La línea

Ámbitos de aplicación y uso de la línea
Valor expresivo de la línea en la expresión plástica

La textura

Textura táctil
Textura visual o gráfica

El color

Color denotativo
Color connotativo

Técnicas de dibujo

Lápices de colores
Pasteles y ceras
Acuarelas
Pinturas al óleo

Técnicas de grabado y estampación

Técnicas de estampación en relieve
Técnicas de huecograbado

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA COMPOSICIÓN

Elementos que intervienen en la composición

Centro de interés visual

Peso visual y equilibrio

Líneas de fuerza o direcciones visuales

Análisis de obras de arte

Ritmos visuales

Movimiento

Análisis y lectura de obras de arte

El proceso de creación artística

Sintaxis del dibujo y elementos que la componen
Dibujos previos y auxiliares: boceto, bosquejo, croquis, apunte

Técnicas y estilos en el arte contemporáneo

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS. TANGENCIAS Y ENLACES

Formas planas

Formas geométricas planas
Percepción de las formas geométricas planas

Proporción

Proporcionalidad entre segmentos

Representación técnica de formas planas

Construcción geométrica de cuadriláteros
Polígonos estrellados
Curvas técnicas

Enlaces y tangencias

Tangencias
Enlace de líneas

Análisis de la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas

Consideraciones sobre enlaces y tangencias
Proceso de construcción de un diseño realizado con formas geométricas planas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Dibujo técnico. Sistemas de representación

Sistema diédrico

Sistema diédrico

Normalización

Sistema axonométrico ortogonal. Perspectiva isométrica

Perspectiva isométrica de formas planas

Perspectiva isométrica de formas tridimensionales

Sistema axonométrico oblicuo. Perspectiva caballera

Perspectiva caballera de formas planas

Perspectiva caballera de formas tridimensionales

Perspectiva cónica

Clasificación de la perspectiva cónica

Elementos fundamentales que intervienen en la perspectiva cónica

Perspectiva cónica frontal o central

Perspectiva cónica oblicua o de dos puntos de fuga

Perspectiva libre

Dibujo técnico y nuevas tecnologías

Ejemplos de aplicación de los programas de diseño en 3D

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUNDAMENTOS Y APLICACIONES DEL DISEÑO. EL DISEÑO GRÁFICO

Fundamentos del diseño

Elementos básicos de la comunicación visual en el diseño

Formas básicas

Diseño de composiciones modulares

Forma y función en el diseño

La geometría como instrumento para el diseño

Componentes del diseño relacionados con su función y su apariencia

Ámbitos de aplicación y función del diseño

El diseño gráfico

Ámbitos de aplicación del diseño gráfico
Funciones del diseño gráfico
Fases del proceso de realización de un diseño gráfico
Tipografía
Identidad visual corporativa
Diseño de embalajes (packaging)
Diseño editorial

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DISEÑO DE OBJETOS Y DE ESPACIOS. EL PROCESO DE CREACIÓN

Diseño de moda

Figurines
Patrones
Tipos de diseño

Diseño industrial

Consideraciones a tener en cuenta en el proceso de diseño industrial

Diseño de espacios

Diseño arquitectónico
Diseño de interiores

Diseño y proceso de creación: las fases de una obra

Diseño y nuevas tecnologías

Técnicas informáticas de diseño vectorial
Técnicas informáticas de diseño *bitmap* (o de mapa de bits)

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

Lenguaje audiovisual

Aspectos del lenguaje audiovisual

La fotografía

Recomendaciones para conseguir buenas fotografías
La fotografía en la prensa impresa y digital

Lenguaje cinematográfico

Tipos de plano
Angulaciones de la cámara
El *storyboard*
Movimientos de la cámara
La iluminación

Lenguaje publicitario

Tipos de publicidad
Objetivos de la publicidad
Medios, soportes y formatos publicitarios
Tratamiento de la información
Retórica del mensaje publicitario
Composición de los elementos de mensajes publicitarios
El cartel
El folleto publicitario
Análisis de mensajes publicitarios

UNIDAD DIDÁCTICA 8. IMAGEN DIGITAL. PROYECTO AUDIOVISUAL

Las imágenes digitales

Imágenes de mapa de bits
Imágenes vectoriales

Elaboración de imágenes digitales

Trabajar con Photoshop
Introducción a GIMP
Programas de diseño gráfico vectorial
Programas de animación

Un proyecto de diseño publicitario

BLOQUE 1. UNIDAD 1. LA LÍNEA. LA TEXTURA. EL COLOR. MATERIALES Y TÉCNICAS		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>La línea</p> <p>Ámbitos de aplicación y uso de la línea Valor expresivo de la línea en la expresión plástica</p> <p>La textura</p> <p>Textura táctil Textura visual o gráfica</p> <p>El color</p> <p>Color denotativo Color connotativo</p> <p>Técnicas de dibujo</p> <p>Lápices de colores Pasteles y ceras Acuarelas Pinturas al óleo</p> <p>Técnicas de grabado y estampación</p> <p>Técnicas de estampación en relieve Técnicas de huecogrado</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p>

--	--	--

BLOQUE 1. UNIDAD 2. LA COMPOSICIÓN		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>Elementos que intervienen en la composición</p> <p>Centro de interés visual</p> <p>Peso visual y equilibrio</p> <p>Líneas de fuerza o direcciones visuales Análisis de obras de arte</p> <p>Ritmos visuales</p> <p>Movimiento</p> <p>Análisis y lectura de obras de arte</p> <p>El proceso de creación artística Sintaxis del dibujo y elementos que la componen Dibujos previos y auxiliares: boceto, bosquejo, croquis, apunte</p> <p>Técnicas y estilos en el</p>	<p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>

arte contemporáneo		
BLOQUE 2. UNIDAD 3. FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS. TANGENCIAS Y ENLACES		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
Formas planas		

<p>Formas geométricas planas Percepción de las formas geométricas planas</p> <p>Proporción</p> <p>Proporcionalidad entre segmentos</p> <p>Representación técnica de formas planas</p> <p>Construcción geométrica de cuadriláteros Polígonos estrellados Curvas técnicas</p> <p>Enlaces y tangencias</p> <p>Tangencias Enlace de líneas</p> <p>Análisis de la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas</p> <p>Consideraciones sobre enlaces y tangencias Proceso de construcción de un diseño realizado con formas geométricas planas</p>	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p>
---	--	--

BLOQUE 2. UNIDAD 4. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>Dibujo técnico. Sistemas de representación</p> <p>Sistema diédrico Sistema diédrico Normalización</p> <p>Sistema axonométrico ortogonal. Perspectiva isométrica Perspectiva isométrica de formas planas Perspectiva isométrica de formas tridimensionales</p> <p>Sistema axonométrico oblicuo. Perspectiva caballera Perspectiva caballera de formas planas Perspectiva caballera de formas tridimensionales</p> <p>Perspectiva cónica Clasificación de la perspectiva cónica Elementos fundamentales que intervienen en la perspectiva cónica Perspectiva cónica frontal o central Perspectiva cónica oblicua o de dos puntos de fuga Perspectiva libre</p> <p>Dibujo técnico y nuevas tecnologías Ejemplos de aplicación de los programas de diseño en 3D</p>	<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p> <p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>

BLOQUE 3. UNIDAD 6. DISEÑO DE OBJETOS Y DE ESPACIOS. EL PROCESO DE CREACIÓN		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>Diseño de moda</p> <p>Figurines Patrones Tipos de diseño</p> <p>Diseño industrial</p> <p>Consideraciones a tener en cuenta en el proceso de diseño industrial</p> <p>Diseño de espacios</p> <p>Diseño arquitectónico Diseño de interiores</p> <p>Diseño y proceso de creación: las fases de una obra</p> <p>Diseño y nuevas tecnologías</p> <p>Técnicas informáticas de diseño vectorial Técnicas informáticas de diseño <i>bitmap</i> (o de mapa de bits)</p>	<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>3.3. 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.</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>

BLOQUE 4. UNIDAD 7. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>Lenguaje audiovisual Aspectos del lenguaje audiovisual</p> <p>La fotografía Recomendaciones para conseguir buenas fotografías La fotografía en la prensa impresa y digital</p> <p>Lenguaje cinematográfico Tipos de plano Angulaciones de la cámara El <i>storyboard</i> Movimientos de la cámara La iluminación</p> <p>Lenguaje publicitario Tipos de publicidad Objetivos de la publicidad Medios, soportes y formatos publicitarios Tratamiento de la información Retórica del mensaje publicitario Composición de los elementos de mensajes publicitarios El cartel El folleto publicitario Análisis de mensajes publicitarios</p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guión para la secuencia de una película.</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p>

BLOQUE 4. UNIDAD 8. IMAGEN DIGITAL. PROYECTO AUDIOVISUAL		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>Las imágenes digitales</p> <p>Imágenes de mapa de bits Imágenes vectoriales</p> <p>Elaboración de imágenes digitales</p> <p>Trabajar con Photoshop Introducción a GIMP Programas de diseño gráfico vectorial Programas de animación</p> <p>Un proyecto de diseño publicitario</p>	<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>.</p> <p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>

8. COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN EN LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

Unidades didácticas	Competencias en cada una de las unidades didácticas
UT. 1	<input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
UT. 2	<input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
UT.3	<input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 4	<input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 5	<input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
UT. 6	<input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
UT.7	<input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
UT.8	<input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

9. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

La labor principal del docente especialista en la enseñanza de Educación plástica visual y audiovisual es encauzar, orientar, sugerir y facilitar la construcción del aprendizaje, proporcionando información, un ambiente de tolerancia y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas, al mismo tiempo que estimula y motiva al alumno para que construya su propio saber y encuentre su particular forma de expresión. La emoción del descubrimiento en el proceso de exploración puede resultar de lo más estimulante. El dibujo, la pintura o cualquier otro producto artístico no es la meta objetiva de cualquier motivación artística, la meta es la formación de un alumnado más sensible y consciente, y el proceso que nos lleva a alcanzar ese objetivo.

Los contenidos de la enseñanza, aunque han sido distribuidos en diferentes bloques, no se tienen que ver como algo rígido e inamovible sino como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo a nuestro lenguaje y que es vinculable al aprendizaje de otras materias, desarrollando de esta forma el trabajo interdisciplinar.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, 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 enseñanza 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 de los demás.

10. EVALUACIONES

Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de la Educación Secundaria obligatoria en las evaluaciones continua y final de esta materia, serán los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables que figuran en las tablas correspondientes del apartado 9 de este documento.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

11 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

11.1. MATERIALES.

El material con el que se ejecuta un trabajo artístico no posee ninguna cualidad artística en su forma natural. Sólo a través de la expresión en el arte, la forma adquiere significado y el material se convierte en un valor artístico.

Los alumno/as deben conocer muchas cuestiones sobre los materiales, y parte de esta labor, puede realizarse a través de la *experimentación*. Siempre aparecen materiales nuevos o nuevas formas de usar los materiales conocidos.

El profesor debe procurar que el alumno *investigue* sobre nuevos materiales o formas nuevas de uso de los existentes, haciéndoles ver que no es preciso que sean caros para que puedan ser utilizados.

11.2. RECURSOS DIDÁCTICOS.

En la selección de recursos didácticos hay que tener en cuenta una serie de factores, entre los que destacamos los siguientes:

- Adecuación al objetivo que se desea alcanzar; el empleo del recurso debe estar inserto en una determinada experiencia de aprendizaje, cuyos objetivos estarán determinados.
- Adecuación al nivel de maduración de los alumnos.
- Accesibilidad al profesor y a los alumnos: por ejemplo, un itinerario por los alrededores del Instituto, es más accesible que una salida a lugares alejados.
- Calidad: que pueda verse y oírse con claridad, que tengan márgenes controlados de error, etc.
- Costo: que su coste esté en proporción con su rendimiento para el aprendizaje de los alumno/as.
- Posibilidad que ofrece para que el alumno/a sea artífice de su propio aprendizaje; son mejores los recursos que favorecen la participación activa de los alumnos.

Recursos disponibles y a utilizar:

- Libros, revistas, catálogos.
- Fotografías, transparencias, diapositivas, cámaras fotográficas.
- Vídeos (comprados o elaborados), cámaras de vídeo.
- Películas
- Ordenador y programas informáticos adecuados, escáner e impresora.
- Internet