

# **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL II**

**ESO**

**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 materia a la adquisición de las competencias clave
7. Organización y distribución de los contenidos
8. Orientaciones metodológicas
9. Evaluaciones
10. 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, ha surgido la necesidad de formar a los alumnos en la comprensión, la valoración, el uso y el 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 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 más 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 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**, y las pone 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.

La materia contribuye al desarrollo de la capacidad crítica, la educación de la sensibilidad y la iniciativa y autonomía personal. El trabajo en equipo y la crítica constructiva ayudan al desarrollo de valores sociales y cívicos, como la tolerancia y el respeto hacia la diferencia.

La formación en esta materia se basa en tres ejes fundamentales: el desarrollo de la capacidad de visión espacial de comprensión de las formas del entorno, el desarrollo de la capacidad expresiva y el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente.

## 2. DEFINICIONES

El Real Decreto 1105/2014 establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria. En dicho real decreto se establecen las siguientes definiciones:

**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 E.S.O.

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 cooficial 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
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- c) Competencia digital
- d) Aprender a aprender
- e) Competencias sociales y cívicas
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- g) Conciencia y expresiones culturales

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, potencia en mayor o menor medida 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, con lo cual se favorecen 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, lo cual propiciará la creación de un lenguaje personal y el desarrollo de 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, tanto 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, y se desarrollarán 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 y 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 y 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 forma 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 en los bloques y unidades didácticas siguientes:

### **BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL PUNTO. LA LÍNEA. EL PLANO. LA TEXTURA**

##### **El punto**

Características del punto

Expresividad del punto

El punto como elemento definidor de formas planas y tridimensionales

##### **La línea**

Características de la línea

La línea como instrumento de representación

La línea como abstracción de la forma

La línea definidora de volumen

Expresividad de la línea

##### **El plano**

Expresividad del plano

##### **Las texturas**

Texturas táctiles

Texturas visuales

Texturas naturales

Texturas artificiales

Expresividad de las texturas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL COLOR**

##### **El color**

##### **Mezcla aditiva o color luz**

Colores primarios y secundarios

Colores complementarios

##### **La percepción de los colores**

##### **Mezcla sustractiva o color pigmento**

Colores primarios y secundarios

Colores complementarios

##### **Mezcla partitiva**

##### **Cualidades o propiedades del color**

Tono

Valor

Saturación

**El círculo cromático**

**Gamas cromáticas de colores fríos y cálidos**

**Elaboración de mezclas de colores**

Armonía cromática

Contraste cromático

**Sistemas de clasificación del color**

**Simbología del color**

## **UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA COMPOSICIÓN**

**Composición**

**Esquemas compositivos**

**Peso visual**

Concepto de peso en una composición

**Equilibrio compositivo**

**Simetría**

Simetría axial

Simetría central

**Ritmo**

Ritmo uniforme

Ritmos alternos

Ritmos ascendentes y descendentes

Composiciones rítmicas planas

**Movimiento**

**Proporción**

La sección áurea

La proporción de la figura humana

**Redes modulares**

El módulo

Sensación de espacio tridimensional y de volumen

## **UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESPACIO Y VOLUMEN. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS**

### **El concepto espacial**

#### **Percepción espacial**

##### **Relaciones de proximidad y lejanía entre formas planas**

Cambio de tamaño  
Superposición  
Transparencia  
Contraste

#### **El claroscuro**

##### **Técnicas de dibujo**

Lápices  
Carboncillos

##### **Técnicas de color y pintura**

Lápices de colores  
Pasteles y ceras  
Acuarelas  
Témperas

#### **El grabado**

#### **El *collage***

##### **El proceso creativo**

Bocetos y esbozos

## **BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA PERCEPCIÓN VISUAL. LA COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL. LA IMAGEN**

#### **Principios de la percepción visual**

Cercanía o proximidad  
Semejanza  
Continuidad  
Cierre o cerramiento  
Relación entre la figura y el fondo

#### **Ilusiones ópticas**

Engaño en el tamaño de las formas  
Engaño en los contrastes  
Distorsión en el paralelismo  
Ilusión óptica de movimiento

#### **El proceso de comunicación visual**

Emisor y receptor  
Mensaje y canal

## **Símbolos y signos**

### **Iconicidad y abstracción**

Imagen analógica o representativa

Imagen abstracta

Imagen simbólica

### **Análisis de una imagen**

Significante o contenido denotativo

Significado o contenido connotativo

## **UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA FOTOGRAFÍA. LA PUBLICIDAD. EL CÓMIC. EL CINE. MULTIMEDIA**

### **La fotografía**

Fotografía digital

Leyes compositivas de la fotografía

Elementos clave de la composición fotográfica

### **La publicidad**

Procedimientos para crear connotación

Retórica publicitaria. Recursos expresivos de la imagen en la publicidad

### **El cómic**

Elementos básicos del cómic

Recursos específicos del cómic

### **El cine**

El plano y su encuadre. La secuencia

Composición del encuadre: tipos de planos y puntos de vista

Estructura narrativa cinematográfica

El *storyboard*

Planificación de una película. Fases para su realización

### **Multimedia**

Presentaciones multimedia

## **BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. FORMAS POLIGONALES. TANGENCIAS BÁSICAS. CURVAS TÉCNICAS**

#### **Formas geométricas**

Axiomas geométricos de Euclides

#### **Lugares geométricos**

#### **Puntos y rectas notables de un triángulo**

Medianas. Baricentro

Bisectrices. Incentro  
Mediatrices. Circuncentro  
Altura. Ortocentro

### **Construcción geométrica de triángulos**

### **Construcción geométrica de cuadriláteros**

### **Construcción geométrica de polígonos regulares**

Construcción geométrica de polígonos regulares inscritos  
Construcción geométrica de polígonos regulares a partir del lado

### **Tangencias básicas**

Análisis y trazado de enlaces o uniones de líneas y curvas

### **Construcción geométrica de curvas técnicas**

Óvalo  
Ovoide  
Espiral  
Voluta

## **UNIDAD DIDÁCTICA 8. ESCALAS Y FORMAS MODULARES**

### **Escalas**

Tipos de escalas  
Determinación de las medidas de un dibujo  
Determinación de la escala de un dibujo

### **Transformaciones geométricas**

Traslación  
Giro o rotación  
Simetría

### **Composiciones modulares**

Redes modulares simples  
El módulo  
Submódulo y supermódulo  
Diseño de composiciones modulares

## **UNIDAD DIDÁCTICA 9. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN**

### **Geometría descriptiva**

### **Sistemas de proyección**

### **Sistemas de representación**

Principales sistemas de representación

### **Sistema diédrico**

Representación de cuerpos geométricos en el sistema diédrico

Normalización

**Perspectiva isométrica**

Perspectiva isométrica de formas planas

Perspectiva isométrica de un prisma de base cuadrada

Perspectiva isométrica de la esfera

Representación de cuerpos conocidas sus vistas

**Perspectiva caballera**

Ángulos que forman los ejes y coeficiente de reducción

Perspectiva caballera de formas planas

Perspectiva caballera de un prisma de base cuadrada

Perspectiva caballera de un cilindro

Perspectiva caballera de un sólido dadas sus vistas diédricas

Proceso para la representación de un objeto en perspectiva caballera

<b>BLOQUE 1</b>	<b>UNIDAD 1. EL PUNTO. LA LÍNEA. EL PLANO. LA TEXTURA</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>
<p><b>El punto</b> Características del punto Expresividad del punto El punto como elemento definidor de formas planas y tridimensionales</p> <p><b>La línea</b> Características de la línea La línea como instrumento de representación La línea como abstracción de la forma La línea definidora de volumen Expresividad de la línea</p> <p><b>El plano</b> Expresividad del plano</p> <p><b>Las texturas</b> Texturas táctiles Texturas visuales Texturas naturales Texturas artificiales Expresividad de las texturas</p>	<p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p> <p>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, texturas, claroscuros.</p> <p>4. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>5. Aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas.</p>	<p>1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.</p> <p>2.1. 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.</p> <p>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p> <p>2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.</p> <p>3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p> <p>4.1. Conoce y diferencia tipos de texturas.</p> <p>4.2. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante diferentes técnicas, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>



		<p>5.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p>
--	--	--

BLOQUE 1	UNIDAD 2. EL COLOR	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p><b>El color</b></p> <p><b>Mezcla aditiva o color luz</b> Colores primarios y secundarios Colores complementarios</p> <p><b>La percepción de los colores</b></p> <p><b>Mezcla sustractiva o color pigmento</b> Colores primarios y secundarios Colores complementarios</p> <p><b>Mezcla partitiva</b></p> <p><b>Cualidades o propiedades del color</b> Tono Valor Saturación</p> <p><b>El círculo cromático</b></p> <p><b>Gamas cromáticas de colores fríos y cálidos</b></p> <p><b>Elaboración de mezclas de colores</b> Armonía cromática Contraste cromático</p>	<p>1. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p> <p>2. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p> <p>3. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color.</p>	<p>1.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p> <p>2.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas</p> <p>2.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>2.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p> <p>3.1. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>3.2. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p>

<b>Sistemas de clasificación del color</b>		
<b>Simbología del color</b>		

BLOQUE 1	UNIDAD 3. LA COMPOSICIÓN	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p><b>Composición</b></p> <p><b>Esquemas compositivos</b></p> <p><b>Peso visual</b> Concepto de peso en una composición</p> <p><b>Equilibrio compositivo</b></p> <p><b>Simetría</b> Simetría axial Simetría central</p> <p><b>Ritmo</b> Ritmo uniforme Ritmos alternos Ritmos ascendentes y descendentes Composiciones rítmicas planas</p> <p><b>Movimiento</b></p> <p><b>Proporción</b> La sección áurea La proporción de la figura humana</p> <p><b>Redes modulares</b> El módulo Sensación de espacio tridimensional y de volumen</p>	<p>1. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p>	<p>1.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>1.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.</p> <p>1.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>1.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p>

--	--	--

BLOQUE 1	UNIDAD 4. ESPACIO Y VOLUMEN. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p><b>El concepto espacial</b></p> <p><b>Percepción espacial</b></p> <p><b>Relaciones de proximidad y lejanía entre formas planas</b></p> <p>Cambio de tamaño Superposición Transparencia Contraste</p> <p><b>El claroscuro</b></p> <p><b>Técnicas de dibujo</b></p> <p>Lápices Carboncillos</p> <p><b>Técnicas de color y pintura</b></p> <p>Lápices de colores Pasteles y ceras Acuarelas Témperas</p> <p><b>El grabado</b></p> <p><b>El collage</b></p> <p><b>El proceso creativo</b></p>	<p>1. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>2. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>3. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>.</p>	<p>1.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>1.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p> <p>2.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <p>3.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>3.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>3.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>3.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, <i>collages</i> matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>3.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos,</p>

Bocetos y esbozos		<p>decorativos o comunicativos.</p> <p>3.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p> <p>3.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
-------------------	--	---

BLOQUE 2	UNIDAD 5. LA PERCEPCIÓN VISUAL. LA COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL. LA IMAGEN	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p><b>Principios de la percepción visual</b>  Cercanía o proximidad  Semejanza  Continuidad  Cierre o cerramiento  Relación entre la figura y el fondo</p> <p><b>Ilusiones ópticas</b>  Engaño en el tamaño de las formas  Engaño en los contrastes  Distorsión en el paralelismo  Ilusión óptica de movimiento</p> <p><b>El proceso de comunicación visual</b>  Emisor y receptor  Mensaje y canal</p> <p><b>Símbolos y signos</b></p> <p><b>Iconicidad y abstracción</b>  Imagen analógica o representativa  Imagen abstracta  Imagen simbólica</p>	<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en la percepción de imágenes.</p> <p>2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p> <p>3. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p> <p>4. Identificar signifiante y significado en un signo visual.</p> <p>5. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en la comunicación.</p> <p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>1.1. Identifica y relaciona los conceptos de fondo y forma en una imagen.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.  2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</p> <p>3.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.</p> <p>4.1. Diseña símbolos e iconos teniendo en cuenta sus características.</p> <p>5.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.  5.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.  5.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p> <p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.  6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas</p>



<p><b>Análisis de una imagen</b>  Significante o contenido  denotativo  Significado o contenido  connotativo</p>		<p>visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p>
--	--	--

BLOQUE 2	UNIDAD 6. LA FOTOGRAFÍA. LA PUBLICIDAD. EL CÓMIC. EL CINE. MULTIMEDIA	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p><b>La fotografía</b> Fotografía digital Leyes compositivas de la fotografía Elementos clave de la composición fotográfica</p> <p><b>La publicidad</b> Procedimientos para crear connotación Retórica publicitaria. Recursos expresivos de la imagen en la publicidad</p> <p><b>El cómic</b> Elementos básicos del cómic Recursos específicos del cómic</p> <p><b>El cine</b> El plano y su encuadre. La secuencia Composición del encuadre: tipos de planos y puntos de vista Estructura narrativa cinematográfica El <i>storyboard</i> Planificación de una película. Fases para su realización</p>	<p>1. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p> <p>2. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p>3. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p> <p>4. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p> <p>5. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>1.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 1.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p> <p>2.1. Valora los distintos tipos de publicidad y muestra una actitud crítica rechazando mensajes que suponen discriminación sexual, social o racial. 2.2. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p> <p>3.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p> <p>4.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p> <p>5.1. Elabora documentos multimedia para</p>

<p><b>Multimedia</b> Presentaciones multimedia</p>		<p>presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.</p>
--	--	---

BLOQUE 3	UNIDAD 7. FORMAS POLIGONALES. TANGENCIAS BÁSICAS. CURVAS TÉCNICAS	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p><b>Formas geométricas</b> Axiomas geométricos de Euclides</p> <p><b>Lugares geométricos</b></p> <p><b>Puntos y rectas notables de un triángulo</b> Medianas. Baricentro Bisectrices. Incentro Mediatrices. Circuncentro Altura. Ortocentro</p> <p><b>Construcción geométrica de triángulos</b></p> <p><b>Construcción geométrica de cuadriláteros</b></p> <p><b>Construcción geométrica de polígonos regulares</b> Construcción geométrica de polígonos regulares inscritos Construcción geométrica de polígonos regulares a partir del lado</p> <p><b>Tangencias básicas</b> Análisis y trazado de enlaces o uniones de líneas y curvas</p>	<p>1. Dibujar los trazados fundamentales en el plano y comprender y determinar los principales lugares geométricos.</p> <p>2. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p> <p>3. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p> <p>4. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p> <p>5. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p> <p>6. Estudiar la construcción de</p>	<p>1.1. Determina con la ayuda de la regla y el compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano.</p> <p>2.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p> <p>3.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p> <p>4.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p> <p>5.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p> <p>6.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p> <p>7.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente</p>

<b>Construcción geométrica de curvas técnicas</b> Óvalo Ovoide Espiral Voluta	polígonos regulares conociendo el lado.  7. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	las herramientas. 7.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas utilizando adecuadamente las herramientas.
	8. Comprender la construcción del óvalo y el ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.  9. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.  10. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.  11. Realizar diseños sencillos basados en formas geométricas planas y analizar los trazados geométricos necesarios.	8.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.  9.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.  10.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.  11.1. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños industriales y arquitectónicos.

<b>BLOQUE 3</b>	<b>UNIDAD 8. ESCALAS Y FORMAS MODULARES</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>
<p><b>Escalas</b> Tipos de escalas Determinación de las medidas de un dibujo Determinación de la escala de un dibujo</p> <p><b>Transformaciones geométricas</b> Traslación Giro o rotación Simetría</p> <p><b>Composiciones modulares</b> Redes modulares simples El módulo Submódulo y supermódulo Diseño de composiciones modulares</p>	<p>1. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p>	<p>1.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p>

BLOQUE 3	UNIDAD 9. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p><b>Geometría descriptiva</b></p> <p><b>Sistemas de proyección</b></p> <p><b>Sistemas de representación</b> Principales sistemas de representación</p> <p><b>Sistema diédrico</b> Representación de cuerpos geométricos en el sistema diédrico Normalización</p> <p><b>Perspectiva isométrica</b> Perspectiva isométrica de formas planas Perspectiva isométrica de un prisma de base cuadrada Perspectiva isométrica de la esfera Representación de cuerpos conocidos sus vistas</p> <p><b>Perspectiva caballera</b> Ángulos que forman los ejes y coeficiente de reducción Perspectiva caballera de formas planas Perspectiva caballera de un prisma de base cuadrada Perspectiva caballera de un cilindro Perspectiva caballera de un sólido dadas sus vistas diédricas</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</li> <li>2. Comprender y practicar el procedimiento de perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.</li> <li>3. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes sencillos identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</li> <li>2.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra, el cartabón y el compás.</li> <li>3.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</li> </ol>

Proceso para la representación de un objeto en perspectiva caballera		
--	--	--



## **8. 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 son vinculables al aprendizaje de otras materias, con lo cual se desarrolla 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 darle 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 ellas 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 o el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación, y ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, y estima y respeto por la producción propia y de los demás.

## **9. 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 la evaluación continua y final de esta materia serán los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables que figuran en las tablas correspondientes de este documento.

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

## **10. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

### **10.1. 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 alumnos 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 utilizarse.

### **10.2. 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 tenga márgenes controlados de error, etc.
- Coste: que su coste esté en proporción con su rendimiento para el aprendizaje de los alumnos.
- Posibilidad que ofrece para que el alumno sea artífice de su propio aprendizaje: son mejores los recursos que favorecen la participación activa de los alumnos.

Recursos disponibles:

- 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