

PROGRAMACIÓN DE AULA (ANEXO 1º ESO)

CURSO 2021/22.

PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

UNIDAD DIDÁCTICA 1 VER Y CONTAR

PRESENTACION

Es importante aprender a ver y a observar, para conocer, aprender y crecer; porque todo lo que deja huella nos construye.

Esta unidad trata las imágenes como forma de comunicación y representación de la realidad, de su importancia en el mundo actual y de la relación de la imagen con la memoria y la identidad. Este tema nos permite reflexionar sobre el poder de las imágenes que nos rodean, imágenes propias y ajenas que nos entretienen, atrapan y a veces nos engañan; imágenes con las que nos mostramos y que dan cuenta de quiénes somos. Para ello, debemos conocer los mecanismos que rigen la percepción y la comunicación visual.

OBJETIVOS

OBJETIVOS DE REFERENCIA DE LA MATERIA

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

OBJETIVOS DIDACTICOS

1. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
2. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
3. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, los lápices de grafito y de color. El collage.
4. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
5. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.
6. Identificar signifiante y significado en un signo visual.
7. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos
8. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
9. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

Comunicación Visual. Alfabeto Visual.

Técnicas de expresión gráfico-plástica. El collage.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

Percepción Visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas

Grados de iconicidad.

Significante y significado

Interpretación y comentarios de imágenes

Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía

Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas)

Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica

EVALUACION (Criterios imprescindibles clases online)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
Bloque 1. Expresión plástica		
EA.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. EA.1.8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	CE.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	CD CSC
EA.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	CE.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	CAA CSC SIEP CEC
EA. 1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	CE.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, los lápices de grafito y de color. El collage.	CAA CSC CEC
Bloque 2. Comunicación audiovisual		
EA.2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	CE.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	CMCT CEC
EA.2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. EA.2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.	CE.2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	CMCT CEC
EA.2.3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.	CE.2.3. Identificar significativo y significado en un signo visual.	CAA CEC

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
EA.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. EA.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. EA.2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.	CE.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	CAA CSC
EA.2.5.1. Distingue símbolos de iconos. EA.2.5.2. Diseña símbolos e iconos e iconos.	CE.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos	CAA CSC
EA.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. EA.2.6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	CE.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	CCL CSC SIEP
EA.2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	CE.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	CMCT SIEP
EA.2.10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	CE.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	CCL CSC

¹ COMPETENCIAS CLAVE (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociales y cívicas (CSC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) y conciencia y expresiones culturales (CEC).

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Pruebas del registro de evaluación.
- Pruebas de evaluación trimestral.
- Seguimiento de la evaluación continua de cada alumno a través de todas las actividades expresivo-plásticas, utilizando también las diferentes puestas en común para valorar la capacidad analítica y visual de cada uno.
- La capacidad de búsqueda de información (textual y visual) a través de la red será también considerada por medio de las actividades específicas propuestas por el profesor.
- También se considerarán la actitud y el interés mostrados en el aula.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL

De 6 a 8 sesiones

METODOLOGIA

Se tratará de potenciar la creatividad para afrontar nuevos desafíos para un aprendizaje profundo, interdisciplinar y significativo apostando por actividades de conexión y reflexión, fomentando la diversidad de pensamiento y la comprensión profunda de los conocimientos con un pensamiento crítico.

Se aborda el trabajo de las competencias a través de tareas cercanas y reales, sencillos desafíos que conectan el aprendizaje con la sociedad y facilitan su integración en ella y ofreciendo actividades diseñadas para desarrollar cualidades personales como la autoconfianza, la motivación de logro o la resistencia al fracaso, cardinales en la iniciativa emprendedora.

También se apuesta por una educación inclusiva, que responda a la diversidad de las necesidades del alumnado ofreciendo oportunidades para poner en práctica el aprendizaje cooperativo y facilitando recursos que permiten diversas formas de utilización y de acercamiento a la información digital y audiovisual.

Los contenidos están divididos en dos grandes bloques. Cada bloque se presenta mediante una página de introducción, que establece un nexo entre el contenido plástico, las propias experiencias, vivencias, el modo en que las artes visuales están presentes en muchos ámbitos de la vida y a continuación, se expone el contenido, ya desde un punto de vista plástico, pero incidiendo también en cuestiones como el desarrollo sostenible, el medio ambiente o la igualdad entre todas las personas, y fomentando el espíritu autocrítico hacia hábitos como el consumismo excesivo o la influencia de la publicidad.

Para trabajar los contenidos, se encuentran dos apartados diferentes:

- El apartado Comprende, analiza, aplica..., que está formado por actividades, tanto de creación como de investigación, sobre algún aspecto de los contenidos.
- El apartado Curiosidades donde se ofrece una información que amplía el contenido bajo un punto de vista original y atractivo.

Finalizando la unidad observamos tres apartados:

- Taller de arte visual

Dos tipos de actividades se incluyen en esta doble página, incluidas bajo el subtítulo general Creamos y conocemos.

Bajo el concepto «creamos» se incluyen dos grandes actividades propuestas para cada unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (foto-collage) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

El concepto «conocemos» se refiere a las fichas sobre artistas (Andy Warhol y Takashi Murakami) o movimientos artísticos, que son una buena introducción a algunos hitos importantes de la historia de las artes plásticas.

- Reflexionamos juntos

Esta página es una recapitulación para establecer entre toda la clase, mediante múltiples preguntas, hasta qué punto han sido asimilados los contenidos de la unidad.

El apartado Creamos expone una serie de preguntas más, a título individual, con las que identificar el nivel de emprendimiento y creatividad del alumnado.

- Evaluamos competencias

Esta página sirve para que el alumnado se autoevalúe en cuanto a la adquisición de las competencias básicas que se encuentran distribuidas en la unidad. El resultado debe ser comparado entre toda la clase con el fin de fortalecer el aprendizaje cooperativo.

Por último, se establece una Reflexión final, que consiste en dos sencillas preguntas en las que se resume lo fundamental de la unidad.

AULA DE TRABAJO

La unidad se realizará en su totalidad en el aula específica de la asignatura.

ACTIVIDADES

-Interpretación de imágenes de la web y combinarlas entre sí. (Ilusiones ópticas).

-Interpretación de signos y símbolos desde los comienzos del hombre.

- LÁMINA: Método cuadrícula: ampliar la imagen dada por el profesor; diseñar la decoración y coloreado de la misma. Técnica. Lápices de color (rosas, verdes y violetas)

-LÁMINA: Interpretación y significado subjetivo de un cuadro moderno. Collage . A3. Cuadro pintura del siglo XX (todos interpretan el mismo). 2-3 sesiones.

RECURSOS

Recursos digitales: Libro digital y otros enlaces educativos. Ordenador, pizarra digital y acceso a Internet. <http://www.anayaeducacion.es>

Otros recursos: Bibliográficos, audiovisuales e Internet. . Todas las actividades vienen precedidas por una breve introducción teórica, seguida del enunciado de la actividad y de los materiales necesarios para llevarla a cabo. Las actividades se realizan en el cuaderno de dibujo.

También se utilizaran distintos materiales para la elaboración de las actividades y tareas. Estos materiales son los siguientes: lápices de colores, grafito y rotuladores.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se dará respuesta a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje con la aplicación de metodologías activas en las que se combinen procesos cognitivos variados que contribuirán a la adquisición de los conocimientos y aprendizajes básicos de la unidad didáctica, transfiriéndolos a otras situaciones a través de las actividades y tareas planteadas. En todos los casos las interacciones entre el alumnado, con técnicas de aprendizaje cooperativo, contribuirá a una mejor comprensión y aplicación de los contenidos tratados.

UNIDAD DIDÁCTICA 2 EXPRESAR

PRESENTACION

Las imágenes nos ayudan a expresarnos. Al igual que con las palabras, por medio de las imágenes podemos compartir sueños y deseos, ideas, emociones y sentimientos.

En esta unidad profundizamos sobre la capacidad de expresarnos con imágenes, no solo para ilustrar, sino también para mostrar (comunicar) tanto el mundo exterior como el interior; más difícil este último, ya que necesitamos crear imágenes que representen algo que no podemos apreciar por medio de la visión, como son nuestros pensamientos, emociones y sentimientos. Para ello, es útil conocer las posibilidades expresivas de los elementos con los que se conforman las imágenes –los elementos del lenguaje visual (en especial, la fuerza expresiva del trazo, del gesto, con el que se crea y se componen formas y texturas, y el poder del color) – y comprender la importancia de desarrollar la imaginación y la creatividad.

OBJETIVOS

OBJETIVOS DE REFERENCIA DE LA MATERIA

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

OBJETIVOS DIDACTICOS basados en criterios de evaluación

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

7. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
8. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
9. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color.

CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

Comunicación Visual. Alfabeto Visual.

Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

El color y su naturaleza. El círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades y valores expresivos del color.

Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de las texturas.

Técnicas de expresión gráfico-plásticas. Técnicas secas y húmedas.

Reutilización de materiales de desecho y reciclado.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

Grados de iconicidad.

Interpretación y comentarios de imágenes.

Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

EVALUACION (Criterios imprescindibles clases online)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
Bloque 1. Expresión plástica		
EA.1.1.1. 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.	CE.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	CCL SIEP
EA.1.2.1. 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. EA.1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. EA.1.2.3. 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	CE.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	CAA SIEP

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
EA.1.3.1. 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...)	CE.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	CAA CEC
EA.1.4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. EA.1.4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.	CE.1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	CAA SIEP CEC
EA.1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios	CE.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	CMCT CEC
EA.1.6.1. 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.	CE.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	CMCT CD
EA.1.7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas	CE.1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	CMCT CAA
EA.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.	CE.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	CD CSC
EA.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	CE.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas	CAA CSC SIEP CEC
EA.1.10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	CE.1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	CAA SIEP CEC

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
EA.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. EA.1.11.3. 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.	CE.1.11. 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 collage.	CAA CSC CEC
Bloque 2. Comunicación audiovisual		
EA.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. EA.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. EA.2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.	CE.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	CAA CSC

¹ COMPETENCIAS CLAVE (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociales y cívicas (CSC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) y conciencia y expresiones culturales (CEC).

INSTRUMENTOS DE EVALUACION

- Pruebas del registro de evaluación.
- Pruebas de evaluación trimestral.
- Seguimiento de la evaluación continua de cada alumno a través de todas las actividades expresivo-plásticas, utilizando también las diferentes puestas en común para valorar la capacidad analítica y visual de cada uno.
- La capacidad de búsqueda de información (textual y visual) a través de la red será también considerada por medio de las actividades específicas propuestas por el profesor.
- También se considerarán la actitud y el interés mostrados en el aula.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL

De 6 a 8 sesiones

METODOLOGIA

Se tratará de potenciar la creatividad para afrontar nuevos desafíos para un aprendizaje profundo, interdisciplinar y significativo apostando por actividades de conexión y reflexión, fomentando la diversidad de pensamiento y la comprensión profunda de los conocimientos con un pensamiento crítico.

Se aborda el trabajo de las competencias a través de tareas cercanas y reales, sencillos desafíos que conectan el aprendizaje con la sociedad y facilitan su integración en ella y ofreciendo actividades diseñadas para desarrollar cualidades personales como la autoconfianza, la motivación de logro o la resistencia al fracaso, cardinales en la iniciativa emprendedora.

También se apuesta por una educación inclusiva, que responda a la diversidad de las necesidades del alumnado ofreciendo oportunidades para poner en práctica el aprendizaje cooperativo y facilitando recursos que permiten diversas formas de utilización y de acercamiento a la información digital y audiovisual.

La unidad comienza con una doble página dedicada a un artista (Joan Miró) que está estrechamente relacionado con los contenidos que se van a tratar. La página de la izquierda está ocupada por una obra de este artista, junto a un breve texto introductorio y una cita suya en la que nos informa de su

visión personal respecto al arte y la página de la derecha muestra cuatro obras más del autor. Cada una de estas obras viene acompañada de un texto que sirve para relacionarlas con los contenidos de la unidad.

Los contenidos están divididos en dos grandes bloques. Cada bloque se presenta mediante una página de introducción, que establece un nexo entre el contenido plástico, las propias experiencias, vivencias, el modo en que las artes visuales están presentes en muchos ámbitos de la vida y a continuación, se expone el contenido, ya desde un punto de vista plástico, pero incidiendo también en cuestiones como el desarrollo sostenible, el medio ambiente o la igualdad entre todas las personas, y fomentando el espíritu autocrítico hacia hábitos como el consumismo excesivo o la influencia de la publicidad.

Para trabajar los contenidos, se encuentran dos apartados diferentes:

- El apartado Comprende, analiza, aplica..., que está formado por actividades, tanto de creación como de investigación, sobre algún aspecto de los contenidos.
- El apartado Curiosidades donde se ofrece una información que amplía el contenido bajo un punto de vista original y atractivo.

Finalizando la unidad observamos tres apartados:

- **Taller de arte visual**

Dos tipos de actividades se incluyen en esta doble página, incluidas bajo el subtítulo general Creamos y conocemos.

Bajo el concepto «creamos» se incluyen dos grandes actividades propuestas para cada unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (dibujo a lápiz, tinta y color y Action painting o pintura gestual) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

El concepto «conocemos» se refiere a las fichas sobre el artista (Jackson Pollock) y los movimientos artísticos (Expresionismo e Impresionismo), que son una buena introducción a algunos hitos importantes de la historia de las artes plásticas.

- **Reflexionamos juntos**

Esta página es una recapitulación para establecer entre toda la clase, mediante múltiples preguntas, hasta qué punto han sido asimilados los contenidos de la unidad.

El apartado Creamos expone una serie de preguntas más, a título individual, con las que identificar el nivel de emprendimiento y creatividad del alumnado.

- **Evaluamos competencias**

Esta página sirve para que el alumnado se autoevalúe en cuanto a la adquisición de las competencias básicas que se encuentran distribuidas en la unidad. El resultado debe ser comparado entre toda la clase con el fin de fortalecer el aprendizaje cooperativo.

Por último, se establece una Reflexión final, que consiste en dos sencillas preguntas en las que se resume lo fundamental de la unidad.

AULA DE TRABAJO

La unidad se realizará en su totalidad en el aula específica de la asignatura.

ACTIVIDADES

- LÁMINAS:

- Contorno, silueta y dintorno (empleo de texturas mediante la técnica frottage)
- Círculo cromático.
- Colores fríos y cálidos

RECURSOS

Recursos digitales: Libro digital y otros enlaces educativos. Ordenador, pizarra digital y acceso a Internet. <http://www.anayaeducacion.es> ; educacionplastica.net

Otros recursos: Bibliográficos, audiovisuales e Internet. . Todas las actividades vienen precedidas por una breve introducción teórica, seguida del enunciado de la actividad y de los materiales necesarios para llevarla a cabo. Las actividades se realizan en el cuaderno de dibujo.

También se utilizaran distintos materiales para la elaboración de las actividades y tareas. Estos materiales son los siguientes: témperas, lápices de colores, collage, grafito y rotuladores.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se dará respuesta a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje con la aplicación de metodologías activas en las que se combinen procesos cognitivos variados que contribuirán a la adquisición de los conocimientos y aprendizajes básicos de la unidad didáctica, transfiriéndolos a otras situaciones a

través de las actividades y tareas planteadas. En todos los casos las interacciones entre el alumnado, con técnicas de aprendizaje cooperativo, contribuirá a una mejor comprensión y aplicación de los contenidos tratados.

UNIDAD DIDÁCTICA 3 MEDIR LA TIERRA

PRESENTACION

En la observación de cuanto le rodea, el hombre descubre una relación de orden que necesita conocer para comprender.

En esta unidad se trata de la observación sistemática que nos permite aprehender el mundo en el que vivimos, el espacio en el que estamos y por el que vamos dejando huellas, rastros visuales de nuestro caminar. Observamos las huellas que ha ido dejando el hombre, tanto con sus construcciones como en su encuentro con la naturaleza. Para ello, nos introducimos en el estudio de la geometría, pues medir, cuantificar y estructurar se hacen necesarios cuando se observa y se intenta comprender de manera objetiva la realidad.

OBJETIVOS

OBJETIVOS DE REFERENCIA DE LA MATERIA

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

OBJETIVOS DIDACTICOS basados en criterios de evaluación

1. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
2. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
3. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
4. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.
5. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
6. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
7. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
8. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
9. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

10. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
 11. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
 12. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
 13. Conocer lugares geométricos y definirlos.
 14. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
 15. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
 16. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
 17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
 18. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
19. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes
Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

Interpretación y comentarios de imágenes.
Valoración crítica y disfrute de la obra de arte

Bloque 3. Dibujo técnico

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
Uso de las herramientas
Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.
Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.
Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.
Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros
Polígonos regulares: construcción a partir del sistema universal.
Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Simetría.
Redes modulares.

EVALUACION (Criterios imprescindibles clases online)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
Bloque 1. Expresión plástica		
EA.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.	CE.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	CD CSC

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
EA.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	CE.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas	CAA CSC SIEP CEC
Bloque 3. Dibujo Técnico (COMPLETAR EN EL INICIO DEL 2º TRIMESTRE)		
EA.3.1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	CE.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	CMCT SIEP
EA.3.3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CE.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	CMCT
EA.3.4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás	CE.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	CMCT
EA.3.5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.	CE.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta	CMCT
EA.3.6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.	CE.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	CMCT
EA.3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás	CE.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción	CMCT
EA.3.10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CE.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMCT
EA.3.13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	CE.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	CMCT
EA.3.15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.	CE.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	CMCT
EA.3.26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	CE.3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	CMCT SIEP

¹ COMPETENCIAS CLAVE (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociales y cívicas (CSC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) y conciencia y expresiones culturales (CEC).

INSTRUMENTOS DE EVALUACION

- Pruebas del registro de evaluación.
- Pruebas de evaluación trimestral.
- Seguimiento de la evaluación continua de cada alumno a través de todas las actividades expresivo-plásticas, utilizando también las diferentes puestas en común para valorar la capacidad analítica y visual de cada uno.
- La capacidad de búsqueda de información (textual y visual) a través de la red será también

- considerada por medio de las actividades específicas propuestas por el profesor.
- También se considerarán la actitud y el interés mostrados en el aula.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL

De 6 a 8 sesiones

METODOLOGIA

Se tratará de potenciar la creatividad para afrontar nuevos desafíos para un aprendizaje profundo, interdisciplinar y significativo apostando por actividades de conexión y reflexión, fomentando la diversidad de pensamiento y la comprensión profunda de los conocimientos con un pensamiento crítico.

Se aborda el trabajo de las competencias a través de tareas cercanas y reales, sencillos desafíos que conectan el aprendizaje con la sociedad y facilitan su integración en ella y ofreciendo actividades diseñadas para desarrollar cualidades personales como la autoconfianza, la motivación de logro o la resistencia al fracaso, cardinales en la iniciativa emprendedora.

También se apuesta por una educación inclusiva, que responda a la diversidad de las necesidades del alumnado ofreciendo oportunidades para poner en práctica el aprendizaje cooperativo y facilitando recursos que permiten diversas formas de utilización y de acercamiento a la información digital y audiovisual.

La unidad comienza con una doble página dedicada a un artista (Pablo Palazuelo) que está estrechamente relacionado con los contenidos que se van a tratar. La página de la izquierda está ocupada por una obra de este artista, junto a un breve texto introductorio y una cita suya en la que nos informa de su visión personal respecto al arte y la página de la derecha muestra cuatro obras más del autor. Cada una de estas obras viene acompañada de un texto que sirve para relacionarlas con los contenidos de la unidad.

Los contenidos están divididos en dos grandes bloques. Cada bloque se presenta mediante una página de introducción, que establece un nexo entre el contenido plástico, las propias experiencias, vivencias, el modo en que las artes visuales están presentes en muchos ámbitos de la vida y a continuación, se expone el contenido, ya desde un punto de vista plástico, pero incidiendo también en cuestiones como el desarrollo sostenible, el medio ambiente o la igualdad entre todas las personas, y fomentando el espíritu autocrítico hacia hábitos como el consumismo excesivo o la influencia de la publicidad.

Para trabajar los contenidos, se encuentran dos apartados diferentes:

- El apartado Comprende, analiza, aplica..., que está formado por actividades, tanto de creación como de investigación, sobre algún aspecto de los contenidos.
- El apartado Curiosidades donde se ofrece una información que amplía el contenido bajo un punto de vista original y atractivo.

Finalizando la unidad observamos tres apartados:

- **Taller de arte visual**

Dos tipos de actividades se incluyen en esta doble página, incluidas bajo el subtítulo general Creamos y conocemos.

Bajo el concepto «creamos» se incluyen dos grandes actividades propuestas para cada unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (dibujo y color e intervención artística) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

El concepto «conocemos» se refiere a las fichas sobre artistas y el movimiento artístico (M. C. Escher y El land art con Robert Smithson) que son una buena introducción a algunos hitos importantes de la historia de las artes plásticas.

- **Reflexionamos juntos**

Esta página es una recapitulación para establecer entre toda la clase, mediante múltiples preguntas, hasta qué punto han sido asimilados los contenidos de la unidad.

El apartado Creamos expone una serie de preguntas más, a título individual, con las que identificar el nivel de emprendimiento y creatividad del alumnado.

- **Evaluamos competencias**

Esta página sirve para que el alumnado se autoevalúe en cuanto a la adquisición de las competencias básicas que se encuentran distribuidas en la unidad. El resultado debe ser comparado entre toda la clase con el fin de fortalecer el aprendizaje cooperativo.

Por último, se establece una Reflexión final, que consiste en dos sencillas preguntas en las que se resume lo fundamental de la unidad.

AULA DE TRABAJO

La unidad se realizará en su totalidad en el aula específica de la asignatura.

ACTIVIDADES

-Realización de actividades relacionadas con el temario de dibujo técnico:

- Mediatriz y bisectriz.
- El triángulo y tipos.
- El ángulo y tipos.
- Representación de polígonos regulares mediante el Sistema Universal.
- El teorema de Thales. (EN EL LIBRO DE CONSULTA ESTA EN LA UNIDAD 4)
- El ovalo y el ovoide. Las espirales.(EN EL LIBRO DE CONSULTA ESTA EN LA UNIDAD 4)

-LÁMINA: Realización y diseño de un mandala y su coloreado (simetría radial).

RECURSOS

Recursos digitales: Libro digital y otros enlaces educativos. Ordenador, pizarra digital y acceso a Internet. <http://www.anayaeducacion.es>

Otros recursos: Bibliográficos, audiovisuales e Internet. . Todas las actividades vienen precedidas por una breve introducción teórica, seguida del enunciado de la actividad y de los materiales necesarios para llevarla a cabo. La lámina se realiza en el cuaderno de dibujo o en folios blancos en el caso de las actividades de dibujo técnico.

Como material de trabajo, se empleará el portaminas , lápiz grafico y herramientas de dibujo técnico (reglas y compás). Lápices de colores y rotuladores.

ATENCION A LA DIVERSIDAD

Se dará respuesta a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje con la aplicación de metodologías activas en las que se combinen procesos cognitivos variados que contribuirán a la adquisición de los conocimientos y aprendizajes básicos de la unidad didáctica, transfiriéndolos a otras situaciones a través de las actividades y tareas planteadas. En todos los casos las interacciones entre el alumnado, con técnicas de aprendizaje cooperativo, contribuirá a una mejor comprensión y aplicación de los contenidos tratados.

UNIDAD DIDÁCTICA 4 MEDIR AL SER HUMANO

PRESENTACION

El hombre es un ser en constante relación en el universo. Y, a pesar de la inmensidad de este, todo gira en torno a la medida del ser humano para llamar la atención e invitarnos a la reflexión. Esta unidad nos invita a reflexionar sobre las diferencias de tamaño, las proporciones y las relaciones de medida (relativas y de poder) que se establecen entre el hombre –como centro de referencia– y lo que le rodea: objetos, bienes de consumo e incluso personas. Tratamos, por tanto, de la construcción de objetos, del diseño y de la ergonomía; y esto nos lleva a cuestionarnos también sobre las modas y el consumismo y su relación con la identidad.

OBJETIVOS

OBJETIVOS DE REFERENCIA DE LA MATERIA

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

OBJETIVOS DIDACTICOS basados en criterios de evaluación

1. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
2. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
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 collage.
4. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. (SE HA INCLUIDO EN LA UNIDAD 3)

CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos
 Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnica mixta.
 El grabado. Técnicas de estampación
 La obra tridimensional.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno
 Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

Bloque 3. Dibujo técnico

Teorema de Thales y lugares geométricos. (INCLUIDO EN LA UNIDAD 3)
 Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.(INCLUIDO EN LA UNIDAD 3)
 Representación básica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.

EVALUACION (Criterios imprescindibles clases online)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
Bloque 1. Expresión plástica		
EA.1.4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.	CE.1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	CAA SIEP CEC

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
EA.1.8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	CE.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño	CD CSC
EA.1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico – plásticas	CE.1.11. 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 collage.	CAA CSC CEC
Bloque 2. Dibujo técnico (INCLUIR LO QUE NO SE PUDO TERMINAR DE LA UNIDAD 3 EN 1º TRIMESTRE)del curso 19-20		
EA.3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. EA.3.11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.	CE.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	CMCT

¹ COMPETENCIAS CLAVE (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociales y cívicas (CSC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) y conciencia y expresiones culturales (CEC).

INSTRUMENTOS DE EVALUACION

- Pruebas del registro de evaluación.
- Pruebas de evaluación trimestral.
- Seguimiento de la evaluación continua de cada alumno a través de todas las actividades expresivo-plásticas, utilizando también las diferentes puestas en común para valorar la capacidad analítica y visual de cada uno.
- La capacidad de búsqueda de información (textual y visual) a través de la red será también considerada por medio de las actividades específicas propuestas por el profesor.
- También se considerarán la actitud y el interés mostrados en el aula.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL

6 sesiones

METODOLOGIA

Se tratará de potenciar la creatividad para afrontar nuevos desafíos para un aprendizaje profundo, interdisciplinar y significativo apostando por actividades de conexión y reflexión, fomentando la diversidad de pensamiento y la comprensión profunda de los conocimientos con un pensamiento crítico.

Se aborda el trabajo de las competencias a través de tareas cercanas y reales, sencillos desafíos que conectan el aprendizaje con la sociedad y facilitan su integración en ella y ofreciendo actividades diseñadas para desarrollar cualidades personales como la autoconfianza, la motivación de logro o la resistencia al fracaso, cardinales en la iniciativa emprendedora.

También se apuesta por una educación inclusiva, que responda a la diversidad de las necesidades del alumnado ofreciendo oportunidades para poner en práctica el aprendizaje cooperativo y facilitando recursos que permiten diversas formas de utilización y de acercamiento a la información digital y audiovisual.

La unidad comienza con una doble página dedicada a un artista (Ron Mueck) que está estrechamente relacionado con los contenidos que se van a tratar. La página de la izquierda está ocupada por una obra de este artista, junto a un breve texto introductorio y una cita suya en la que nos informa de su visión personal respecto al arte y la página de la derecha muestra cuatro obras más del autor. Cada

una de estas obras viene acompañada de un texto que sirve para relacionarlas con los contenidos de la unidad.

Los contenidos están divididos en dos grandes bloques. Cada bloque se presenta mediante una página de introducción, que establece un nexo entre el contenido plástico, las propias experiencias, vivencias, el modo en que las artes visuales están presentes en muchos ámbitos de la vida y a continuación, se expone el contenido, ya desde un punto de vista plástico, pero incidiendo también en cuestiones como el desarrollo sostenible, el medio ambiente o la igualdad entre todas las personas, y fomentando el espíritu autocrítico hacia hábitos como el consumismo excesivo o la influencia de la publicidad.

Para trabajar los contenidos, se encuentran dos apartados diferentes:

- El apartado Comprende, analiza, aplica..., que está formado por actividades, tanto de creación como de investigación, sobre algún aspecto de los contenidos.
- El apartado Curiosidades donde se ofrece una información que amplía el contenido bajo un punto de vista original y atractivo.

Finalizando la unidad observamos tres apartados:

- **Taller de arte visual**

Dos tipos de actividades se incluyen en esta doble página, incluidas bajo el subtítulo general Creamos y conocemos.

Bajo el concepto «creamos» se incluyen dos grandes actividades propuestas para cada unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (diseño y construcción con cartón y grabado y estampación) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

El concepto «conocemos» se refiere a las fichas sobre el Renacimiento y Leonardo da Vinci y Coco Chanel, que son una buena introducción a algunos hitos importantes de la historia de las artes plásticas.

- **Reflexionamos juntos**

Esta página es una recapitulación para establecer entre toda la clase, mediante múltiples preguntas, hasta qué punto han sido asimilados los contenidos de la unidad.

El apartado Creamos expone una serie de preguntas más, a título individual, con las que identificar el nivel de emprendimiento y creatividad del alumnado.

- **Evaluamos competencias**

Esta página sirve para que el alumnado se autoevalúe en cuanto a la adquisición de las competencias básicas que se encuentran distribuidas en la unidad. El resultado debe ser comparado entre toda la clase con el fin de fortalecer el aprendizaje cooperativo.

Por último, se establece una Reflexión final, que consiste en dos sencillas preguntas en las que se resume lo fundamental de la unidad.

AULA DE TRABAJO

La unidad se realizará en su totalidad en el aula específica de la asignatura.

ACTIVIDADES

- LÁMINAS:

- Esquema del cuerpo humano . Vestirlo con su anatomía.
- Método cuadrícula: cara-hombre y su anamorfosis.2-3 sesiones. Lápiz grafito.

RECURSOS

Recursos digitales: Libro digital y otros enlaces educativos. Ordenador, pizarra digital y acceso a Internet.

Otros recursos: Bibliográficos, audiovisuales e Internet. . Todas las actividades vienen precedidas por una breve introducción teórica, seguida del enunciado de la actividad y de los materiales necesarios para llevarla a cabo. Las actividades se realizan en el cuaderno de dibujo.

También se utilizarán distintos materiales para la elaboración de las actividades y tareas. Estos materiales son los siguientes: lápices de colores y grafito .

<http://www.anayaeducacion.es>

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se dará respuesta a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje con la aplicación de metodologías activas en las que se combinen procesos cognitivos variados que contribuirán a la adquisición de los conocimientos y aprendizajes básicos de la unidad didáctica, transfiriéndolos a otras situaciones a través de las actividades y tareas planteadas. En todos los casos las interacciones entre el alumnado, con técnicas de aprendizaje cooperativo, contribuirá a una mejor comprensión y aplicación de los contenidos tratados.

UNIDAD DIDÁCTICA 5 CREAR OBJETOS

PRESENTACIÓN

Las relaciones que tenemos con los objetos de consumo no solo son racionales. En esta unidad observamos los objetos que el hombre construye y consume, de su forma y su función como objetos de diseño, y reflexionamos sobre las relaciones que se establecen entre el diseño, el consumismo y la ecología. Por ello, conocemos la importancia del diseño en nuestras vidas y aprendemos a representar de manera objetiva en diferentes sistemas, así como el desarrollo de sólidos y la normalización tanto para el dibujo técnico como para el diseño y la construcción de objetos.

OBJETIVOS

OBJETIVOS DE REFERENCIA DE LA MATERIA

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS basados en criterios de evaluación

1. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
2. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
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 collage.

4. 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.
5. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.

CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnica mixta. La obra tridimensional.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno
Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

Bloque 3. Dibujo técnico

Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización.
Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas simples.

EVALUACION (Criterios imprescindibles clases online)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
Bloque 1. Expresión plástica		
EA.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. EA.1.8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones	CE.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño	CD CSC
. EA.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	CE.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	CAA CSC CEC SIEP
EA.1.11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. EA.1.11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	CE.1.11. 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 collage.	CAA CSC CEC
Bloque 2. Dibujo técnico		

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
EA.3.27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes..	CE.3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones .	CMCT CAA
EA.3.28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	CE.3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales	CMCT CAA

¹ COMPETENCIAS CLAVE (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociales y cívicas (CSC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) y conciencia y expresiones culturales (CEC).

INSTRUMENTOS DE EVALUACION

- Pruebas del registro de evaluación.
- Pruebas de evaluación trimestral.
- Seguimiento de la evaluación continua de cada alumno a través de todas las actividades expresivo-plásticas, utilizando también las diferentes puestas en común para valorar la capacidad analítica y visual de cada uno.
- La capacidad de búsqueda de información (textual y visual) a través de la red será también considerada por medio de las actividades específicas propuestas por el profesor.
- También se considerarán la actitud y el interés mostrados en el aula.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL

6 sesiones

METODOLOGIA

Se tratará de potenciar la creatividad para afrontar nuevos desafíos para un aprendizaje profundo, interdisciplinar y significativo apostando por actividades de conexión y reflexión, fomentando la diversidad de pensamiento y la comprensión profunda de los conocimientos con un pensamiento crítico.

Se aborda el trabajo de las competencias a través de tareas cercanas y reales, sencillos desafíos que conectan el aprendizaje con la sociedad y facilitan su integración en ella y ofreciendo actividades diseñadas para desarrollar cualidades personales como la autoconfianza, la motivación de logro o la resistencia al fracaso, cardinales en la iniciativa emprendedora.

También se apuesta por una educación inclusiva, que responda a la diversidad de las necesidades del alumnado ofreciendo oportunidades para poner en práctica el aprendizaje cooperativo y facilitando recursos que permiten diversas formas de utilización y de acercamiento a la información digital y audiovisual.

La unidad comienza con una doble página dedicada a una artista (Marianne Brandt) que está estrechamente relacionada con los contenidos que se van a tratar. La página de la izquierda está ocupada por una obra de esta artista, junto a un breve texto introductorio y una cita suya en la que nos informa de su visión personal respecto al diseño y la página de la derecha muestra cuatro obras más de la autora. Cada una de estas obras viene acompañada de un texto que sirve para relacionarlas con los contenidos de la unidad.

Los contenidos están divididos en dos grandes bloques. Cada bloque se presenta mediante una página de introducción, que establece un nexo entre el contenido plástico, las propias experiencias, vivencias, el modo en que las artes visuales están presentes en muchos ámbitos de la vida y a continuación, se expone el contenido, ya desde un punto de vista plástico, pero incidiendo también en cuestiones como el desarrollo sostenible, el medio ambiente o la igualdad entre todas las personas, y fomentando el espíritu autocrítico hacia hábitos como el consumismo excesivo o la influencia de la publicidad.

Para trabajar los contenidos, se encuentran dos apartados diferentes:

- El apartado Comprende, analiza, aplica..., que está formado por actividades, tanto de creación como de investigación, sobre algún aspecto de los contenidos.

- El apartado Curiosidades donde se ofrece una información que amplía el contenido bajo un punto de vista original y atractivo.

Finalizando la unidad observamos tres apartados:

- **Taller de arte visual**

Dos tipos de actividades se incluyen en esta doble página, incluidas bajo el subtítulo general Creamos y conocemos.

Bajo el concepto «creamos» se incluyen dos grandes actividades propuestas para cada unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (dibujo y diseño y ensamblaje escultórico) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

El concepto «conocemos» se refiere a las fichas sobre artistas (Isamu Noguchi y Tony Cragg) o movimientos artísticos (Arte povera), que son una buena introducción a algunos hitos importantes de la historia de las artes plásticas.

- **Reflexionamos juntos**

Esta página es una recapitulación para establecer entre toda la clase, mediante múltiples preguntas, hasta qué punto han sido asimilados los contenidos de la unidad.

El apartado Creamos expone una serie de preguntas más, a título individual, con las que identificar el nivel de emprendimiento y creatividad del alumnado.

- **Evaluamos competencias**

Esta página sirve para que el alumnado se autoevalúe en cuanto a la adquisición de las competencias básicas que se encuentran distribuidas en la unidad. El resultado debe ser comparado entre toda la clase con el fin de fortalecer el aprendizaje cooperativo.

Por último, se establece una Reflexión final, que consiste en dos sencillas preguntas en las que se resume lo fundamental de la unidad.

AULA DE TRABAJO

La unidad se realizará en su totalidad en el aula específica de la asignatura.

ACTIVIDADES

- Buscar figuras en la web . Origami. Realizar alguna simple partiendo de una hoja y sus dobleces adecuados para cada caso. Parejas. Dos figuras . 2 sesiones.

-Actividades de representación de sólidos en Perspectiva Caballera.

-Diseño de una composición modular a partir de redes simples.. <http://www.educacionplastica.net/> Parejas 1 sesión.

RECURSOS

Recursos digitales: Libro digital y otros enlaces educativos. Ordenador, pizarra digital y acceso a Internet. <http://www.anayaeducacion.es>

Otros recursos: Bibliográficos, audiovisuales e Internet. . Todas las actividades vienen precedidas por una breve introducción teórica, seguida del enunciado de la actividad y de los materiales necesarios para llevarla a cabo. Las actividades se realizan en el cuaderno de dibujo o en folios, si se trata de actividades de dibujo técnico.

También se utilizaran distintos materiales para la elaboración de las actividades y tareas. Estos materiales son los siguientes: papel de colores , herramientas de dibujo técnico y grafito o portaminas.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se dará respuesta a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje con la aplicación de metodologías activas en las que se combinen procesos cognitivos variados que contribuirán a la adquisición de los conocimientos y aprendizajes básicos de la unidad didáctica, transfiriéndolos a otras situaciones a través de las actividades y tareas planteadas. En todos los casos las interacciones entre el alumnado, con técnicas de aprendizaje cooperativo, contribuirá a una mejor comprensión y aplicación de los contenidos tratados.

UNIDAD DIDÁCTICA 6 SER Y CONSUMIR

PRESENTACION

La publicidad juega con nuestras emociones y utiliza el poder de la imagen para atraer al consumidor. En esta unidad profundizamos en la reflexión sobre la forma de relacionarnos con el entorno, especialmente con las personas y los objetos que nos rodean. Tratamos del poder de la publicidad, que juega con nuestras emociones, con imágenes poderosas que captan nuestra atención e incitan al consumo, demasiadas veces de manera irracional. Para ser críticos y conscientes, hemos de conocer sus estrategias, los engaños y las formas de manipulación. Conocemos, así, los fundamentos del lenguaje gráfico y la publicidad, que comparten el código de lenguaje y la sintaxis visual

OBJETIVOS

OBJETIVOS DE REFERENCIA DE LA MATERIA

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

OBJETIVOS DIDACTICOS basados en criterios de evaluación

1. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
2. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
3. Identificar signficante y significado en un signo visual.
4. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
5. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnica mixta. El collage.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

Significante y significado
Finalidades del lenguaje visual y audiovisual
Interpretación y comentarios de imágenes.
La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno
Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
La imagen publicitaria. Recursos
Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).

EVALUACION (Criterios imprescindibles clases online)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
Bloque 1. Expresión plástica		

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
EA.1.4.1. 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. EA.1.4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.	CE.1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	CAA SIEP CEC
EA.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. EA.1.8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	CE.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	CD CSC
Bloque 2. Comunicación audiovisual		
EA.2.3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.	CE.2.3. Identificar significativo y significado en un signo visual.	CEC CAA
EA.2.11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. EA.2.11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	CE.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	CCL CSC
EA.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.	CE.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	CAA CSC CEC
EA.2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	CE.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	CAA CSC SIEP

¹ COMPETENCIAS CLAVE (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociales y cívicas (CSC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) y conciencia y expresiones culturales (CEC).

INSTRUMENTOS DE EVALUACION

- Pruebas del registro de evaluación.
- Pruebas de evaluación trimestral.
- Seguimiento de la evaluación continua de cada alumno a través de todas las actividades expresivo-plásticas, utilizando también las diferentes puestas en común para valorar la capacidad analítica y visual de cada uno.
- La capacidad de búsqueda de información (textual y visual) a través de la red será también considerada por medio de las actividades específicas propuestas por el profesor.
- También se considerarán la actitud y el interés mostrados en el aula.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL

De 6 a 8 sesiones

METODOLOGIA

Se tratará de potenciar la creatividad para afrontar nuevos desafíos para un aprendizaje profundo, interdisciplinar y significativo apostando por actividades de conexión y reflexión, fomentando la diversidad de pensamiento y la comprensión profunda de los conocimientos con un pensamiento crítico.

Se aborda el trabajo de las competencias a través de tareas cercanas y reales, sencillos desafíos que conectan el aprendizaje con la sociedad y facilitan su integración en ella y ofreciendo actividades diseñadas para desarrollar cualidades personales como la autoconfianza, la motivación de logro o la resistencia al fracaso, cardinales en la iniciativa emprendedora.

También se apuesta por una educación inclusiva, que responda a la diversidad de las necesidades del alumnado ofreciendo oportunidades para poner en práctica el aprendizaje cooperativo y facilitando recursos que permiten diversas formas de utilización y de acercamiento a la información digital y audiovisual.

La unidad comienza con una doble página dedicada a un artista (Tom Wesselmann) que está estrechamente relacionado con los contenidos que se van a tratar. La página de la izquierda está ocupada por una obra de este artista, junto a un breve texto introductorio y una cita suya en la que nos informa de su visión personal respecto al arte y la página de la derecha muestra cuatro obras más del autor. Cada una de estas obras viene acompañada de un texto que sirve para relacionarlas con los contenidos de la unidad.

Los contenidos están divididos en dos grandes bloques. Cada bloque se presenta mediante una página de introducción, que establece un nexo entre el contenido plástico, las propias experiencias, vivencias, el modo en que las artes visuales están presentes en muchos ámbitos de la vida y a continuación, se expone el contenido, ya desde un punto de vista plástico, pero incidiendo también en cuestiones como el desarrollo sostenible, el medio ambiente o la igualdad entre todas las personas, y fomentando el espíritu autocrítico hacia hábitos como el consumismo excesivo o la influencia de la publicidad.

Para trabajar los contenidos, se encuentran dos apartados diferentes:

- El apartado Comprende, analiza, aplica..., que está formado por actividades, tanto de creación como de investigación, sobre algún aspecto de los contenidos.
- El apartado Curiosidades donde se ofrece una información que amplía el contenido bajo un punto de vista original y atractivo.

Finalizando la unidad observamos tres apartados:

- **Taller de arte visual**

Dos tipos de actividades se incluyen en esta doble página, incluidas bajo el subtítulo general Creamos y conocemos.

Bajo el concepto «creamos» se incluyen dos grandes actividades propuestas para cada unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (digitalización de imágenes y composición con texto y décollage) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

El concepto «conocemos» se refiere a las fichas sobre artistas (Toulouse-Lautrec y Rauschenberg) y un movimiento artístico (modernismo o art nouveau), que son una buena introducción a algunos hitos importantes de la historia de las artes plásticas.

- **Reflexionamos juntos**

Esta página es una recapitulación para establecer entre toda la clase, mediante múltiples preguntas, hasta qué punto han sido asimilados los contenidos de la unidad.

El apartado Creamos expone una serie de preguntas más, a título individual, con las que identificar el nivel de emprendimiento y creatividad del alumnado.

- **Evaluamos competencias**

Esta página sirve para que el alumnado se autoevalúe en cuanto a la adquisición de las competencias básicas que se encuentran distribuidas en la unidad. El resultado debe ser comparado entre toda la clase con el fin de fortalecer el aprendizaje cooperativo.

Por último, se establece una Reflexión final, que consiste en cuatro sencillas preguntas en las que se resume lo fundamental de la unidad.

AULA DE TRABAJO

La unidad se realizará en su totalidad en el aula específica de la asignatura.

ACTIVIDADES

- Realización de un cartel. Grupos de 2 o 3 alumnos. 3 sesiones. 1 sesión: presentación del cartel.

-Crear una empresa y diseñar el anagrama, y logotipo de la misma. Rotulación, 2 sesiones.

RECURSOS

Recursos digitales: Libro digital y otros enlaces educativos. Ordenador, pizarra digital y acceso a Internet. <http://www.anayaeducacion.es>

Otros recursos: Bibliográficos, audiovisuales e Internet. . Todas las actividades vienen precedidas por una breve introducción teórica, seguida del enunciado de la actividad y de los materiales necesarios para llevarla a cabo. Las actividades se realizan en el cuaderno de dibujo o en cartulina de color en el caso del cartel.

También se utilizarán distintos materiales para la elaboración de las actividades y tareas. Estos materiales son los siguientes: lápices de color y rotuladores, papel de colores, recortes de revistas, pegamento, cartulinas y grafito.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se dará respuesta a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje con la aplicación de metodologías activas en las que se combinen procesos cognitivos variados que contribuirán a la adquisición de los conocimientos y aprendizajes básicos de la unidad didáctica, transfiriéndolos a otras situaciones a través de las actividades y tareas planteadas. En todos los casos las interacciones entre el alumnado, con técnicas de aprendizaje cooperativo, contribuirá a una mejor comprensión y aplicación de los contenidos tratados.

UNIDAD DIDÁCTICA 7 EXPLORAR EL MUNDO

PRESENTACIÓN

La luz viajera regula nuestro tiempo; permite ver y verse; nos muestra los objetos; configura los volúmenes y el espacio.

Esta unidad nos invita a recorrer y crear espacios, exteriores e interiores, físicos y emocionales. Como los antiguos viajeros, el arte de caminar nos propone echar a andar para descubrir y descubrirnos. Y, como compañera de viaje, no podemos olvidar la luz, esencial para la vida, pero también para la configuración de espacios y volúmenes. Para ello conocemos distintas formas de representar el espacio y cómo se ha hecho a lo largo de la historia, además de los elementos y las características de las luces y las sombras, de la perspectiva y el volumen.

OBJETIVOS

OBJETIVOS DE REFERENCIA DE LA MATERIA

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS basados en criterios de evaluación

1. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).
2. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

3. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.

4. 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 collage.

CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.

Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnica mixta.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno.

EVALUACION (Criterios imprescindibles clases online)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
Bloque 1. Expresión plástica		
EA.1.3.1. 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...)	CE.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	CAA CEC
EA.1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	CE.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	CMCT CD
EA.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales	CE.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	CD CSC
EA.1.11.2. 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. EA.1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.	CE.1.11. 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 collage.	CAA CSC CEC

¹ COMPETENCIAS CLAVE (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociales y cívicas (CSC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) y conciencia y expresiones culturales (CEC).

INSTRUMENTOS DE EVALUACION

- Pruebas del registro de evaluación.
- Pruebas de evaluación trimestral.
- Seguimiento de la evaluación continua de cada alumno a través de todas las actividades expresivo-plásticas, utilizando también las diferentes puestas en común para valorar la capacidad analítica y visual de cada uno.
- La capacidad de búsqueda de información (textual y visual) a través de la red será también considerada por medio de las actividades específicas propuestas por el profesor.
- También se considerarán la actitud y el interés mostrados en el aula.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL

De 6 a 8 sesiones

METODOLOGIA

Se tratará de potenciar la creatividad para afrontar nuevos desafíos para un aprendizaje profundo, interdisciplinar y significativo apostando por actividades de conexión y reflexión, fomentando la diversidad de pensamiento y la comprensión profunda de los conocimientos con un pensamiento crítico.

Se aborda el trabajo de las competencias a través de tareas cercanas y reales, sencillos desafíos que conectan el aprendizaje con la sociedad y facilitan su integración en ella y ofreciendo actividades diseñadas para desarrollar cualidades personales como la autoconfianza, la motivación de logro o la resistencia al fracaso, cardinales en la iniciativa emprendedora.

También se apuesta por una educación inclusiva, que responda a la diversidad de las necesidades del alumnado ofreciendo oportunidades para poner en práctica el aprendizaje cooperativo y facilitando recursos que permiten diversas formas de utilización y de acercamiento a la información digital y audiovisual.

La unidad comienza con una doble página dedicada a un artista (James Turrell) que está estrechamente relacionado con los contenidos que se van a tratar. La página de la izquierda está ocupada por una obra de este artista, junto a un breve texto introductorio y una cita suya en la que nos informa de su visión personal respecto al arte y la página de la derecha muestra cuatro obras más del autor. Cada una de estas obras viene acompañada de un texto que sirve para relacionarlas con los contenidos de la unidad.

Los contenidos están divididos en dos grandes bloques. Cada bloque se presenta mediante una página de introducción, que establece un nexo entre el contenido plástico, las propias experiencias, vivencias, el modo en que las artes visuales están presentes en muchos ámbitos de la vida y a continuación, se expone el contenido, ya desde un punto de vista plástico, pero incidiendo también en cuestiones como el desarrollo sostenible, el medio ambiente o la igualdad entre todas las personas, y fomentando el espíritu autocrítico hacia hábitos como el consumismo excesivo o la influencia de la publicidad.

Para trabajar los contenidos, se encuentran dos apartados diferentes:

- El apartado Comprende, analiza, aplica..., que está formado por actividades, tanto de creación como de investigación, sobre algún aspecto de los contenidos.
- El apartado Curiosidades donde se ofrece una información que amplía el contenido bajo un punto de vista original y atractivo.

Finalizando la unidad observamos tres apartados:

- **Taller de arte visual**

Dos tipos de actividades se incluyen en esta doble página, incluidas bajo el subtítulo general Creamos y conocemos.

Bajo el concepto «creamos» se incluyen dos grandes actividades propuestas para cada unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (Técnica mixta: retoque fotográfico manual. Dibujo y pintura con lápices blandos, acuarela y rotuladores) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

El concepto «conocemos» se refiere a las fichas sobre artistas (Richard Long, Hamish Fulton y Caspar David Friedrich) que son una buena introducción a algunos hitos importantes de la historia de las artes plásticas.

- **Reflexionamos juntos**

Esta página es una recapitulación para establecer entre toda la clase, mediante múltiples preguntas, hasta qué punto han sido asimilados los contenidos de la unidad.

El apartado Creamos expone una serie de preguntas más, a título individual, con las que identificar el nivel de emprendimiento y creatividad del alumnado.

- **Evaluamos competencias**

Esta página sirve para que el alumnado se autoevalúe en cuanto a la adquisición de las competencias básicas que se encuentran distribuidas en la unidad. El resultado debe ser comparado entre toda la clase con el fin de fortalecer el aprendizaje cooperativo.

Por último, se establece una Reflexión final, que consiste en dos sencillas preguntas en las que se resume lo fundamental de la unidad.

AULA DE TRABAJO

La unidad se realizará en su totalidad en el aula específica de la asignatura.

ACTIVIDADES

-LÁMINAS:

-Interpretar un paisaje del natural. Rincón de la Virgen del patio del colegio. Acuarelas. 3 sesiones.

-Copiar un bodegón y proyectar las luces y sombras para el volumen. 2 sesiones

RECURSOS

Recursos digitales: Libro digital y otros enlaces educativos. Ordenador, pizarra digital y acceso a Internet. <http://www.anayaeducacion.es>

Otros recursos: Bibliográficos, audiovisuales e Internet. . Todas las actividades vienen precedidas por una breve introducción teórica, seguida del enunciado de la actividad y de los materiales necesarios para llevarla a cabo. Las actividades se realizan en el cuaderno de dibujo .

También se utilizarán distintos materiales para la elaboración de las actividades y tareas. Estos materiales son los siguientes: grafito, acuarelas, y lápices de colores.

ATENCION A LA DIVERSIDAD

Se dará respuesta a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje con la aplicación de metodologías activas en las que se combinen procesos cognitivos variados que contribuirán a la adquisición de los conocimientos y aprendizajes básicos de la unidad didáctica, transfiriéndolos a otras situaciones a través de las actividades y tareas planteadas. En todos los casos las interacciones entre el alumnado, con técnicas de aprendizaje cooperativo, contribuirá a una mejor comprensión y aplicación de los contenidos tratados.

UNIDAD DIDÁCTICA 8 SITUARSE

PRESENTACION

Al viajar, observamos las diferencias entre los distintos lugares visitados, y queremos retenerlo todo en nuestra memoria.

En esta unidad se profundiza en el tema de la perspectiva, utilizando la fotografía como útil y recurso para observarla y captarla, para entenderla. Hablamos, por tanto, de las distintas posiciones desde las que miramos (y, por tanto, entendemos la realidad), diferentes para cada uno. Para ello, debemos conocer fundamentos básicos de fotografía y de perspectiva, en concreto, la cónica, pues es la que más se asemeja a nuestra visión de la realidad.

OBJETIVOS

OBJETIVOS DE REFERENCIA DE LA MATERIA

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

OBJETIVOS DIDACTICOS basados en criterios de evaluación

1. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
2. 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 collage.
3. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
4. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
5. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnica mixta.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

Interpretación y comentarios de imágenes

Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.

Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.

Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: perspectiva cónica frontal.

EVALUACION (Criterios imprescindibles clases online)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
Bloque 1. Expresión plástica		

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
<p>EA.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>EA.1.8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>	<p>CE.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p>	<p>CD CSC</p>
<p>EA.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p>	<p>CE.1.11. 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 collage.</p>	<p>CAA CSC CEC</p>
Bloque 2. Comunicación audiovisual		
<p>EA.2.7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</p> <p>EA.2.7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p>	<p>CE.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p>	<p>CD CSC SIEP</p>
<p>EA.2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada</p>	<p>CE.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>CD CSC SIEP</p>
Bloque 3. Dibujo técnico		
<p>EA.3.29.1. Realiza perspectivas cónicas frontales de un interior a partir de un punto de fuga.</p>	<p>CE.3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de volúmenes básicos.</p>	<p>CMTC CAA</p>

¹ COMPETENCIAS CLAVE (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociales y cívicas (CSC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) y conciencia y expresiones culturales (CEC).

INSTRUMENTOS DE EVALUACION

- Pruebas del registro de evaluación.
- Pruebas de evaluación trimestral.
- Seguimiento de la evaluación continua de cada alumno a través de todas las actividades expresivo-plásticas, utilizando también las diferentes puestas en común para valorar la capacidad analítica y visual de cada uno.
- La capacidad de búsqueda de información (textual y visual) a través de la red será también

- considerada por medio de las actividades específicas propuestas por el profesor.
- También se considerarán la actitud y el interés mostrados en el aula.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL

De 6 a 8 sesiones

METODOLOGIA

Se tratará de potenciar la creatividad para afrontar nuevos desafíos para un aprendizaje profundo, interdisciplinar y significativo apostando por actividades de conexión y reflexión, fomentando la diversidad de pensamiento y la comprensión profunda de los conocimientos con un pensamiento crítico.

Se aborda el trabajo de las competencias a través de tareas cercanas y reales, sencillos desafíos que conectan el aprendizaje con la sociedad y facilitan su integración en ella y ofreciendo actividades diseñadas para desarrollar cualidades personales como la autoconfianza, la motivación de logro o la resistencia al fracaso, cardinales en la iniciativa emprendedora.

También se apuesta por una educación inclusiva, que responda a la diversidad de las necesidades del alumnado ofreciendo oportunidades para poner en práctica el aprendizaje cooperativo y facilitando recursos que permiten diversas formas de utilización y de acercamiento a la información digital y audiovisual.

La unidad comienza con una doble página dedicada a un artista (Candida Höfer) que está estrechamente relacionado con los contenidos que se van a tratar. La página de la izquierda está ocupada por una obra de este artista, junto a un breve texto introductorio y una cita suya en la que nos informa de su visión personal respecto al arte y la página de la derecha muestra cuatro obras más del autor. Cada una de estas obras viene acompañada de un texto que sirve para relacionarlas con los contenidos de la unidad.

Los contenidos están divididos en dos grandes bloques. Cada bloque se presenta mediante una página de introducción, que establece un nexo entre el contenido plástico, las propias experiencias, vivencias, el modo en que las artes visuales están presentes en muchos ámbitos de la vida y a continuación, se expone el contenido, ya desde un punto de vista plástico, pero incidiendo también en cuestiones como el desarrollo sostenible, el medio ambiente o la igualdad entre todas las personas, y fomentando el espíritu autocrítico hacia hábitos como el consumismo excesivo o la influencia de la publicidad.

Para trabajar los contenidos, se encuentran dos apartados diferentes:

- El apartado Comprende, analiza, aplica..., que está formado por actividades, tanto de creación como de investigación, sobre algún aspecto de los contenidos.
- El apartado Curiosidades donde se ofrece una información que amplía el contenido bajo un punto de vista original y atractivo.

Finalizando la unidad observamos tres apartados:

- **Taller de arte visual**

Dos tipos de actividades se incluyen en esta doble página, incluidas bajo el subtítulo general Creamos y conocemos.

Bajo el concepto «creamos» se incluyen dos grandes actividades propuestas para cada unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (fotografía y presentación multimedia y dibujo y diseño) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

Se realizará una actividad en la que se visionará “La Historia de la Fotografía”. Con este recurso se aprende la evolución de este medio de comunicación visual y se compara con los efectos y medios que actualmente existen.

- **Reflexionamos juntos**

Esta página es una recapitulación para establecer entre toda la clase, mediante múltiples preguntas, hasta qué punto han sido asimilados los contenidos de la unidad.

El apartado Creamos expone una serie de preguntas más, a título individual, con las que identificar el nivel de emprendimiento y creatividad del alumnado.

- **Evaluamos competencias**

Esta página sirve para que el alumnado se autoevalúe en cuanto a la adquisición de las competencias básicas que se encuentran distribuidas en la unidad. El resultado debe ser comparado entre toda la clase con el fin de fortalecer el aprendizaje cooperativo.

Por último, se establece una Reflexión final, que consiste en dos sencillas preguntas en las que se resume lo fundamental de la unidad.

AULA DE TRABAJO

La unidad se realizará en su totalidad en el aula específica de la asignatura.

ACTIVIDADES

- Uso de las señales e iconos en el mobiliario urbano. Perspectiva con un punto de fuga .Explicación, 1 sesión.
- LÁMINA: Paisaje urbano. Grafito, lápices de colores y rotuladores. Individual. 2-3 sesiones.
- Visualizar “ la historia de la fotografía”. Web .Comentar su evolución creando el debate.
- Realizar el interior de una habitación y diseño y distribución de un dormitorio juvenil. Individual. Lápiz grafito. 2 sesiones.

RECURSOS

Recursos digitales: Libro digital y otros enlaces educativos. Ordenador, pizarra digital y acceso a Internet. <http://www.anayaeducacion.es>

Otros recursos: Bibliográficos, audiovisuales e Internet. . Todas las actividades vienen precedidas por una breve introducción teórica, seguida del enunciado de la actividad y de los materiales necesarios para llevarla a cabo. Las actividades se realizan en el cuaderno de dibujo .

También se utilizaran distintos materiales para la elaboración de las actividades y tareas. Estos materiales son los siguientes: grafito , folios y reglas; lápices de color y rotuladores.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se dará respuesta a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje con la aplicación de metodologías activas en las que se combinen procesos cognitivos variados que contribuirán a la adquisición de los conocimientos y aprendizajes básicos de la unidad didáctica, transfiriéndolos a otras situaciones a través de las actividades y tareas planteadas. En todos los casos las interacciones entre el alumnado, con técnicas de aprendizaje cooperativo, contribuirá a una mejor comprensión y aplicación de los contenidos tratados.

UNIDAD DIDÁCTICA 9 CON LOS OJOS ABIERTOS

PRESENTACION

Vivimos en un entorno multimedia que representa y recrea personajes y hechos; un mundo real o ficticio, imaginado.

En esta unidad, como final de un proceso, proponemos compartir lo vivido y hacerlo utilizando la narrativa visual como medio de expresión. No basta con observar y descubrir; es necesaria la reflexión consciente de los caminos que transitamos para hacer nuestro el mundo en que vivimos, y para ello la historia, más o menos real, es fundamental, porque nos permite estructurar la experiencia. Por ello conocemos los recursos de la narrativa visual, desde la ilustración al audiovisual, la historieta y el cine, como recursos para compartir y seguir aprendiendo

OBJETIVOS

OBJETIVOS DE REFERENCIA DE LA MATERIA

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

OBJETIVOS DIDACTICOS basados en criterios de evaluación

1. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
 2. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
 3. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
 4. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
- Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías 5. digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

Imagen secuenciada: cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.

Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. .

Animación. Relación cine y animación.

EVALUACION (Criterios imprescindibles clases online)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
Bloque 1. Expresión plástica		
EA.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.	CE.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	CD CSC
Bloque 2. Comunicación audiovisual		
EA.2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	CE.2.15. 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.	CAA CSC CEC

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
EA.2.8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CE.2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	CCL CSC SIEP
EA.2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	CE.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	CMCT SIEP
EA.2.12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.	CE.2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	CCL CSC SIEP
EA.2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada	CE.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo	CD CSC SIEP

¹ COMPETENCIAS CLAVE (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociales y cívicas (CSC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) y conciencia y expresiones culturales (CEC).

INSTRUMENTOS DE EVALUACION

- Pruebas del registro de evaluación.
- Pruebas de evaluación trimestral.
- Seguimiento de la evaluación continua de cada alumno a través de todas las actividades expresivo-plásticas, utilizando también las diferentes puestas en común para valorar la capacidad analítica y visual de cada uno.
- La capacidad de búsqueda de información (textual y visual) a través de la red será también considerada por medio de las actividades específicas propuestas por el profesor.
- También se considerarán la actitud y el interés mostrados en el aula.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL

De 5 a 6 sesiones

METODOLOGIA

Se tratará de potenciar la creatividad para afrontar nuevos desafíos para un aprendizaje profundo, interdisciplinar y significativo apostando por actividades de conexión y reflexión, fomentando la diversidad de pensamiento y la comprensión profunda de los conocimientos con un pensamiento crítico.

Se aborda el trabajo de las competencias a través de tareas cercanas y reales, sencillos desafíos que conectan el aprendizaje con la sociedad y facilitan su integración en ella y ofreciendo actividades

diseñadas para desarrollar cualidades personales como la autoconfianza, la motivación de logro o la resistencia al fracaso, cardinales en la iniciativa emprendedora.

También se apuesta por una educación inclusiva, que responda a la diversidad de las necesidades del alumnado ofreciendo oportunidades para poner en práctica el aprendizaje cooperativo y facilitando recursos que permiten diversas formas de utilización y de acercamiento a la información digital y audiovisual.

La unidad comienza con una doble página dedicada a un artista (Marjane Satrapi) que está estrechamente relacionado con los contenidos que se van a tratar. La página de la izquierda está ocupada por una obra de este artista, junto a un breve texto introductorio y una cita suya en la que nos informa de su visión personal respecto al arte y la página de la derecha muestra cuatro obras más del autor. Cada una de estas obras viene acompañada de un texto que sirve para relacionarlas con los contenidos de la unidad.

Los contenidos están divididos en dos grandes bloques. Cada bloque se presenta mediante una página de introducción, que establece un nexo entre el contenido plástico, las propias experiencias, vivencias, el modo en que las artes visuales están presentes en muchos ámbitos de la vida y a continuación, se expone el contenido, ya desde un punto de vista plástico, pero incidiendo también en cuestiones como el desarrollo sostenible, el medio ambiente o la igualdad entre todas las personas, y fomentando el espíritu autocrítico hacia hábitos como el consumismo excesivo o la influencia de la publicidad.

Para trabajar los contenidos, se encuentran dos apartados diferentes:

- El apartado Comprende, analiza, aplica..., que está formado por actividades, tanto de creación como de investigación, sobre algún aspecto de los contenidos.
- El apartado Curiosidades donde se ofrece una información que amplía el contenido bajo un punto de vista original y atractivo.

Finalizando la unidad observamos tres apartados:

- **Taller de arte visual**

Dos tipos de actividades se incluyen en esta doble página, incluidas bajo el subtítulo general Creamos y conocemos.

Bajo el concepto «creamos» se incluyen dos grandes actividades propuestas para la unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (stop motion y dibujo y color) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

Y se trabajará la realización de los dibujos animados partiendo de la “Historia de Walt Disney” y sus grandes producciones como La “Realización de Blancanieves”.

Los cortos de productoras como Pixar, son también un grato ejemplo de la animación digital actual.

- **Reflexionamos juntos**

Esta página es una recapitulación para establecer entre toda la clase, mediante múltiples preguntas, hasta qué punto han sido asimilados los contenidos de la unidad.

El apartado Creamos expone una serie de preguntas más, a título individual, con las que identificar el nivel de emprendimiento y creatividad del alumnado.

- **Evaluamos competencias**

Esta página sirve para que el alumnado se autoevalúe en cuanto a la adquisición de las competencias básicas que se encuentran distribuidas en la unidad. El resultado debe ser comparado entre toda la clase con el fin de fortalecer el aprendizaje cooperativo.

Por último, se establece una Reflexión final, que consiste en dos sencillas preguntas en las que se resume lo fundamental de la unidad.

AULA DE TRABAJO

La unidad se realizará en su totalidad en el aula específica de la asignatura.

ACTIVIDADES

LÁMINA.:

- Realización de un cómic empleando sus recursos normados. Parejas.
- Visualizar “La historia de Walt Disney”. Web .Comentar su evolución creando el debate.
- Visualizar “Como se hizo Blancanieves” y cortos de Pixar.

RECURSOS

Recursos digitales: Libro digital y otros enlaces educativos. Ordenador, pizarra digital y acceso a Internet. <http://www.anayaeducacion.es>

Otros recursos: Bibliográficos, audiovisuales e Internet. . Todas las actividades vienen precedidas por una breve introducción teórica, seguida del enunciado de la actividad y de los materiales necesarios para llevarla a cabo. Las actividades se realizan en el cuaderno de dibujo .

También se utilizaran distintos materiales para la elaboración de las actividades y tareas. Estos materiales son los siguientes: grafito , folios y reglas; lápices de color y rotuladores.

ATENCION A LA DIVERSIDAD

Se dará respuesta a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje con la aplicación de metodologías activas en las que se combinen procesos cognitivos variados que contribuirán a la adquisición de los conocimientos y aprendizajes básicos de la unidad didáctica, transfiriéndolos a otras situaciones a través de las actividades y tareas planteadas. En todos los casos las interacciones entre el alumnado, con técnicas de aprendizaje cooperativo, contribuirá a una mejor comprensión y aplicación de los contenidos tratados.