

# PROGRAMACIÓN DE AULA (ANEXO 4º ESO)

## CURSO 2021-22.

### PLÁSTICA ,VISUAL Y AUDIOVISUAL.

En la programación de aula de este curso con la situación especial debido a la pandemia, en cada unidad, se ha diferenciado en la evaluación los criterios imprescindibles que se trabajarían en el caso de necesitar la enseñanza no presencial.  
(subrayado en color amarillo)

## UNIDAD DIDÁCTICA 1

### LA IDENTIDAD DEL ARTISTA

#### PRESENTACION

El artista nos hace reparar en pequeños gestos y detalles fundamentales para nuestra existencia; nos hace ver de otra manera.

Si queremos expresar algo, ¿cómo podemos hacerlo? Tenemos que conocer materiales y técnicas, tener destrezas y recursos, pero sobre todo, creatividad (Microbo).

En esta unidad nos adentramos en el arte como forma de comunicación subjetiva y simbólica, como expresión personal, como proceso racional y emocional; desarrollamos la necesidad de conocer distintos materiales y técnicas, de tener habilidades y destrezas, pero sobre todo de desarrollar la creatividad y la iniciativa, la experimentación, además de la organización, todo ello necesario para el proceso de creación.

#### 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.

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

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
2. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
3. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
4. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

### CONTENIDOS

#### **Bloque 1. Expresión plástica**

1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad
1.4. Texturas
1.5. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
1.6. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
1.7. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.
1.8. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales
1.9. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes periodos artísticos.
1.10. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos
1.11. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

### EVALUACION (Criterios imprescindibles clases online)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>		
EA.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	CE.1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	CSC SIEP CEC

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
EA.1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. EA.1.3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	CE.1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	CAA CSC SIEP
EA.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	CE.1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística	CAA CSC SIEP
EA.1.5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	CE.1.5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte	CCL CSC CEC

<sup>1</sup> 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 7 a 9 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 la artista Microbo que está estrechamente relacionada con los contenidos que se van a tratar. La página de la izquierda está ocupada por un breve texto introductorio y una cita suya en la que nos informa de su visión personal respecto al arte y cuatro textos que sirven para relacionar con los contenidos de la unidad y la página de la derecha se compone por una obra de esta artista. Por último, se facilita el nombre de la obra, o la exposición o el lugar donde se encuentra dicha obra.

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 incluye una gran actividad propuesta para cada unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (mural) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

El concepto «conocemos» se refiere a las fichas sobre el artista Rivera y el muralismo mexicano y el movimiento de los Grafiteros, que son una buena introducción a algunos hitos importantes 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 del curso correspondiente.

## ACTIVIDADES **TODOS LOS TRABAJOS SERÁN INDIVIDUALES**

-Web: técnicas pictóricas, visionar y comentar ejemplos.

<https://es.slideshare.net/lourdesdibujoplastica/pintura-y-technicas-pictricas>

-TB PRÁCTICO: Realización de un trabajo libre. Tecn.: mixta. Témperas. Material para texturizar. Botes spray, fixo o adhesivo para plantillas, cera blanca, esponjas varias texturas, tiras bordadas, bastoncillos, papel seda, papel secante, espátulas...etc. Individual.

-1-2 sesiones para pruebas de color y texturas y boceto del trabajo.

-1-2 sesiones realización trabajo final.

## 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 especificados en la actividad y TB práctico.

## 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 EL ARTISTA Y LA SOCIEDAD

## PRESENTACION

Con su trabajo, el artista busca plantear preguntas; trata de hablar de cosas sobre las que pensar, cosas que nos interesan.

El arte es vida, y las obras de arte tienen que ver con lo que rodea al artista, a la gente y a la sociedad (Boltanski).

En esta unidad se recorrerá la historia del arte desde un ámbito más social y desde la visión del artista, la memoria personal y la colectiva, la cultura o el arte popular. Como ha cambiado la figura del artista, los objetivos, significado, valor del arte y por tanto el análisis y la crítica del patrimonio artístico, tratando de manera especial de formas sociales del arte, y del arte urbano y otras formas de arte comunitario que llegan al activismo por su implicación social y política.

## 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.
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. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola,

preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

2. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.

3. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

4. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

## CONTENIDOS

### **Bloque 1. Expresión plástica**

1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.
1.2. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
1.5. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen.
1.7. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.
1.8. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
1.9. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
1.10. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
1.11. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.
<b>Bloque 4. Lenguaje visual y multimedia</b>
4.4. La fotografía: inicios y evolución.

## EVALUACION (Criterios imprescindibles clases online)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>		

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
EA.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual	CE.1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	CSC SIEP CEC
EA.1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. EA.1.3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	CE.1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización	CAA CSC SIEP
EA.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	. CE.1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística	CAA CSC SIEP
EA.1.5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. EA.1.5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.	CE.1.5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	CCL CSC CEC

#### Bloque 4. Comunicación audiovisual y multimedia

EA.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos	CE.4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades	CAA CSC CEC
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

<sup>1</sup> 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 7 a 9 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 al artista Christian Boltanski que está estrechamente relacionado con los contenidos que se van a tratar. La página de la izquierda está ocupada por un breve texto introductorio y una cita suya en la que nos informa de su visión personal respecto al arte y cuatro textos que sirven para relacionar con los contenidos de la unidad y la página de la derecha se compone por una obra de esta artista. Por último, se facilita el nombre de la obra, o la exposición o el lugar donde se encuentra dicha obra.

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 incluye una gran actividad propuesta para cada unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (instalación y fotocollage) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

El concepto «conocemos» se refiere a las fichas sobre un artista como Boa Mistura y el arte de las instalaciones 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 tres 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 del curso correspondiente.

## ACTIVIDADES **TODOS LOS TRABAJOS SERÁN INDIVIDUALES**

-EVOLUCIÓN DEL ARTE en la historia. Web. (<http://drojasconde1.blogspot.com.es/>)

-Web: pastel, grafito, bolígrafo. Técnicas secas. Visionar forma de trabajar de artistas según las técnicas.

-TRABAJO : Interpretar un cuadro expuesto en el aula. · trabajos a elegir (de Camille Blanchard) Técn: mixta. A3. 1 sesión para realizar el boceto. 3 sesiones para realizar el trabajo final.

Proyecto, incluir: autor y técnica pictórica original del cuadro elegido.

EXPOSICIÓN DEL TRABAJO.

## RECURSOS

**Recursos digitales:** Libro digital y otros enlaces educativos. Ordenador, pizarra digital y acceso a Internet. <http://www.anayaeducacion.es> ; [educacionplastica.net](http://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 utilizarán distintos materiales para la elaboración de las actividades y tareas. Estos materiales son los siguientes: témperas, acrílicos, lápices de colores, collage, grafito 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 3 NATURA

## PRESENTACION

La experiencia estética forma parte de nuestra vida; pero, hoy, en un mundo multisensorial, hemos perdido la capacidad de percibir los pequeños detalles.

Estamos rodeados de naturaleza; somos parte de ella, y el artista la observa, la analiza, la interpreta e, incluso, interviene sobre ella (y cuida de ella). (Soledad Sevilla).

En esta unidad se hace una reflexión sobre la experiencia estética de arte y naturaleza, la identidad con el entorno o el paso del tiempo que se transforma y regenera. El artista observa analiza e interpreta las formas naturales y la geometría del entorno. Esto nos permite conocer distintas formas de interacción del artista con el medio natural que lo rodea y recursos para la creación artística.

## 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.
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. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.
6. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.

## CONTENIDOS

### **Bloque 1. Expresión plástica**

1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.
1.2. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
1.3. El color en la composición. Simbología y psicología del color.
1.4. Texturas.
1.5. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen.
1.7. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.
1.8. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

1.9. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes periodos artísticos.

## Bloque 2. Dibujo técnico

2.1. Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.

2.14. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

## EVALUACION (Criterios imprescindibles clases online)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>		
EA.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	CE.1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	CSC SIEP CEC
EA.1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. EA.1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. EA.1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	CE.1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo	CD SIEP CEC
EA.1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. EA.1.3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	CE.1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización	CAA CSC SIEP
EA.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	CE.1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	CAA CSC SIEP

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CC
EA.1.5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.	CE.1.5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	CCL CSC CEC
<b>Bloque 2. Dibujo técnico</b>		
EA.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. EA.2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.	CE.2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	CMCT CAA

<sup>1</sup> 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 7 a 9 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 la artista Soledad Sevilla que está estrechamente relacionado con los contenidos que se van a tratar. La página de la izquierda está ocupada por un breve texto introductorio y una cita suya en la que nos informa de su visión personal respecto al arte y cuatro textos que sirven para relacionar con los contenidos de la unidad y la página de la derecha se compone por una obra de esta artista. Por último, se facilita el nombre de la obra, o la exposición o el lugar donde se encuentra dicha obra.

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 una gran actividad propuesta para cada unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (intervención en el entorno y cartografía) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

El concepto «conocemos» se refiere a las fichas sobre los movimientos artísticos tales como el land art y el arte ecológico, 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 del curso correspondiente.

## ACTIVIDADES **TODOS LOS TRABAJOS SERÁN INDIVIDUALES**

-Aula informática: (educacionplastica.net) Diseño composición modular. 1 sesión.

-WEB: interpretación de un cuadro, imagen, figura etc. mediante formas geométricas básicas (boceto estilo cubista). Técnica: grafito o lápices color. Individual.

-WEB: Grabado y estampación (Bellas Artes,Valencia)4:57 en You tube.es  
El grabado a punta seca(200).Canal sur 3:10. You Tube.  
Entintado con rodillo y estampación en seco. 3:15 You Tube.

-WEB: Pop Art (para explicar el retrato en pop art y otros para el falso grabado).

- FALSO GRABADO: estilo POP ART. Técn: mixta (témperas y tinta china). A3. Individual. 4-5 sesiones.

**-REPASO DIBUJO TÉCNICO. Conceptos básicos. Acotaciones y representación en P. Caballera y P. Isométrica. PARA EL INICIO 3º TRIMESTRE.**

## 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.

Material (artes gráficas): Témperas, tinta china, papel acuarela.

Como material de dibujo lineal, se empleará el portaminas , lápiz grafico y herramientas de dibujo técnico (reglas y compás). (3º trimestre)

## 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 4

## CARÁCTER (Moda y diseño, evolución. La publicidad y evolución)

### PRESENTACION

Nuestro cuerpo es solo parte de nuestra apariencia. Nuestro atuendo, nuestra ropa, los complementos que llevamos o la forma de peinarnos muestran nuestra personalidad; nos imprimen carácter.

Diseñar ropa no es solo cubrir el cuerpo; es esculpir, crear siluetas y volúmenes que hablan de un estilo de vida (Cristóbal Balenciaga).

En esta unidad se tratará el diseño en el ámbito de la moda y para ello se verán los cánones griegos, la evolución de la moda en la sociedad, las tendencias y la identidad a la hora de vestir, de los complementos o del maquillaje que nos construyen la propia personalidad. Se analizan formas, diversos materiales y texturas y se trata el mundo profesional más allá del diseñador, incluyendo al fotógrafo, al publicista, al modista, etc.

### 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.
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. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
5. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
6. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
7. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.
8. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
9. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

## CONTENIDOS

### **Bloque 1. Expresión plástica**

1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.
1.2. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
1.3. El color en la composición. Simbología y psicología del color.
1.5. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
1.6. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
1.7. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.
1.8. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
1.11. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

### **Bloque 3. Fundamentos del diseño**

3.1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
3.2. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.
3.7. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
3.8. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

### **Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia**

- 4.7. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

## EVALUACION (Criterios imprescindibles clases online)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN <sup>4</sup>	CC <sup>1</sup>
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>		
EA.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	CE.1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	CSC SIEP CEC
EA.1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. EA.1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. EA.1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	CE.1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	CD SIEP CEC
EA.1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. EA.1.3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	CE.1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	CAA CSC SIEP
EA.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	CE.1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	CAA CSC SIEP
<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b>		
EA.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. EA.3.1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	CE.3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. ( Proceso creativo, fases. Marca-logotipo)	CSC SIEP CEC
EA.3.2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	CE.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	CD CEC
EA.3.3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo	CE.3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	CAA SIEP CEC



ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN <sup>4</sup>	CC <sup>1</sup>
proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. EA.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. EA.3.3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.		
<b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia</b>		
EA.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos	CE.4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	CAA CSC CEC
EA.4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. EA.4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	CE.4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. (Diseña y crea con la web)	CD SIEP

<sup>1</sup> 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 7 a 9 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 al artista Cristóbal Balenciaga que está estrechamente relacionado con los contenidos que se van a tratar. La página de la izquierda está ocupada por un breve texto introductorio y una cita suya en la que nos informa de su visión personal respecto al arte y cuatro textos que sirven para relacionar con los contenidos de la unidad y la página de la derecha se compone por una obra de esta artista. Por último, se facilita el nombre de la obra, o la exposición o el lugar donde se encuentra dicha obra.

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 una gran actividad propuesta para cada unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (fotografía escenográfica y retoque digital) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

El concepto «conocemos» se refiere a las fichas sobre el artista David Delfín y la influencia de Zurbarán, 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 del curso correspondiente.

## ACTIVIDADES **TODOS LOS TRABAJOS SERÁN INDIVIDUALES**

-Web. Visualizar y comentar: evolución publicidad TV.

-Proyecto y Realización de la cartelera de una película. Técnica cartel: cartulina, A3, collage y rotulación. Aguadas de acuarela. 3-4 sesiones.

-Elegir película. Sinopsis. Explicar y exponer el trabajo final.

## 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.

Material Cartel: técnica mixta. Acuarela, acrílicos, rotuladores, collage...etc.

Medios audiovisuales: Móviles y tabletas. Cámara de vídeo y fotografía.

## 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 5

## PROMO-VER (Artes gráficas, cine y fotografía)

### PRESENTACION

El mundo del diseño, la publicidad, la animación y los videojuegos permite crear mundos ficticios, inspirar y convencer.

Obras de arte, historias sencillas, imágenes que promueven la belleza, la armonía, la conciencia e, incluso, la aspiración de una vida mejor (Hayao Miyazaki).

En esta unidad se verá el diseño gráfico en un papel transmisor y narrador de ideas. Quienes ostentan el poder; la crítica y el activismo por medio del arte tienen una función social: promover la conciencia por medio de imágenes. Se hace hincapié en la comunicación y lenguaje visual mediante la animación, el arte, multimedia o el digital, y se verán estrategias audiovisuales como el encuadre, la angulación, los movimientos de cámara, la luz y el sonido.

### 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.
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. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.
4. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.
5. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
6. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
7. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

## CONTENIDOS

### **Bloque 1. Fundamentos del diseño**

3.1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
3.2. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.
3.4. Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética.
3.6. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.

### **Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia**

4.1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
4.2. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades.
4.3. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
4.5. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
4.6. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis.
4.7. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
4.8. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

## EVALUACION (Criterios imprescindibles clases online)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN <sup>4</sup>	CC <sup>1</sup>
<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño.</b>		
EA.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. EA.3.1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	CE.3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	CSC SIEP CEC

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN <sup>4</sup>	CC <sup>1</sup>
EA.3.2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	CE.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	CD CEC
EA.3.3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. EA.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. EA.3.3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	CE.3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	CAA SIEP CEC
<b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.</b>		
EA.4.1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. EA.4.1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guion para la secuencia de una película.	CE.4.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo(Planos cinematográficos).	CCL CSC SIEP
EA.4.2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. EA.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. EA.4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	CE.4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.(Planos y angulaciones de la cámara)	CAA CSC CEC
EA.4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. EA.4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. EA.4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	CE.4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	CD SIEP
EA.4.4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	CE.4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial. Análisis elementos publicitarios con actitud crítica)	CCL CSC

<sup>1</sup> 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 7 a 9 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 el artista Hayao Miyazaki que está estrechamente relacionado con los contenidos que se van a tratar. La página de la izquierda está ocupada por un breve texto introductorio y una cita suya en la que nos informa de su visión personal respecto al arte y cuatro textos que sirven para relacionar con los contenidos de la unidad y la página de la derecha se compone por una obra de esta artista. Por último, se facilita el nombre de la obra, o la exposición o el lugar donde se encuentra dicha obra.

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 incluye una gran actividad propuesta para cada unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (**vídeo digital**) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

El concepto «conocemos» se refiere a las fichas sobre publicistas como Luis Bassat (1941) y Toni Segarra (1962) y la animación de las imágenes, que son una buena introducción a algunos hitos importantes 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 del curso correspondiente.

## ACTIVIDADES **TODOS LOS TRABAJOS SERÁN INDIVIDUALES**

-Web. Visualizar y comentar:

“La Historia del Cine”

Película “Viaje a la Luna”. Año1902

Cortos B/N. Cine mudo o cómico.

Flipbook ¿Qué es y cómo se realiza?

-Realización de un flipbook. Mínimo 25 fotogramas y animarlo. 3 sesiones.

-Construir una cámara oscura. Aula de audiovisuales del centro. 2 sesiones. Trabajo grupal si lo permite la situación Covid19.

## 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.

Material: Lápices de colores y rotuladores.

Medios audiovisuales: Cámara de vídeo, fotográfica ,móvil.

Material cámara oscura: papel opaco y cartones, cutex y adhesivos.

## 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 6

## SOSTENIBILIDAD(Ética en la publicidad y evolución; El coleccionismo; Diseño con reciclados)

### PRESENTACION

En un mundo basado en el consumo, el artista nos hace reflexionar sobre la importancia de nuestros gestos: crear de manera ecológica, reanimar lo inanimado, reutilizar.

Vivimos perdidos entre la necesidad y el exceso, el uso y el abuso. No es fácil desorientarse cuando la ilusión es más real que la vida misma (Daniel Canogar).

Esta unidad retomará la relación entre arte y naturaleza introduciéndonos en el mundo del diseño ecológico donde se crean productos que aúnan bajo coste y eficacia, con beneficios medioambientales. También hacemos un breve recorrido por la representación del objeto en el arte del diseño y los métodos de construcción como el modelado, la talla y la impresión en 3D.

## 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.
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. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
2. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
3. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
4. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
5. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje de diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

## CONTENIDOS

### **Bloque 1. Expresión plástica**

1.5. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
---

1.6. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
--

1.7. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.
--

1.8. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
---

### **Bloque 2. Dibujo técnico**

2.13. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños
--



geométricos y representación de volúmenes.
<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b>
3.1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
3.2. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación
3.6. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
3.7. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.

## EVALUACION(Criterios imprescindibles clases online)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN <sup>4</sup>	CC <sup>1</sup>
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>		
EA.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	CE.1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	CSC SIEP CEC
EA.1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. EA.1.3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	CE.1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	CAA CSC SIEP
EA.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	CE.1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	CAA CSC SIEP
<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño.</b>		
EA.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. EA.3.1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	CE.3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	CCL CSC SIEP

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN <sup>4</sup>	CC <sup>1</sup>
EA.3.3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. EA.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. EA.3.3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	CE.3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales	CAA CSC CEC

<sup>1</sup> 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 7 a 9 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 la artista Daniel Canogar que está estrechamente relacionado con los contenidos que se van a tratar. La página de la izquierda está ocupada por un breve texto introductorio y una cita suya en la que nos informa de su visión personal respecto al arte y cuatro textos que sirven para relacionar con los contenidos de la unidad y la página de la derecha se compone por una obra de esta artista. Por último, se facilita el nombre de la obra, o la exposición o el lugar donde se encuentra dicha obra.

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 incluye una gran actividad propuesta para cada unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (Diseño y construcción) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

El concepto «conocemos» se refiere a las fichas sobre la apropiación en el arte y la estatua de la libertad.

- **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 del curso correspondiente.

## ACTIVIDADES **TODOS LOS TRABAJOS SERÁN INDIVIDUALES**

-Realización de un objeto práctico para escritorio con materiales reciclados (lapicero, sujeta-libros...el alumno propone). Tecn. Mixta. Presentar el proyecto de realización (proceso creativo).

## 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.

Material: Lápices de colores y rotuladores. Material de reciclado, cola, diversos tipos de papel, alambre... Medios audiovisuales: Cámara de vídeo, fotográfica ,móvil.

## 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

## INTERIORES(Perspectiva, normalización. S. Axonométrico , s.Diédrico y tangencias)

## PRESENTACION

El interior de los edificios tiene mucho que contar de quienes lo habitan; es el espacio donde nos quitamos nuestras armaduras.

La originalidad consiste en volver a la fuente, imitar de la naturaleza texturas, formas y estructuras (Antoni Gaudí).

Esta unidad trata la arquitectura y el diseño desde el interior de los edificios. La decoración de los espacios que habitamos, ya que estos están llenos de recuerdos o deseos según el lugar en el que nos movamos. Se verán distintos estilos en los espacios vitales, la importancia de la luz y los colores y las artes decorativas con madera, fuego o cuero. Posteriormente, se analizan los procesos relacionados con la producción en cadena de objetos de interior (diseño industrial), el desarrollo de la idea, su realización y el necesario traspaso de información objetiva (tangencias, normalización, perspectivas, etc.).

## 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.
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. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
3. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
4. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
5. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

## CONTENIDOS

### **Bloque 2. Dibujo técnico**

2.2. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño
--

2.3. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
--

2.4. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas.
2.5. Redes modulares. Composiciones en el plano.
2.6. Descripción objetiva de las formas.
2.8. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas.
2.9. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.
2.10. Perspectiva caballera.
2.12. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis
2.13. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
2.14. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

### **Bloque 3. Fundamentos del diseño**

3.1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
3.2. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.
3.3. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
3.5. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.
3.7. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
3.8. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

## EVALUACION (Criterios imprescindibles clases online)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN <sup>4</sup>	CC <sup>1</sup>
<b>Bloque 2. Dibujo técnico</b>		
EA.2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. EA.2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales	CE.2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	CMCT CAA
EA.2.2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. EA.2.2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. EA.2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	CE.2.2. Diferencia y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	CMCT CSC CEC
<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b>		
EA.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. EA.3.1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	CE.3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	CSC SIEP CEC
EA.3.2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño	CE.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	CD CEC
EA.3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. EA.3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. EA.3.3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. EA.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. EA.3.3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	CE.3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	CAA SIEP CEC

<sup>1</sup> 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 7 a 9 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 Antoni Gaudí que está estrechamente relacionado con los contenidos que se van a tratar. La página de la izquierda está ocupada por un breve texto introductorio y una cita suya en la que nos informa de su visión personal respecto al arte y cuatro textos que sirven para relacionar con los contenidos de la unidad y la página de la derecha se compone por una obra de esta artista. Por último, se facilita el nombre de la obra, o la exposición o el lugar donde se encuentra dicha obra.

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 incluye una gran actividad propuesta para cada unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (construcción) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

El concepto «conocemos» se refiere a las fichas sobre los artistas Charles Rennie Mackintosh y Javier Mariscal, que son una buena introducción a algunos hitos importantes 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 del curso correspondiente.

## ACTIVIDADES **TODOS LOS TRABAJOS SERÁN INDIVIDUALES**

-Actividades de la Normalización.

--Actividades de dibujo técnico. Representación de sólidos en perspectivas: Diédrica, Caballera y Axonométrica. Individual. 5-6 sesiones.

-Actividades con tangencias.

## 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.

Material: instrumental de dibujo técnico.

## 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

## ESPACIOS COMPARTIDOS (perspectiva cónica y frontal)

### PRESENTACION

Hay que ser una gran artista para diseñar y construir el espacio en el que nos movemos, vivimos y compartimos.

Debemos alentar la reflexión para adaptar las posibilidades del espacio a las complejas y cambiantes condiciones de la vida actual (Zaha Hadid).

En esta unidad tratamos sobre la ideación y creación de proyectos de construcción de espacios, tanto de uso privado como de espacios para compartir. Para ello aprendemos tanto de la arquitectura como de la intervención y ocupación artística del espacio, ya sea más clásica o innovadora; de la que se ocupa de rehabilitar y reutilizar o de la construcción efímera, reflexionando sobre la importancia del espacio en el que nos movemos, habitamos y ocupamos, tratando, además, del diseño del entorno urbano de un modo holístico.

### 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.
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. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.
4. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
5. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
6. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

## CONTENIDOS

### **Bloque 2. Dibujo técnico**

2.3. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
2.6. Descripción objetiva de las formas.
2.7. El dibujo técnico en la comunicación visual.
2.11. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.
2.12. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
2.14. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
2.15. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

### **Bloque 3. Fundamentos del diseño**

3.2. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.
3.6. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
3.7. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado,

prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.

3.8. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

## EVALUACION (Criterios imprescindibles clases online)

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN <sup>4</sup>	CC <sup>1</sup>
<b>Bloque 2. Dibujo técnico.</b>		
EA.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.	CE.2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	CMCT CAA
EA.2.2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. EA.2.2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. EA.2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. EA.2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	CE.2.2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	CMCT CSC CEC
EA.2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	CE.2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	CMCT CD SIEP
<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño.</b>		
EA.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. EA.3.1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	CE.3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	CSC SIEP CEC
EA.3.2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	CE.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	CD CEC
EA.3.3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. EA.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	CE.3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	CAA SIEP CEC

EA.3.3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.		
--	--	--

<sup>1</sup> 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 7 a 9 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 la arquitecta Zaha Hadid que está estrechamente relacionado con los contenidos que se van a tratar. La página de la izquierda está ocupada por un breve texto introductorio y una cita suya en la que nos informa de su visión personal respecto al arte y cuatro textos que sirven para relacionar con los contenidos de la unidad y la página de la derecha se compone por una obra de esta artista. Por último, se facilita el nombre de la obra, o la exposición o el lugar donde se encuentra dicha obra.

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 incluye una gran actividad propuesta para cada unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (instalación-construcción) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

El concepto «conocemos» se refiere a las fichas sobre los arquitectos Mies van der Rohe y Shigeru Ban.

- **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 del curso correspondiente.

## ACTIVIDADES **TODOS LOS TRABAJOS SERÁN INDIVIDUALES**

-Actividades dibujo técnico. Continuación de representación de sólidos en perspectiva: Cónica frontal y Oblicua. Individual. 5-6 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.

Material: instrumental de dibujo técnico.

## 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 9 IMPACTO

## PRESENTACION

Ser artista, ser creativo, son actitudes que conforman una forma de ser y vivir; nos hacen utilizar nuestras múltiples inteligencias.

El arte es vida, y la vida, arte. El artista ha de ser un artista global, como el hombre del Renacimiento (Friedensreich Hundertwasser).

Esta unidad trata de busca explicar el concepto de artista global y el arte como forma de vida: el artista como persona comprometida, capaz de gestionar la complejidad del proceso creativo para impactar en la sociedad, aportando soluciones que mejoren su entorno. Partiendo de la filosofía del artista Hundertwasser, de sus cinco pieles, se va retomando todo lo aprendido estos años y revisando el amplio espectro de prácticas artísticas; arte que envuelve nuestras vidas, se plasma en el cuerpo y conforma la identidad; arte social y cooperativo generador de experiencias; arte de acción ambiental defensor de la ecología y transformador del paisaje.

## 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.
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. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

## CONTENIDOS

### **Bloque 1. Expresión plástica**

1.1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.
1.2. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
1.3. El color en la composición. Simbología y psicología del color.
1.5. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
1.7. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.
1.8. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
1.10. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.

## EVALUACION

<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN<sup>4</sup></b>	<b>CC<sup>1</sup></b>
----------------------------------	--	-----------------------

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN <sup>4</sup>	CC <sup>1</sup>
<b>Bloque 1. Expresión plástica</b>		
EA.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	CE.1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	CSC SIEP CEC
EA.1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. EA.1.3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	CE.1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	CAA CSC SIEP
EA.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	CE.1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	CAA CSC SIEP

<sup>1</sup> 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 al artista Friedensreich Hundertwasser que está estrechamente relacionado con los contenidos que se van a tratar. La página de la izquierda está ocupada por un breve texto introductorio y una cita suya en la que nos informa de su visión personal respecto al arte y cuatro textos que sirven para relacionar con los contenidos de la unidad y la página de la derecha se compone por una obra de esta artista. Por último, se facilita el nombre de la obra, o la exposición o el lugar donde se encuentra dicha obra.

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 incluye una gran actividad propuesta para cada unidad, en las que se establece una técnica plástica concreta (multidisciplinar) y un desarrollo de esta a través de varios pasos.

El concepto «conocemos» se refiere a las fichas sobre la cantante y actriz Björk y el cantante, productor y compositor musical Pharrell.

- **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 del curso correspondiente.

## ACTIVIDADES **TODOS LOS TRABAJOS SERÁN INDIVIDUALES**

-Película: "El Tormento y el Éxtasis". Debate.

-Actividades individuales:

Técnicas secas : carboncillo y grisalla.

Técnicas húmedas: El color . Pintura al agua. Gamas cromáticas, armonías del color.

## 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.

Material: técnicas pictóricas secas y húmedas.

## 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.

---

## **PROGRAMACIÓN AULA SEGÚN CURSO 2016-17 VALORAR DE AQUÍ LAS ACTIVIDADES A REALIZAR SEGÚN CORRESPONDA TEMA**

### COMPETENCIAS BÁSICAS E INDICADORES DE SEGUIMIENTO

- **Competencia cultural y artística:** se desarrolla al conocer los rudimentos de la técnica cinematográfica; al reflexionar sobre los distintos tipos de animación, y al considerar la variedad de estilos artísticos en la actualidad.
- **Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital:** se desarrolla al utilizar los medios digitales e informáticos para producir un cortometraje con la técnica de *stop motion*; al utilizar la web [www.anayadigital.com](http://www.anayadigital.com), y al hacer uso de los recursos ofrecidos en el libro digital para el profesorado.
- **Competencia para aprender a aprender:** se desarrolla al reconocerse como posible emisor de imágenes en movimiento; al identificar las unidades más sencillas del lenguaje cinematográfico; al conocer los rudimentos de la animación y percibir las posibilidades de su ejecución, y al planificar en equipo la ejecución de un cortometraje.
- **Competencia en autonomía e iniciativa personal y Competencia emocional:** se desarrollan al apreciar el progresivo crecimiento del cine desde sus primeros pasos; al buscar información de forma autónoma y realizar investigaciones; al apreciar las imágenes de animación con la empatía que proporcionan los propios recuerdos infantiles, y al reconocer la expresividad de la danza en las formas deconstruidas de un edificio.
- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:** se



desarrolla al observar el mundo a través de la interpretación de una obra cinematográfica; al comprender el significado de la elipsis como un salto en el tiempo narrativo, y al conocer las posibilidades de las imágenes en movimiento como retratistas.

- **Competencia matemática:** se desarrolla al considerar la regularidad necesaria en el número de imágenes para poder percibir el movimiento; al entender la necesidad de manejar parámetros de las imágenes para poder tratarlas por ordenador, y al percibir movimiento y expresividad en un edificio.
- **Competencia en comunicación lingüística:** se desarrolla al identificar el arte cinematográfico como una forma de lenguaje; al interpretar el montaje cinematográfico como una forma de articulación de sus unidades mínimas expresivas; al emitir juicios comparativos sobre los distintos tipos de animación, y al asimilar los comentarios sobre estilos artísticos.
- **Competencia social y ciudadana:** se desarrolla al valorar la importancia de los puntos de vista en la percepción de la realidad; al considerar la unión de dos planos como una elipsis ideológica; al intuir la importancia de la animación en la propia relación del niño con el mundo que le rodea; al distinguir la libertad expresiva existente en las tendencias artísticas actuales; al percibir la danza en las formas reconstruidas de un edificio, y al convertir un cortometraje en una tarea de equipo completa.

## **OBJETIVOS**

---

1. Considerar el espacio y el tiempo como los elementos que caracterizan al cine.
2. Identificar los elementos narrativos del lenguaje de la imagen en movimiento.
3. Percibir las posibilidades expresivas de la elipsis en el montaje cinematográfico.
4. Reconocer las necesidades diferentes de cada tipo de animación.
5. Percibir la existencia sincrónica de distintas tendencias artísticas en la actualidad.
6. Intuir las posibilidades de representación del movimiento en la arquitectura.
7. Valorar las posibilidades expresivas que aporta el manejo de los medios informáticos.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

---

- 1.1. Percibe la relación de la imagen cinematográfica con el espacio y el tiempo.
- 2.1. Identifica el plano como la unidad mínima a articular mediante el montaje.
- 3.1. Comprende que la unión de dos planos marca una elipsis.
- 4.1. Identifica los recursos que son necesarios para cada uno de los tipos de animación.
- 5.1. Analiza obras de los principales artistas de los últimos cincuenta años.
- 5.2. Aprecia la evolución estilística de los medios audiovisuales durante el último siglo.
- 6.1. Analiza el movimiento expresado en la “casa danzante”, de Frank Gehry.
- 7.1. Utiliza la técnica de *stop motion* para realizar un cortometraje en grupo.

## **CONTENIDOS**

---

1. El lenguaje cinematográfico:
  - El plano como unidad narrativa.
  - El montaje.
2. La animación de imágenes:
  - La animación clásica.
  - La animación por ordenador.
3. La expresión plástica en el arte:
  - La prehistoria.
  - La Edad Antigua.
  - Análisis de una obra: *Recepción en el Oecus* (anónimo, siglo IX).
4. Competencia digital y tratamiento de la información:
  - Un corto en *stop motion*.

## **MÍNIMOS EXIGIBLES**

---

- Comprender el concepto de plano cinematográfico.
- Considerar el montaje como la técnica que da forma a la obra en movimiento.
- Diferenciar entre la animación de imágenes y la animación de objetos.
- Comparar las primeras técnicas de animación con la animación por ordenador.
- Percibir la variedad de estilos en las artes plásticas y en las imágenes en movimiento.
- Conocer el aprovechamiento práctico de la técnica de *stop motion*.

## **ACTIVIDADES**

---

- Web. Visualizar y comentar:
  - “La Historia del Cine”
  - Película “Viaje a la Luna”. Año 1902
  - Cortos B/N. Cine mudo o cómico.
  - Flipbook ¿Qué es y cómo se realiza?
- Realización de copia de un anuncio publicitario TV actual. Grupos de 3. Trabajo en casa. Exposición en el aula y comentar.
- Realización de un flipbook. Parejas. Mínimo 25 fotogramas y animarlo. 3 sesiones.
- Construir una cámara oscura. Aula de audiovisuales del centro. 2 sesiones. Trabajo grupal.

## **UNIDAD 1 IMAGEN Y CREATIVIDAD**

-Proyecto y Realización de la cartelera de una película. Técnica cartel: cartulina , A3 ,collage y rotulación. Aguadas de acuarela. 3-4 sesiones. Parejas.

-Elegir película. Sinopsis. Explicar y exponer el trabajo final.

## **METODOLOGÍA**

- La actual abundancia de medios disponibles, audiovisuales e informáticos, facilita todas las actividades a realizar, tanto perceptivas como expresivas: ver películas o escenas, analizar planos y secuencias, realizar presentaciones, fotonovelas, animaciones, *stop motion*...
- La actitud receptiva y expresiva a un tiempo, unidas a la actividad, como en todas las unidades de nuestra materia, serán aspectos metodológicos esenciales.
- La mirada de los alumnos se debe centrar en el análisis de las relaciones de la imagen con su evolución en el tiempo, en el desarrollo complementario de imagen y sonido, en la sucesión de los planos y la formación de la secuencia, etc.
- La visión artística que se ha sucedido unidad tras unidad se completa ahora con la comprensión de la libertad alcanzada por los distintos artistas, coexistiendo los estilos más opuestos: realismo y abstracción; y además valorando la incorporación del cine a las técnicas artísticas ya conocidas.

## **MATERIALES CURRICULARES Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS**

- Recursos incluidos en la web: [www.anayadigital.com](http://www.anayadigital.com).
- Recursos incluidos en el libro digital para el profesorado.
- Internet, DVD (vídeos).
- Biblioteca del centro escolar.
- Obras artísticas propias de los estilos del último siglo.
- Museos, cine-fóruns y filmotecas.

## **PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

- Pruebas del registro de evaluación.
- Pruebas de evaluación trimestral.
- Evaluación continua a través de todas las actividades realizadas.
- Se valorará a los alumnos la capacidad de análisis de imágenes en movimiento, de sus planos y secuencias y del estilo al que pertenece.
- Igualmente, se tendrá en cuenta la correcta terminación del cortometraje en *stop motion*.

## **ORGANIZACIÓN TEMPORAL**

De 6 a 8 sesiones

## **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

- Puede ser oportuno acudir en grupo a ver una película emblemática por alguna novedad: estreno esperado, una importante reposición, alguna adaptación de una obra literaria de interés para el alumnado, una nueva película en 3D, etc.
- La consulta de páginas web proporcionará un importante repertorio de secuencias cinematográficas de todos los tiempos que servirán para realizar todo tipo de análisis.
- La red sirve, por otro lado, para colgar los cortos realizados por los alumnos del grupo.

## **FOMENTO DE LA LECTURA**

---

- Lecturas sobre los artistas a partir de la segunda mitad del siglo XX hasta la actualidad.
- Lecturas sobre cine: actores y actrices, directores, guionistas, etc.
- También lecturas de actualidad, como las críticas de estrenos cinematográficos.

## **EDUCACIÓN EN VALORES**

---

- Mostrar curiosidad por el nacimiento de la imagen en movimiento.
- Comprender el carácter de lenguaje que tiene la técnica narrativa cinematográfica.
- Conceder importancia a la planificación necesaria para el montaje cinematográfico.
- Disfrutar con el visionado de películas y secuencias.
- Tener interés por aprovechar los recursos digitales para desarrollar pequeños cortometrajes.
- Respetar las distintas tendencias artísticas.
- Confiar en las responsabilidades particulares para llevar a cabo los trabajos en equipo.

# **UNIDAD DIDÁCTICA 1 IMAGEN Y CREATIVIDAD**

## **COMPETENCIAS BÁSICAS E INDICADORES DE SEGUIMIENTO**

---

- **Competencia cultural y artística:** se desarrolla al reconocer la capacidad creativa en los mensajes visuales del entorno; al identificar las fases de la creatividad seguidas para elaborar un producto artístico; al diferenciar la distintiva concreción del proyecto en cada una de las artes plásticas; al reconocer obras artísticas propias de la prehistoria y de la Edad Antigua, y al considerar la importancia de los temas mitológicos como inspiradores de las obras artísticas.
- **Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital:** se desarrolla al buscar información en internet; al utilizar [www.anayadigital.com](http://www.anayadigital.com) para afianzar la comprensión de determinados

conceptos; al hacer uso de los recursos ofrecidos en el libro digital para el profesorado; al analizar el contenido y el sentido de obras visuales de todas las épocas, y al buscar indicios de creatividad en fotos e imágenes.

- **Competencia para aprender a aprender:** se desarrolla al percibir el desarrollo ordenado de algunos contenidos y realizar un seguimiento de la clasificación de una idea; al buscar las relaciones existentes entre contenidos e imágenes; al buscar información alusiva a los temas e interrogantes planteados; al emitir razonamientos y juicios personales sobre las dudas sugeridas, y al especular sobre el fundamento cultural de algunas obras artísticas.
- **Competencia en autonomía e iniciativa personal y Competencia emocional:** se desarrollan al percibir la importancia de la creatividad en el desarrollo de la capacidad expresiva; al adquirir criterios de análisis de mensajes visuales que permitan elaborar y defender las propias opiniones; al conocer los pasos habituales a seguir en la realización de una obra artística, y al diseñar una mesa de estudio tratando de ser original.
- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:** se desarrolla al valorar la actividad creadora aplicada en elementos del entorno, y al descubrir la belleza presente en los ejemplos naturales que le rodean y aprovecharla como modelo en sus propias representaciones.
- **Competencia matemática:** se desarrolla al valorar la importancia de las formas geométricas en las construcciones humanas que requieren de la exactitud para cumplir sus funciones; al identificar la correlación proporcional existente entre una maqueta y el objeto representado en ella; al tener en cuenta el valor de las proporciones durante la realización de bocetos, y al manejar los valores numéricos, las formas geométricas y las medidas en croquis y planos.
- **Competencia en comunicación lingüística:** se desarrolla al asimilar las informaciones aportadas en el texto y las buscadas personalmente; al argumentar las respuestas aportadas a las propuestas de la unidad, y al manejar las anotaciones como información indispensable en proyectos y guiones.
- **Competencia social y ciudadana:** se desarrolla al observar el entorno urbano y apreciar la creatividad del ser humano; al valorar las cualidades creativas de los compañeros a través de sus ejercicios plásticos, y al participar en los comentarios y diálogos grupales, defender las opiniones propias y escuchar las ajenas con el respeto y valoración oportunos.

## **OBJETIVOS**

---

1. Identificar las fases de la creatividad y apreciar las cualidades propias de la personalidad creativa.
2. Comprender la necesidad de las fases del proceso creativo para lograr dar forma plástica a una nueva idea.
3. Percibir los resultados de la actividad creativa a través de las obras plásticas.
4. Aprender a identificar la actividad creativa del ser humano a través de las primeras expresiones artísticas realizadas por este en los inicios de la historia.

5. Analizar la narración visual y los valores estéticos mostrados por algunas obras importantes de nuestra cultura artística.
6. Utilizar la imaginación, la deducción, la intuición y la persistencia en la resolución de algunas actividades que se le plantean.
7. Considerar la iniciativa personal como la capacidad de buscar nuevas soluciones.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

---

- 1.1. Analiza el proceso creativo capaz de producir una obra artística y discrimina cada una de sus cuatro fases.
- 2.1. Valora las posibilidades creativas de la intuición, de la inspiración y del pensamiento divergente.
- 3.1. Diferencia el esbozo y el boceto, el croquis y el plano, la idea y el guion, y presenta un resultado final en forma de maqueta, de *story board* o de arte final.
- 4.1. Percibe la novedad y la originalidad presentes en una obra plástica.
- 5.1. Reconoce algunos rasgos generales del arte prehistórico y de la antigüedad clásica.
- 6.1. Es capaz de explicar los valores narrativos y estéticos contenidos en una obra artística.
- 7.1. Insiste en la búsqueda de respuestas a las propuestas que se le plantean.
- 8.1. Muestra interés por encontrar soluciones novedosas.

## **CONTENIDOS**

---

1. La creatividad artística:
  - La personalidad creativa.
  - Las fases de la creatividad.
2. El proceso creativo en la plástica:
  - Las primeras anotaciones.
  - La concreción del proyecto.
  - La presentación.
3. La expresión plástica en el arte:
  - La Edad Media.
  - Análisis de una obra: *Retablo de san Cristóbal* (anónimo, siglo XIV).
4. Competencia para la autonomía e iniciativa personal:
  - Genio o talento.

## **MÍNIMOS EXIGIBLES**

---

- Observar los elementos de una obra y reflexionar sobre ellos.

- Distinguir el procedimiento expresivo más adecuado a las finalidades de un proyecto.
- Mostrar interés por conocer cualquier manifestación artística.
- Planificar las distintas fases que tienen que seguirse para la realización de una obra.
- Apreciar, disfrutar y respetar el patrimonio histórico, cultural y artístico.
- Realizar una valoración crítica de distintas manifestaciones artísticas.

## **ACTIVIDADES**

- Proyecto y Realización de la cartelera de una película. Técnica cartel: cartulina, A3, collage y rotulación. Aguadas de acuarela. 3-4 sesiones. Parejas.
- Elegir película. Sinopsis. Explicar y exponer el trabajo final.

## **METODOLOGÍA**

- La metodología será activa y participativa, facilitando el aprendizaje individual y el colectivo.
- Se potenciarán todas las competencias a través del desarrollo de los contenidos, tanto los conceptuales como los procedimentales y las actitudinales.
- En esta unidad fomentamos la lectura de imágenes y narraciones visuales, junto con la provocación hacia la reflexión y el análisis en referencia a algunos mensajes verbales.
- Una parte importante de todas las unidades es la dedicada al conocimiento de la historia del arte. La prehistoria y la Edad Antigua constituyen en esta unidad las etapas en las que centraremos la atención.

## **MATERIALES CURRICULARES Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS**

- Recursos incluidos en la web: [www.anayadigital.com](http://www.anayadigital.com).
- Recursos incluidos en el libro digital para el profesorado.
- Internet, DVD (vídeos).
- Exposiciones publicitarias, de diseño, maquetas arquitectónicas, etc.
- Restos prehistóricos y romanos próximos al centro escolar.
- Museos arqueológicos y pinacotecas.

## **PROCEDIMIENTOS E 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 realizadas, utilizando también las diferentes puestas en común para valorar la capacidad analítica y visual de cada uno.
- La capacidad de búsqueda de información en la red será también considerada.
- Se valorarán de forma especial la imaginación, la originalidad y la constancia.
- También se considerarán la actitud y el interés mostrados en el aula.

## ORGANIZACIÓN TEMPORAL

De 6 a 8 sesiones

## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

- La asistencia a los museos artísticos de la localidad es un recurso imprescindible para cualesquiera de las unidades de esta materia.
- La consulta de páginas web será un recurso muy útil para poder ver cuevas rupestres, restos romanos y griegos, etc., y todo tipo de creaciones artísticas.

## FOMENTO DE LA LECTURA

- Lecturas sobre la guerra de Troya, sobre las vidas de Aquiles y Ulises, sobre las musas, sobre juegos creativos, o de enigmas para resolver.

## EDUCACIÓN EN VALORES

- Interés hacia las narraciones visuales producidas por las personas de otro tiempo.
- Gusto por la interpretación de todo tipo de imágenes.
- Curiosidad hacia lo desconocido.
- Constancia y originalidad en la búsqueda de soluciones y respuestas.

# UNIDAD DIDÁCTICA 7 EL DISEÑO Y LAS ARTES GRÁFICAS

## COMPETENCIAS BÁSICAS E INDICADORES DE SEGUIMIENTO

- **Competencia cultural y artística:** se desarrolla al reconocer la presencia del diseño en todos los ámbitos de la vida actual; al aplicar las técnicas plásticas en los propios diseños; al observar la presencia del diseño gráfico en los objetos propios de la cultura; al descubrir la influencia cultural del diseño en cualesquiera de las funciones que adopta, y al conocer las corrientes artísticas de finales del siglo XIX.
- **Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital:** se desarrolla al buscar información en internet; al utilizar la web [www.anayadigital.com](http://www.anayadigital.com); al hacer uso de los recursos ofrecidos en el libro digital para el profesorado, y al manejar los recursos del ordenador para analizar las fuentes tipográficas y crear un modelo de letra propio.
- **Competencia para aprender a aprender:** se desarrolla al percibir la existencia de museos y exposiciones que profundizan en los distintos tipos de diseño; al analizar obras artísticas e identificar los rasgos que las clasifican dentro de un estilo, y al elaborar y presentar los resultados de las propias indagaciones.



- **Competencia en autonomía e iniciativa personal y Competencia emocional:** se desarrollan al buscar información de forma autónoma y realizar investigaciones; al aprender a obtener resultados variados de los medios informáticos disponibles; al diseñar un modelo tipográfico original para representar el propio nombre, y al realizar análisis y emitir opiniones.
- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:** se desarrolla al relacionar cada tipo de diseño con el entorno, y al observar los objetos y paisajes próximos e identificar el diseño industrial y ambiental desde el que han sido planificados.
- **Competencia matemática:** se desarrolla al analizar la presencia de las formas geométricas en los diseños industriales; al manejar instrumentos de trazado geométrico en los propios diseños, y al observar la utilización de repeticiones y ritmos en los diseños gráficos.
- **Competencia en comunicación lingüística:** se desarrolla al analizar la estructura del diseño como forma de lenguaje artístico; al buscar información en diccionarios e internet; al razonar las respuestas aportadas a las propuestas de la unidad; al identificar las relaciones existentes entre las imágenes y los textos de un diseño; al debatir en grupo el tipo de letra que más ha gustado, realizando referencias a sus rasgos, y al reflexionar sobre las diferencias entre las fuentes tipográficas.
- **Competencia social y ciudadana:** se desarrolla al valorar el diseño en todas sus facetas de mejora del entorno del ser humano; al considerar la imagen corporativa tras la función identificativa del diseño; al reflexionar sobre las influencias sufridas por el receptor ante un diseño publicitario; al observar el tratamiento de las formas humanas en el arte, y al realizar una elección grupal, basada en el diálogo, del mejor diseño de letra realizado por ellos mismos.

## **OBJETIVOS**

---

1. Reconocer la influencia de la fabricación industrial sobre la evolución del diseño.
2. Identificar el ámbito al que está dirigida cada especialidad del diseño.
3. Comprender el funcionamiento de la técnica del diseño gráfico.
4. Reflexionar sobre las funciones del diseño gráfico.
5. Percibir las diferencias existentes entre el estilo impresionista y el posimpresionista.
6. Indagar en la relación existente entre el arte y la publicidad.
7. Crear una fuente tipográfica propia.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

---

- 1.1. Diferencia el diseño y las artes decorativas por la forma de realización.
- 2.1. Distingue cuatro tipos básicos de diseño.
- 3.1. Combina los elementos del lenguaje visual con los del lenguaje escrito.
- 4.1. Reflexiona sobre un diseño gráfico y lo clasifica según la función que desempeña.
- 5.1. Analiza los elementos plásticos en impresionistas y posimpresionistas.

- 6.1. Busca la relación existente entre el arte y la publicidad.
- 7.1. Diseña una fuente tipográfica propia y le da nombre.

## **CONTENIDOS**

---

1. Fundamentos del diseño:
  - Tipos de diseño.
  - El lenguaje del diseño.
  - Las técnicas plásticas en el diseño.
2. El diseño gráfico:
  - Elementos del diseño gráfico.
  - Funciones del diseño gráfico.
3. La expresión plástica en el arte:
  - El Renacimiento.
  - Análisis de una obra: *La Primavera* (Sandro Botticelli, siglos XV-XVI).
4. Competencia lingüística:
  - La lectura de una imagen.

## **MÍNIMOS EXIGIBLES**

---

- Conocer los distintos tipos de diseño.
- Diferenciar y manejar los elementos del diseño gráfico.
- Clasificar distintos productos teniendo en cuenta las funciones de su diseño gráfico.
- Reconocer el tratamiento del color propio de los artistas impresionistas.
- Distinguir las fuentes tipográficas de rasgo de las de palo seco.

## **ACTIVIDADES**

---

-Realización de un trabajo libre. Tecn.: mixta. Témperas. Material para texturizar. Botes espray, fixo o adhesivo para plantillas, cera blanca, esponjas varias texturas, tiras bordadas, bastoncillos , papel seda , papel secante, espátulas...etc. Individual.

- 1-2 sesiones para pruebas de color y texturas y boceto del trabajo.
- 1-2 sesiones realización trabajo final.

## **METODOLOGÍA**

---

- Hoy día, es rara la ciudad donde no haya alguna exposición sobre diseño y en la que, paralelamente, no se hayan extendido los museos sobre el diseño, desde los primitivos museos del traje hasta los actuales.
- La observación y el análisis de imágenes se ciñe, en este caso,

- principalmente a diseños, carteles, señales y elementos tipográficos.
- Serán las obras impresionistas, posimpresionistas y modernistas las que centrarán la mirada y la reflexión de nuestros alumnos.
  - El uso de las tecnologías de la información (ordenador, pizarra digital...) siempre fomentará una participación del alumnado en la que la innovación de los recursos se sumará al dinamismo de las presentaciones y al disfrute emparejado a la tarea de aprendizaje.

## **MATERIALES CURRICULARES Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS**

- Recursos incluidos en la web: [www.anayadigital.com](http://www.anayadigital.com).
- Recursos incluidos en el libro digital para el profesorado.
- Internet, DVD (vídeos).
- Biblioteca del centro escolar.

## **PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

- Pruebas del registro de evaluación.
- Pruebas de evaluación trimestral.
- Evaluación continua a través de todas las actividades realizadas.
- Se valorará a los alumnos su disposición hacia la búsqueda de diseños en el entorno más cercano, así como a la clasificación de cada tipo de diseño y la función que cumple.
- También se considerarán la actitud y el interés mostrados en el aula, así como el respeto por todas las obras artísticas observadas y el cuidado y embellecimiento del entorno físico.

## **ORGANIZACIÓN TEMPORAL**

De 6 a 8 sesiones

## **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

- La asistencia a los museos artísticos de la localidad es un recurso imprescindible para el mejor aprovechamiento de los contenidos artísticos presentes en cualesquiera de las unidades de esta materia.
- La consulta de páginas web proporcionará un importante repertorio de diseños, información relativa a museos y exposiciones y la posibilidad de colgar experiencias e investigaciones realizadas por los alumnos del grupo.

## **FOMENTO DE LA LECTURA**

- Lecturas sobre los artistas del impresionismo, del posimpresionismo y del modernismo, y también sobre grandes diseñadores.
- Catálogos de figurines, revistas de distintas épocas y libros sobre la evolución del cartel.

## EDUCACIÓN EN VALORES

- Tomar conciencia de las técnicas plásticas que se utilizan en el diseño gráfico.
- Valorar la forma, el color y la textura como los elementos a manejar en un diseño.
- Analizar las relaciones entre texto e imagen en diferentes diseños.
- Discriminar la función cumplida por un diseño gráfico concreto.
- Identificar el tratamiento del paisaje y de la luz propios de las obras de arte impresionistas.
- Percibir la importancia de las formas en las obras de los artistas posimpresionistas.
- Considerar la relación existente entre el arte y la publicidad.
- Asimilar la relación existente entre el diseño de un tipo de letra y la fácil o complicada lectura del mensaje.

## UNIDAD DIDÁCTICA 5 TÉCNICAS DE ESTAMPACIÓN Y REPROGRAFÍA

### COMPETENCIAS BÁSICAS E INDICADORES DE SEGUIMIENTO

- **Competencia cultural y artística:** se desarrolla al fomentar el interés por el desarrollo histórico de las técnicas de impresión; al comprobar que hay medios cercanos para producir estampaciones y reprografías; al conocer ejemplos de obras artísticas propias del estilo neoclásico, y al aplicar técnicas calcográficas en un trabajo manual.
- **Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital:** se desarrolla al buscar información en internet; al utilizar la web [www.anayadigital.com](http://www.anayadigital.com); al hacer uso de los recursos ofrecidos en el libro digital para el profesorado; al utilizar las características reprográficas de los medios informáticos, y al analizar imágenes del Neoclasicismo.
- **Competencia para aprender a aprender:** se desarrolla al utilizar los grabados de otras épocas como documentos históricos de las técnicas reprográficas; al comparar cada etapa artística de la historia con las anteriores ya conocidas y extraer conclusiones del análisis realizado, y al manejar los materiales de trabajo plástico con las precauciones oportunas.
- **Competencias en autonomía e iniciativa personal y Competencia emocional:** se desarrollan al conocer técnicas reprográficas de posible manejo; al valorar la dicotomía existente entre racionalidad y visión apasionada de la realidad, y al aprender a grabar un espejo y tomar las precauciones oportunas.
- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:** se desarrolla al investigar sobre los medios mecánicos y su evolución; al percibir las posibilidades reprográficas de los medios informáticos; al percibir los efectos físicos de los instrumentos de grabado y los efectos químicos de las tintas y los ácidos, y al observar los edificios, las fuentes, las puertas o las esculturas localizadas en el entorno urbano.
- **Competencia matemática:** se desarrolla al meditar sobre las relaciones de

simetría generadas entre el positivo y el negativo de un grabado; al reflexionar sobre los códigos binarios de las copias de CD y DVD, y al valorar la regularidad y la simetría de las edificaciones neoclásicas, junto con la presencia repetida de las formas cilíndricas de las columnas.

- **Competencia en comunicación lingüística:** se desarrolla al asimilar las informaciones aportadas en el texto y las buscadas personalmente; al buscar información en diccionarios e internet; al justificar las propias opiniones sobre las obras arquitectónicas, escultóricas y pictóricas que se observan y analizan, y al debatir sobre las dificultades encontradas al realizar una nueva actividad plástica basada en las técnicas calcográficas.
- **Competencia social y ciudadana:** se desarrolla al comprender los beneficios sociales de los medios de estampación y reprográficos; al apreciar el impulso a las instituciones patrocinado por la corriente de la Ilustración, y al considerar la importancia de la racionalidad que propuso el Neoclasicismo.

## **OBJETIVOS**

---

1. Asimilar los contenidos propios de las técnicas de estampación.
2. Mostrar interés por el manejo de los materiales para poder obtener copiados múltiples.
3. Distinguir la reprografía como técnica mecánica de obtención de copias de un documento.
4. Comprender el papel de la informática como medio reprográfico al alcance de todos.
5. Identificar las características principales de las obras de arte del Neoclasicismo.
6. Valorar el culto a la razón y al orden como esencia del Neoclasicismo.
7. Utilizar las técnicas de calcografía para grabar la superficie de un espejo.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

---

- 1.1. Identifica el grabado y la estampación en plano como dos técnicas de estampación.
- 2.1. Diferencia el grabado en relieve y el grabado en hueco, la litografía y la serigrafía.
- 3.1. Diferencia las características de la reprografía y de la estampación.
- 4.1. Reflexiona sobre las posibilidades de reproducir múltiples copias de un documento.
- 5.1. Reconoce las características propias del Neoclasicismo.
- 6.1. Identifica las características definidoras de la corriente ilustrada.
- 6.2. Distingue a Goya como nexo entre el Neoclasicismo y el posterior Romanticismo.
- 7.1. Graba un espejo aplicando técnicas de calcografía.

## **CONTENIDOS**

---

1. Técnicas de estampación:
  - El grabado.

- La estampación en plano.
- 2. La reprografía:
  - Evolución de la reprografía.
  - Las técnicas reprográficas.
- 3. La expresión plástica en el arte:
  - El Barroco.
  - Análisis de una obra: *Columnata de Bernini* (Gian Lorenzo Bernini, siglos XVI-XVII).
- 4. Competencia artística:
  - El espejo grabado.

### **MÍNIMOS EXIGIBLES**

---

- Valorar las técnicas de estampación y de reprografía como difusoras de ideas y conocimientos.
- Distinguir las principales técnicas de creación de imágenes y de copiado de documentos.
- Identificar las características y los valores emblemáticos del Neoclasicismo.
- Conocer el papel de Francisco de Goya como nexo entre el Neoclasicismo y el Romanticismo.
- Aplicar las técnicas de calcografía en un trabajo personal.

### **ACTIVIDADES**

---

- FALSO GRABADO: estilo Pop Art. Técn: mixta (témperas y tinta china). A3. Individual. 4-5 sesiones.

### **METODOLOGÍA**

---

- Se habrá de experimentar con las técnicas de linografía y calcografía, aunque con cierta seguridad, ya que la edad del alumnado reclama una participación activa en las técnicas plásticas de todo tipo.
- Es indispensable la observación y el análisis de todo tipo de imágenes: productos artísticos, en unos casos, y representaciones de las actividades de estampación y reprografía, en otros.
- La observación y el análisis de edificios, esculturas, pinturas y grabados representativos favorecerá el reconocimiento de las peculiaridades del Neoclasicismo.

### **MATERIALES CURRICULARES Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS**

---

- Recursos incluidos en la web: [www.anayadigital.com](http://www.anayadigital.com).
- Recursos incluidos en el libro digital para el profesorado.
- Internet, DVD (vídeos).
- Biblioteca del centro escolar.

- Pinacotecas.

## **PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

- Pruebas del registro de evaluación.
- Pruebas de evaluación trimestral.
- Evaluación continua a través de todas las actividades realizadas.
- La capacidad de búsqueda de información en la red será también considerada a través de las actividades específicas propuestas por cada profesor.
- Se valorará la capacidad de explotación del aspecto reprográfico de los medios informáticos, así como el interés mostrado hacia las técnicas plásticas que posibilitan una reproducción múltiple.
- También se considerarán la actitud y el interés mostrados en el aula, así como el respeto por todas las obras artísticas observadas e, igualmente, el cuidado del entorno físico.

## **ORGANIZACIÓN TEMPORAL**

De 6 a 8 sesiones

## **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

- La asistencia a los museos artísticos de la localidad es un recurso imprescindible para el mejor aprovechamiento de los contenidos artísticos presentes en cualesquiera de las unidades de esta materia.
- En toda la geografía española hay muestras de los principales arquitectos, escultores y pintores propios del Neoclasicismo que sería recomendable visitar.
- La consulta de páginas web servirá para ampliar el imaginario respecto a construcciones, esculturas y pinturas de la época neoclásica.
- También facilitará la información relativa a la localidad donde se sitúa el centro escolar y el recorrido virtual por calles y edificios de cualquier punto del planeta, pudiendo ver así grandes monumentos neoclásicos de todo el mundo.

## **FOMENTO DE LA LECTURA**

- Lecturas sobre los artistas del Neoclasicismo y sobre la propia época.

## **EDUCACIÓN EN VALORES**

- Inquietud estética ante las obras de grandes pintores, escultores y arquitectos.
- Curiosidad por redescubrir las técnicas manuales reprográficas.
- Gusto por los recorridos artísticos a través de la ciudad.
- Interés por el conocimiento de las características peculiares del

Neoclasicismo.

- Utilización de las técnicas calcográficas para la grabación de un espejo.

## UNIDAD DIDÁCTICA 8 GEOMETRÍA DESCRIPTIVA

### COMPETENCIAS BÁSICAS E INDICADORES DE SEGUIMIENTO

- **Competencia cultural y artística:** se desarrolla al identificar los objetos representados en perspectiva; al conocer las normas de representación de objetos, y al investigar las características y los representantes de las primeras vanguardias artísticas del siglo XX.
- **Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital:** se desarrolla al buscar información en internet; al utilizar la web [www.anayadigital.com](http://www.anayadigital.com); al hacer uso de los recursos ofrecidos en el libro digital para el profesorado, y al analizar imágenes en busca de los estilos artísticos mostrados.
- **Competencia para aprender a aprender:** se desarrolla al analizar y relacionar las distintas vistas de un objeto; al analizar obras artísticas e identificarlas dentro de una vanguardia; al buscar información y realizar investigaciones relativas a los contenidos de la unidad, y al ejecutar representaciones de figuras en perspectiva.
- **Competencia en autonomía e iniciativa personal y Competencia emocional:** se desarrollan al progresar en el reconocimiento de figuras; al definir las vistas de un objeto representado; al comprender las escalas y los términos de acotación de un dibujo o un plano, y al identificar una obra como perteneciente a la primera mitad del siglo XX.
- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:** se desarrolla al comprender las leyes de la perspectiva bajo las que se rige la percepción del entorno y aplicarlas en las propias representaciones; al proyectar las vistas de un objeto percibido y dibujar la perspectiva de una figura de la que se conocen las vistas; al conocer las corrientes modernas de arquitectura, y al planificar una reforma en el entorno escolar inmediato.
- **Competencia matemática:** se desarrolla al analizar los cuerpos geométricos desde distintos puntos de vista; al descomponer las figuras en sus distintos planos; al manejar proporciones y valores numéricos en las escalas de las representaciones; al comprender y tener en cuenta los elementos de acotación en las propias representaciones de figuras, y al utilizar instrumentos de trazado geométrico en los propios diseños.
- **Competencia en comunicación lingüística:** se desarrolla al realizar el seguimiento de los textos, relacionándolos con las imágenes; al buscar información en diccionarios e internet; al asimilar los comentarios sobre estilos artísticos, sus representantes y algunas obras, y al debatir en grupo la elección de la mejor solución para una propuesta de reforma.
- **Competencia social y ciudadana:** se desarrolla al apreciar museos y exposiciones como ámbitos de asistencia social; al considerar la importancia de las habilidades perceptivas en la relación del ser humano con el entorno; al entender la normalización como el sistema de entendimiento general para comprender los objetos representados; al apreciar la variedad de gustos y de tendencias artísticas surgidas a comienzos del siglo XX, y al realizar en



equipo una propuesta de reforma y, posteriormente, elegir la mejor solución aportada.

## **OBJETIVOS**

---

1. Apreciar la relación entre las vistas de una figura y su representación en perspectiva.
2. Manejar los fundamentos de la perspectiva axonométrica y de la perspectiva cónica en las representaciones personales de las figuras geométricas.
3. Diferenciar la perspectiva frontal y la perspectiva oblicua del mismo objeto.
4. Asimilar las proporciones de las escalas de representación normalizadas.
5. Manejar los elementos de la cota en las propias representaciones de figuras.
6. Identificar el arte de comienzos del siglo XX.
7. Conocer la influencia del surrealismo en la evolución del lenguaje cinematográfico.
8. Proyectar un supuesto de reforma en el gimnasio del colegio.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

---

- 1.1. Relaciona adecuadamente cada una de las vistas de una figura con su referente natural.
- 2.1. Identifica correctamente la representación axonométrica de una figura, diferenciándola de su representación cónica, y utilizando oportunamente ambos tipos de representaciones.
- 3.1. Reconoce el punto de vista frontal u oblicuo con el que ha sido representado un objeto.
- 4.1. Tiene en cuenta el tamaño del papel y el grado de detalle para reproducir un objeto.
- 5.1. Realiza dibujos de objetos indicando oportunamente los elementos principales de la cota.
- 6.1. Identifica las características del arte a comienzos del siglo XX.
- 7.1. Realiza los cálculos necesarios para reformar en grupo un gimnasio.

## **CONTENIDOS**

---

1. Los sistemas de representación:
  - La proyección de objetos.
  - El dibujo en perspectiva.
2. La normalización:
  - La escala de reproducción.
  - La acotación.
3. La expresión plástica en el arte:

- El Neoclasicismo.
- Análisis de una obra: *El sueño de la razón produce monstruos* (Francisco de Goya y Lucientes, siglos XVIII-XIX).

4. Competencia matemática:

- Reformas en el gimnasio.

## **MÍNIMOS EXIGIBLES**

---

- Conocer los distintos sistemas de representación de figuras.
- Representar figuras mediante la perspectiva axonométrica y la perspectiva oblicua.
- Asimilar y manejar las escalas y las acotaciones en las propias reproducciones.
- Recorrer el arte de comienzos del siglo XX a través de las vanguardias artísticas.
- Utilizar regla, compás y cotas para planificar una cancha de baloncesto en grupo.

## **ACTIVIDADES**

---

- La normalización. Web: [educacionplastica.net](http://educacionplastica.net).
- Actividades de dibujo técnico. Representación de sólidos en perspectivas: Diédrica, Caballera y Axonométrica. Individual. 5-6 sesiones.

## **METODOLOGÍA**

---

- Los tornillos con los que se inicia la unidad representan una buena sugerencia sobre la amplia variedad de materiales de ferretería que requieren de unas medidas normalizadas. Los alumnos percibirán rápidamente cómo acuden ellos mismos a comprarlos aportando las medidas determinadas de ancho, largo, grosor y calibre.
- La actitud receptiva y expresiva a un tiempo, unidas a la actividad, como en todas las unidades de nuestra materia, serán aspectos metodológicos esenciales.
- En este caso, la mirada de los alumnos no podrá ceñirse meramente a la visualización de lo representado. Las proyecciones y las vistas requerirán de un análisis de las formas, pero también necesitarán de la capacidad de relacionar mentalmente unas formas con otras para poder llevar a cabo la traslación de las vistas al dibujo en perspectiva, o a la inversa.
- La rápida sucesión de movimientos artísticos producida en los inicios del siglo XX nos aportará un extenso repertorio de corrientes artísticas que nuestros alumnos deben conocer.

## **MATERIALES CURRICULARES Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS**

---

- Recursos incluidos en la web: [www.anayadigital.com](http://www.anayadigital.com).
- Recursos incluidos en el libro digital para el profesorado.

- Internet, DVD (vídeos).
- Biblioteca del centro escolar.
- Museos.
- Catálogos y cómics en los que se representan objetos y edificios en perspectiva.

## **PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

- Pruebas del registro de evaluación.
- Pruebas de evaluación trimestral.
- Evaluación continua a través de todas las actividades realizadas.
- La capacidad de búsqueda de información en la red será también considerada a través de las actividades específicas propuestas por cada profesor.
- Se valorará en los alumnos su capacidad de reconocer figuras a partir de sus vistas e, inversamente, de representar las vistas a partir de la perspectiva de una figura.
- También se considerarán la actitud y el interés mostrados en el aula, así como la planificación de reformas sobre el entorno.

## **ORGANIZACIÓN TEMPORAL**

De 6 a 8 sesiones

## **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

- Es especialmente interesante aprovechar los viajes de fin de curso y, en el caso de 4.º, los de fin de ciclo y de etapa, para visitar museos.
- La consulta de páginas web proporcionará un importante repertorio de figuras geométricas, representaciones, perspectivas y vistas.

## **FOMENTO DE LA LECTURA**

- Lecturas sobre los artistas de las primeras vanguardias del siglo XX.
- Catálogos de piezas de ferretería, de venta de viviendas, etc.

## **EDUCACIÓN EN VALORES**

- Clarificar la importancia de la medida en nuestras relaciones con el mundo objetual.
- Valorar el dibujo técnico como representación objetiva de la realidad.
- Apreciar la importancia de la observación del entorno en las representaciones gráficas.
- Reconocer la claridad y la fidelidad de los datos numéricos y sus proporciones.
- Integrar la variedad de las corrientes artísticas como un signo de libertad expresiva.

- Valorar la presencia de la corriente surrealista en el cine.
- Respetar las opiniones ajenas en los trabajos y en las decisiones grupales.

## UNIDAD DIDÁCTICA 4 TÉCNICAS PLÁSTICAS EN EL ESPACIO.

### COMPETENCIAS BÁSICAS E INDICADORES DE SEGUIMIENTO

- **Competencia cultural y artística:** se desarrolla al estimular el interés por las técnicas plásticas tridimensionales; al diferenciar las técnicas propias de la escultura; al asimilar que los elementos arquitectónicos se dividen en dos grupos esenciales: elementos sustentantes y elementos sustentados; al distinguir ejemplos de obras artísticas propias del estilo barroco, y al investigar los temas y los personajes representativos de la propia localidad.
- **Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital:** se desarrolla al buscar información en internet; al utilizar la web [www.anayadigital.com](http://www.anayadigital.com); al hacer uso de los recursos ofrecidos en el libro digital para el profesorado; al buscar información en diccionarios y enciclopedias; al analizar imágenes de obras de arte del Barroco, y al visualizar las características urbanísticas de algunas ciudades a partir de fotografías.
- **Competencia para aprender a aprender:** se desarrolla al observar y analizar imágenes y obras artísticas; al identificar las principales técnicas escultóricas; al comprender la importancia del diseño en cuanto a belleza y utilidad, y al relacionar cada etapa artística de la historia con las anteriores ya conocidas.
- **Competencias en autonomía e iniciativa personal y Competencia emocional:** se desarrollan al buscar el acuerdo con sus compañeros para la realización de un monumento conmemorativo; al asimilar y utilizar las técnicas de la escultura; al orientarse en planos y calles, y al buscar información relativa a los contenidos de forma independiente.
- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:** al relacionar las técnicas de la escultura con las características físicas de los materiales trabajados; al comprender la interdependencia de los elementos de la arquitectura; al percibir los trazados urbanísticos radiales y cuadrículados, y al buscar el emplazamiento adecuado para que una escultura mantenga armonía con el entorno.
- **Competencia matemática:** se desarrolla al reflexionar sobre las dimensiones presentes en los cuerpos con volumen; al analizar las formas abovedadas y las formas adinteladas de los elementos sustentados arquitectónicos; al valorar las formas radiales o reticuladas de las ciudades, y al diferenciar la curva elíptica y la forma circular.
- **Competencia en comunicación lingüística:** al buscar información en diccionarios e internet; al argumentar las respuestas aportadas a las propuestas de la unidad, y al justificar las propias opiniones sobre las obras arquitectónicas, escultóricas y pictóricas.
- **Competencia social y ciudadana:** se desarrolla al analizar las funciones de la escultura que presenta la figura humana; al apreciar el trabajo del ser

humano en el entorno urbano; al observar la expresión de sentimientos mostrada por las obras de arte del Barroco, y al diseñar una escultura sobre un tema de interés en la propia localidad.

## **OBJETIVOS**

---

1. Conocer las técnicas plásticas tridimensionales.
2. Diferenciar las características del relieve, la escultura y sus funciones.
3. Asimilar la terminología propia de las técnicas e instrumentos principales de la escultura.
4. Percibir la complementariedad de los elementos sustentantes con los elementos sustentados.
5. Disfrutar con el análisis de la estructura urbanística de las ciudades.
6. Identificar algunas construcciones, esculturas y pinturas propias del Barroco.
7. Proyectar un monumento conmemorativo.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

---

- 1.1. Reflexiona sobre la escultura, la arquitectura y el urbanismo.
- 2.1. Identifica relieves y esculturas, siendo capaz de clasificarlos según sus funciones.
- 3.1. Reconoce las principales técnicas escultóricas, así como los instrumentos fundamentales.
- 4.1. Percibe y comprende la necesidad de relación existente entre los elementos configuradores de un edificio y los elementos que le aportan carácter.
- 5.1. Observa imágenes de los trazados de distintas ciudades y establece comparaciones.
- 6.1. Reconoce las características del Barroco en construcciones, esculturas y pinturas.
- 7.1. Planifica una escultura para un tema y lugar acordados en grupo.

## **CONTENIDOS**

---

1. La escultura:
  - El volumen en la escultura.
  - Las funciones de la escultura.
  - Las técnicas de la escultura.
2. La arquitectura:
  - Los elementos de la arquitectura.
  - Los tipos de arquitectura.
  - El urbanismo.
3. -La expresión plástica en el arte:

- El Romanticismo.
- El realismo.
- Análisis de una obra: *El caminante sobre el mar de nubes* (Caspar David Friedrich, siglos XVIII-XIX).

4. Competencia emocional:

- Un monumento conmemorativo.

## **MÍNIMOS EXIGIBLES**

- Identificar escultura y arquitectura como técnicas plásticas tridimensionales.
- Conocer las técnicas y los instrumentos esenciales de la escultura.
- Diferenciar los tipos elementales de escultura y de arquitectura.
- Mostrar interés por las formas más conocidas de estructura urbanística.
- Identificar las características esenciales de una obra artística del Barroco.
- Adoptar decisiones grupales sobre la temática y el emplazamiento de un monumento.

## **ACTIVIDADES**

-Actividades dibujo técnico. Continuación de representación de sólidos en perspectiva: Cónica frontal y Oblicua. Individual. 5-6 sesiones.

-educacionplastica.net. Redes Modulares . Aula informática. grupos de 2. 1 sesión.

## **METODOLOGÍA**

- Es buena ocasión para favorecer la técnica escultórica, algo relegada siempre en el ambiente escolar, por detrás del dibujo y de la pintura. - La arquitectura y el urbanismo potenciarán la planificación, el diseño y el proyecto; aunque no podemos olvidar la realización de maquetas como técnica tridimensional.
- Es indispensable, como siempre, el análisis de todo tipo de obras artísticas, para poder observar los tipos de escultura y arquitectura, los dos ejemplos más contrastados de urbanismo y los estilos artísticos mencionados en los textos.
- La observación de edificios, esculturas y pinturas representativos favorecerá el reconocimiento de las peculiaridades del Barroco.

## **MATERIALES CURRICULARES Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS**

- Recursos incluidos en la web: [www.anayadigital.com](http://www.anayadigital.com).
- Recursos incluidos en el libro digital para el profesorado.
- Internet, DVD (vídeos).
- Estructuras urbanísticas presentes en la ciudad donde está situado el centro escolar.
- Personajes y hechos conmemorativos de la localidad del centro escolar.

## **PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

- Pruebas del registro de evaluación.
- Pruebas de evaluación trimestral.
- Evaluación continua a través de todas las actividades realizadas.
- La capacidad de búsqueda de información en la red será también considerada a través de las actividades específicas propuestas por cada profesor.
- Se valorará el diseño de una escultura conmemorativa, así como la capacidad de diálogo y el acuerdo con sus compañeros en un proyecto decidido entre todos.
- También se considerarán la actitud y el interés mostrados en el aula, así como el respeto por todas las obras artísticas observadas e, igualmente, el cuidado del entorno físico.

## **ORGANIZACIÓN TEMPORAL**

De 6 a 8 sesiones

## **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

- La asistencia a los museos artísticos de la localidad es un recurso imprescindible para el mejor aprovechamiento de los contenidos artísticos presentes en cualesquiera de las unidades de esta materia.
- Cualquier artista y su obra mencionados en la unidad podrán ser encontrados en la red, al igual que cualquier personaje y objeto artístico, histórico o de actualidad.
- También facilitará la red la información relativa a la localidad donde se sitúa el centro escolar, además de los planos de ciudades cuyo diseño urbanístico es llamativo: por su forma global, por su estructura callejera...

## **FOMENTO DE LA LECTURA**

- Lecturas sobre los artistas del Barroco y sobre la propia época.
- Tratados sobre los tipos de escultura y de arquitectura y sobre las obras de algunos escultores y arquitectos destacados.

## **EDUCACIÓN EN VALORES**

- Inquietud estética ante las obras de grandes escultores y arquitectos.
- Afán por producir obras plásticas tridimensionales.
- Curiosidad por descubrir nuevos estilos artísticos, nuevas técnicas y nuevos recursos.
- Interés por el conocimiento de las características peculiares del Barroco.
- Participación en el embellecimiento del entorno.

## UNIDAD DIDÁCTICA 2 MOTIVOS ARTÍSTICOS.

### COMPETENCIAS BÁSICAS E INDICADORES DE SEGUIMIENTO

- **Competencia cultural y artística:** se desarrolla al identificar los elementos de composición en la obra artística analizada; al manejar el significado del concepto de bodegón; al realizar apuntes y esbozos del natural; al manejar los valores de proporción del cuerpo humano, y al distinguir entre obras artísticas propias del románico y obras propias del gótico.
- **Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital:** se desarrolla al buscar información en internet; al utilizar la web [www.anayadigital.com](http://www.anayadigital.com); al hacer uso de los recursos ofrecidos en el libro digital para el profesorado; al analizar el contenido y el sentido de obras de arte de diferentes épocas, y al valorar el nivel realista o figurativo de una obra artística.
- **Competencia para aprender a aprender:** se desarrolla al valorar la información ofrecida por las obras de arte sobre la época reflejada en ellas y sobre la época en que vivió el autor; al percibir el desarrollo ordenado de algunos contenidos y realizar un seguimiento de la clasificación de una idea; al buscar las relaciones existentes entre contenidos e imágenes; al buscar información alusiva a los temas e interrogantes planteados, y al emitir razonamientos y juicios personales sobre las dudas sugeridas.
- **Competencia en autonomía e iniciativa personal y Competencia emocional:** se desarrollan al calibrar y manejar en las propias representaciones las proporciones ideales del cuerpo humano; al adquirir criterios de análisis de mensajes visuales que permitan elaborar y defender las propias opiniones; al conocer los pasos habituales a seguir en la realización de una obra artística, y al distinguir los recursos manejados para convertir un retrato en caricatura.
- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:** se desarrolla al observar la presencia de elementos naturales y artificiales en las representaciones artísticas de todas las épocas; al descubrir la belleza que le rodea y aprovecharla en sus propias representaciones, y al percibir la constancia de proporciones en el cuerpo humano.
- **Competencia matemática:** se desarrolla al apreciar la presencia de formas geométricas en las representaciones pictóricas; al analizar y utilizar las relaciones derivadas de las leyes de la perspectiva; al tener en cuenta el valor de las proporciones durante la realización de apuntes y encajes, y al utilizar el canon de ocho cabezas en la representación de la figura humana.
- **Competencia en comunicación lingüística:** se desarrolla al asimilar las informaciones aportadas en el texto y las buscadas personalmente; al argumentar las respuestas aportadas a las propuestas de la unidad, y al justificar las propias opiniones sobre las obras arquitectónicas, escultóricas y pictóricas que se observan y analizan.
- **Competencia social y ciudadana:** se desarrolla al analizar los temas de interés del ser humano en las representaciones plásticas; al observar la figura humana y sus proporciones, y al diferenciar retrato y caricatura en relación a su forma de representar la figura humana.



## **OBJETIVOS**

---

1. Extraer conclusiones al observar las obras realizadas por distintos creadores.
2. Aplicar los conocimientos adquiridos en el análisis de las obras artísticas percibidas.
3. Diferenciar las representaciones figurativas y abstractas en paisajes y bodegones.
4. Tener en cuenta la proporción existente entre las distintas partes del cuerpo al realizar apuntes y encajes cuyo tema sea la figura humana.
5. Comprender y manejar las diferencias propias del retrato y la caricatura.
6. Identificar algunas construcciones y pinturas propias del románico y del gótico.
7. Utilizar el entorno natural como modelo de las propias representaciones.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

---

- 1.1. Observa obras artísticas realistas y figurativas y expresa sus valoraciones.
- 2.1. Emite juicios sobre las obras artísticas, sustentándolos en los conocimientos adquiridos.
- 3.1. Identifica el estilo realista y el estilo figurativo en paisajes, bodegones y retratos.
- 4.1. Dibuja la figura humana aplicando la proporción existente entre sus distintas partes.
- 5.1. Realiza retratos y caricaturas diferenciadas del mismo personaje.
- 6.1. Reconoce los rasgos románicos y góticos en algunas construcciones y pinturas.
- 7.1. Representa un paisaje imitando el estilo impresionista.

## **CONTENIDOS**

---

1. El paisaje y el bodegón:
  - El paisaje.
  - El bodegón.
2. La figura humana:
  - La representación de la figura humana.
  - El retrato.
3. La expresión plástica en el arte:
  - El impresionismo.
  - El posimpresionismo.
  - Análisis de una obra: *Zodiaco* (Alfons Maria Mucha, siglos XIX-XX).
4. Competencia para el conocimiento e interacción con el mundo físico:
  - El paisaje del natural.

## **MÍNIMOS EXIGIBLES**

- Considerar las características visuales a representar en una obra pictórica.
- Reproducir paisajes, bodegones y retratos, diferenciando la versión realista de la figurativa.
- Buscar información sobre los contenidos artísticos tratados.
- Observar la perspectiva en paisajes naturales y en paisajes artificiales.
- Reconocer, disfrutar y respetar el patrimonio histórico, cultural y artístico de la época medieval.
- Identificar y reproducir, de forma diferenciada, retratos y caricaturas.

## **ACTIVIDADES**

- Paisaje del natural. Interpretar al aire libre el paisaje urbano de un rincón de nuestra ciudad. Boceto y dibujo in situ (2 sesiones). Pintura a la acuarela en el aula de plástica ( 2 sesiones).

## **METODOLOGÍA**

- La metodología será activa y participativa, facilitando el aprendizaje individual y el colectivo.
- En esta unidad, fomentamos la lectura de obras pictóricas para analizar la forma en que se representan paisajes y bodegones, tanto de tipo realista como figurativo.
- Igualmente, favorecemos la observación de esculturas para analizar la evolución del canon de belleza ideal a lo largo de la historia.
- La observación de edificios representativos favorecerá el reconocimiento de las peculiaridades de cada uno de los estilos artísticos medievales aquí nombrados.
- La búsqueda y realización de retratos y caricaturas favorecerá el espíritu analítico y crítico, al tiempo que impulsará la habilidad de representación artística.
- Para la historia del arte, es fundamental la percepción y el análisis de obras artísticas.

## **MATERIALES CURRICULARES Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS**

- Recursos incluidos en la web: [www.anayadigital.com](http://www.anayadigital.com).
- Recursos incluidos en el libro digital para el profesorado.
- Internet, DVD (vídeos).
- Exposiciones fotográficas y de dibujo, retratos y caricaturas.
- Museos arqueológicos y pinacotecas.

## **PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

- Pruebas del registro de evaluación.

- Pruebas de evaluación trimestral.
- Evaluación continua de cada alumno a través de todas las actividades realizadas.
- La capacidad de búsqueda de información en la red será también considerada a través de las actividades específicas propuestas por cada profesor.
- Se valorará de forma especial el diferenciar entre la representación realista y la figurativa.
- También se considerarán la actitud y el interés mostrados en el aula, así como el respeto por todas las obras artísticas observadas.

## **ORGANIZACIÓN TEMPORAL**

De 6 a 8 sesiones

## **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

- La asistencia a los museos artísticos de la localidad es un recurso imprescindible para cualquiera de las unidades de esta materia.
- La consulta de páginas web aportará un inmenso repertorio de obras de arte y, al mismo tiempo, la posibilidad de recorrer museos de cualquier punto del planeta, además de curiosos museos virtuales. Igualmente, constituirá una ventana muy útil para poder ver restos medievales, sean prerrománicos, románicos o góticos, así como todo tipo de creaciones artísticas de difícil alcance por otros medios.

## **FOMENTO DE LA LECTURA**

- Lecturas sobre los artistas tratados en la unidad: artistas de la Grecia antigua y sus definiciones del canon ideal de belleza; y artistas pertenecientes al arte medieval.
- Tratados sobre las técnicas de representación pictórica de paisajes y bodegones, así como las relativas al retrato y a la caricatura.

## **EDUCACIÓN EN VALORES**

- Gusto por la observación de los trabajos realizados para lograr producir obras artísticas.
- Interés por la búsqueda de información que complemente los contenidos de la unidad.
- Actitud contemplativa y analítica ante cualquier obra de arte.
- Curiosidad por identificar los paisajes, naturales y urbanos, mostrados en las obras de arte.
- Sentido lúdico y constructivo en el momento de valorar un retrato o una caricatura.

# UNIDAD DIDÁCTICA 3 TÉCNICAS PLÁSTICAS EN EL PLANO

## COMPETENCIAS BÁSICAS E INDICADORES DE SEGUIMIENTO

- **Competencia cultural y artística:** se desarrolla al diferenciar y manejar los instrumentos y materiales propios de la actividad pictórica; al observar y analizar las técnicas pictóricas en las obras de distintos artistas; al realizar encajados, tanteos, sombreados y acabados en las actividades propias de dibujo, y al distinguir obras de estilo renacentista.
- **Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital:** se desarrolla al buscar información en internet; al utilizar la web [www.anayadigital.com](http://www.anayadigital.com); al hacer uso de los recursos ofrecidos en el libro digital para el profesorado; al analizar imágenes para valorar el estilo, las técnicas y los recursos utilizados en obras de arte del Renacimiento, y al valorar la técnica utilizada en distintas obras de arte.
- **Competencia para aprender a aprender:** se desarrolla al comprender que sus iguales son autores de obras plásticas atractivas; al diferenciar las cualidades de los instrumentos y los materiales a utilizar; al asimilar nuevas técnicas de dibujo y de pintura; al intentar seguir los pasos indicados para realizar un dibujo, y al relacionar cada etapa artística nueva con las ya conocidas.
- **Competencia en autonomía e iniciativa personal y Competencia emocional:** se desarrollan al planificar y desarrollar las propias obras plásticas; al adquirir habilidades de dibujo y de pintura y producir obras satisfactorias; al practicar el encaje de formas y tamaños manteniendo las proporciones adecuadas, y al percibir gestos y relaciones entre los personajes representados en las obras de arte.
- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:** se desarrolla al observar la intervención humana en la decoración del entorno; al conocer la composición y la función de los instrumentos de dibujo y de pintura y las propiedades químicas de pigmentos y aglutinantes, y al percibir las formas características de una época determinada.
- **Competencia matemática:** se desarrolla al asociar las cualidades de los lapiceros a su numeración graduada; al tener en cuenta el valor de las proporciones durante la realización de encajados, y al considerar la importancia de la planificación geométrica y de las medidas en los diseños arquitectónicos observados.
- **Competencia en comunicación lingüística:** se desarrolla al asimilar las informaciones aportadas en el texto y las buscadas personalmente; al argumentar las respuestas aportadas a las propuestas de la unidad, y al justificar las propias opiniones sobre las obras arquitectónicas, escultóricas y pictóricas que se observan y analizan.
- **Competencia social y ciudadana:** se desarrolla al analizar los temas de interés del ser humano en las representaciones artísticas; al percibir las formas de vida de otras épocas a través de sus obras; al observar la participación juvenil en la intervención sobre el entorno, y al valorar el nivel de la cualidad estética mostrada.

## **OBJETIVOS**

---

1. Afianzar las técnicas de pintura ya conocidas y adquirir otras nuevas.
2. Percibir las clasificaciones del dibujo y sus técnicas.
3. Manejar los pasos propios de la realización de un dibujo.
4. Diferenciar el uso de cada instrumento y material propios de la pintura.
5. Diferenciar los resultados de las técnicas cubrientes de los de las no cubrientes.
6. Identificar algunas construcciones, esculturas y pinturas propias del Renacimiento.
7. Valorar las cualidades estéticas del grafiti, pero protegiendo el entorno.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

---

- 1.1. Reflexiona sobre los usos de las técnicas monocromáticas y de las policromáticas.
- 2.1. Valora las explicaciones teóricas como conocimientos que facilitan la experiencia artística.
- 3.1. Maneja oportunamente en sus dibujos el encajado, el tanteo, el sombreado y el acabado.
- 4.1. Identifica los instrumentos de pintura y distingue los pigmentos y los aglutinantes.
- 5.1. Lleva a cabo representaciones plásticas diferenciando cada técnica.
- 6.1. Reconoce las características propias del Renacimiento en las artes plásticas.
- 7.1. Planifica un grafiti y acuerda con el grupo cuál sería su ubicación adecuada

## **CONTENIDOS**

---

1. El dibujo:
  - Las técnicas del dibujo.
  - La práctica del dibujo.
2. La pintura:
  - Los elementos básicos de la pintura.
  - Las técnicas de la pintura.
3. La expresión plástica en el arte:
  - Las vanguardias artísticas.
  - La arquitectura moderna.
  - Análisis de una obra: *La edad de oro* (Luis Buñuel, 1930).
4. Competencia social y ciudadana:
  - El grafiti.

## **MÍNIMOS EXIGIBLES**

- Distinguir entre las técnicas de dibujo monocromáticas y las policromáticas, y entre las técnicas de pintura cubrientes y las no cubrientes.
- Conocer la función del encajado, el tanteo, el sombreado y el acabado.
- Manejar con soltura los instrumentos y materiales de pintura más comunes.
- Identificar una obra renacentista frente a otra perteneciente a otra etapa artística.
- Razonar en grupo sobre el mantenimiento estético del entorno.

## **ACTIVIDADES**

-TRABAJO FORMAL: Interpretar un cuadro de la sala de pintores giennenses del Museo Provincial. Técn: témperas. A3. 1 sesión en el museo para realizar el boceto. Individual para interpretar y recoger la información in situ. 3 sesiones para realizar el trabajo final y pintarlo en grupos de 4.

## **METODOLOGÍA**

- El dibujo y la pintura requieren, a esta edad, de una práctica paralela a la adquisición de conocimientos teóricos.
- El grafiti tiene un protagonismo especial en la unidad, debido a su cercanía a los alumnos en cuanto técnica de dibujo y pintura muy gratificante para ellos.
- Es indispensable, como siempre, la observación y el análisis de todo tipo de obras artísticas para poder inferir los principios de las técnicas de dibujo y pintura, así como de los estilos artísticos mencionados en los textos.
- La observación de edificios, esculturas y pinturas representativos favorecerá el reconocimiento de las peculiaridades del Renacimiento.

## **MATERIALES CURRICULARES Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS**

- Recursos incluidos en la web: [www.anayadigital.com](http://www.anayadigital.com).
- Recursos incluidos en el libro digital para el profesorado.
- Internet, DVD (vídeos).
- Pinacotecas y muestras de grafiti en internet.

## **PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

- Pruebas del registro de evaluación.
- Pruebas de evaluación trimestral.
- Evaluación continua a través de todas las actividades expresivo-plásticas realizadas.
- Se valorará la diferenciación, teórica y práctica, entre las técnicas monocromáticas y las policromáticas, y entre las técnicas cubrientes y las no cubrientes.
- Se considerará fundamental el manejo oportuno del encajado, del tanteo, del sombreado y del acabado en los ejercicios propios de la materia.

- También se considerarán la actitud y el interés mostrados en el aula, así como el respeto por todas las obras artísticas observadas.

## **ORGANIZACIÓN TEMPORAL**

De 6 a 8 sesiones

## **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

- La asistencia a los museos artísticos de la localidad es un recurso imprescindible para el mejor aprovechamiento de los contenidos artísticos.
- Es especialmente interesante aprovechar los viajes de fin de curso y, en el caso de 4.º, de fin de ciclo y de etapa, para visitar los museos y monumentos cuya distancia a la localidad de origen dificulta normalmente el posible acercamiento.
- La consulta de páginas web proporcionará una ventana para poder ver construcciones, esculturas y pinturas de la época renacentista.
- Se trata también del medio ideal para encontrar muestras, festivales y autores de grafitis.

## **FOMENTO DE LA LECTURA**

- Lecturas sobre los artistas del Renacimiento y sobre la propia época.
- Tratados sobre las técnicas del dibujo y la pintura.
- Catálogos de instrumentos y materiales básicos de pintura.

## **EDUCACIÓN EN VALORES**

- Fruición en la realización de la actividad pictórica.
- Interés por los instrumentos y materiales utilizados en los ejercicios plásticos.
- Esfuerzo en el seguimiento de todos los pasos para lograr un dibujo correcto.
- Gusto por el manejo de técnicas de pintura variadas.
- Curiosidad hacia el conocimiento de las características peculiares de cada estilo artístico.
- Defensa de la estética del entorno.

# **UNIDAD DIDÁCTICA 6 LA ARTESANÍA**

## **COMPETENCIAS BÁSICAS E INDICADORES DE SEGUIMIENTO**

- **Competencia cultural y artística:** se desarrolla al conocer la evolución de las técnicas artesanas; al establecer diferencias entre los motivos funcionales y los motivos ornamentales, y al identificar obras artísticas propias del Romanticismo y obras propias del realismo.
- **Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital:** se desarrolla al buscar información en internet; al utilizar la web

www.anayadigital.com; al hacer uso de los recursos ofrecidos en el libro digital para el profesorado, y al manejar los recursos del ordenador para realizar una presentación en PowerPoint.

- **Competencia para aprender a aprender:** se desarrolla al visualizar las escenas mostradas en las imágenes para identificar y asimilar los procesos artesanos a los que hacen referencia; al asimilar las características ideológicas de un movimiento artístico e identificarlas en las obras; al llevar a cabo investigaciones, y al trabajar en equipo.
- **Competencias en autonomía e iniciativa personal y Competencia emocional:** se desarrollan al mostrar habilidades en técnicas artesanales; al aprender a sacar múltiples partidos de los medios informáticos disponibles; al diferenciar la expresión de sentimientos del retrato de la realidad, y al realizar análisis y emitir opiniones.
- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:** se desarrolla al comprender que la artesanía funcional surgió del contacto directo del ser humano con las materias primas que encontró en la naturaleza, y al reconocer la necesidad de maquinarias y de algunos reactivos, como el fuego y los minerales, para realizar ciertos tipos de trabajos artesanales.
- **Competencia matemática:** se desarrolla al considerar la importancia de la base reticular en vidrieras y tapices; al razonar sobre la capacidad generativa de volúmenes del torno de un alfarero, y al valorar la importancia de las simetrías y repeticiones de motivos en los diseños de taraceas, cerrajerías, encajes y joyas.
- **Competencia en comunicación lingüística:** se desarrolla al comprender y recordar las informaciones aportadas en el texto y las búsquedas personalmente; al buscar información en diccionarios e internet; al discutir en grupo la vía de investigación sobre un tema concreto y las preguntas a realizar, y al redactar las conclusiones obtenidas en una investigación.
- **Competencia social y ciudadana:** se desarrolla al analizar la dependencia social de la evolución de los oficios artesanos; al considerar la necesidad del ornamento en las obras realizadas por el ser humano; al identificar la necesidad expresiva y la motivación en grandes obras de la historia del arte, y al trabajar en grupo y realizar investigaciones sobre oficios artesanales.

## **OBJETIVOS**

---

1. Percibir el carácter funcional de la artesanía como el primer motivo del origen de esta.
2. Apreciar el fin ornamental de la artesanía como prueba de nuestro sentido estético.
3. Mostrar interés por las posibles aplicaciones de las distintas artes decorativas.
4. Buscar y contrastar información sobre artesanos y sobre diferentes artesanías.
5. Diferenciar las características fundamentales del Romanticismo y del realismo.
6. Valorar la creación individual y la expresión de los sentimientos como esencia del Romanticismo y el retrato de la realidad cotidiana como



definición del realismo.

7. Realizar en grupo una investigación sobre los perfiles profesionales relacionados con las artes plásticas y presentar los resultados en forma de PowerPoint.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

---

- 1.1. Identifica la utilidad como el impulso de la alfarería y la cerámica.
- 2.1. Reconoce la intervención humana en las cualidades estéticas de las artes decorativas.
- 3.1. Busca ejemplos de artesanía textil, orfebrería y vitrales en el entorno conocido.
- 4.1. Indica oportunamente en qué se diferencian la orfebrería y la bisutería.
- 5.1. Distingue entre la representación de la realidad y su interpretación.
- 6.1. Dialoga sobre las características del Romanticismo y del realismo.
- 7.1. Muestra en forma de PowerPoint los resultados de una investigación sobre una profesión relacionada con las artes plásticas.

## **CONTENIDOS**

---

1. La artesanía funcional:
  - La artesanía del barro.
  - La artesanía del hierro.
  - La artesanía de la madera.
2. La artesanía ornamental:
  - La artesanía textil.
  - La artesanía de los metales preciosos.
  - La artesanía del cristal.
3. - La expresión plástica en el arte:
  - Las artes plásticas hasta hoy.
  - Las imágenes en movimiento.
  - Análisis de una obra: La "casa danzante" (Frank Gehry y Vlado Milunic, 1996).
4. Competencia artística:
  - Artistas, artesanos.

## **MÍNIMOS EXIGIBLES**

---

- Disfrutar con el descubrimiento de las técnicas que facilitan la realización de objetos útiles.
- Descubrir las posibilidades de embellecimiento al desarrollar las habilidades artesanales.
- Valorar la cualidad del arte de favorecer la expresión de sentimientos al analizar obras artísticas propias del Romanticismo.
- Percibir los elementos que caracterizan una obra como perteneciente al

realismo.

- Realizar en equipo una investigación sobre las profesiones del ramo de las artes plásticas y presentar los resultados en forma de PowerPoint.

## **ACTIVIDADES**

- Teoría y proceso artesanal.
- El color . Pintura al agua. Gamas cromáticas, armonías del color.

## **METODOLOGÍA**

- La metodología fomentará la participación activa, favoreciendo el gusto por la consecución de objetos y de belleza, mediante el manejo de las habilidades manuales y la búsqueda de documentación que prepare en el dominio de las distintas técnicas artesanales.
- Es muy positivo el análisis de todo tipo de imágenes, productos artesanales en unos casos y representaciones de las actividades artesanales en otros.
- La observación de obras artísticas del Romanticismo y del realismo favorecerá el reconocimiento de sus diferencias.

## **MATERIALES CURRICULARES Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS**

- Recursos incluidos en la web: [www.anayadigital.com](http://www.anayadigital.com).
- Recursos incluidos en el libro digital para el profesorado.
- Internet, DVD (vídeos).
- Biblioteca del centro escolar.

## **PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

- Pruebas del registro de evaluación.
- Pruebas de evaluación trimestral.
- Evaluación continua a través de todas las actividades realizadas.
- La capacidad de búsqueda de información en la red será también considerada.
- Se valorará a los alumnos su disposición hacia las actividades artesanales.
- También se considerarán la actitud y el interés mostrados en el aula, así como el respeto por todas las obras artísticas observadas y el cuidado y embellecimiento del entorno físico.

## **ORGANIZACIÓN TEMPORAL**

De 6 a 8 sesiones

## **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

- La asistencia a los museos artísticos de la localidad es un recurso imprescindible para el mejor aprovechamiento de los contenidos artísticos presentes en cualesquiera de las unidades de esta materia.

- Aquellos grupos cuyas características así lo permitan podrán realizar trabajos de investigación sobre la obra de autores de interés; y también podrán comparar los movimientos del Romanticismo y del realismo en distintos países, e incluso en diferentes continentes.
- Si es factible, sería interesante visitar algún taller artesano, e, igualmente, acudir a alguna fábrica de tapices o de vidrio.

## **FOMENTO DE LA LECTURA**

---

- Lecturas sobre los artistas del Romanticismo y del realismo.
- Lecturas de algunos textos breves de escritores españoles representativos del Romanticismo y del realismo.

## **EDUCACIÓN EN VALORES**

---

- Distinción entre las finalidades utilitarias y las estéticas.
- Estímulo hacia el aprendizaje de técnicas manuales.
- Curiosidad por indagar en el espíritu de cada movimiento artístico.
- Aprovechamiento gustoso de los recursos didácticos disponibles en la propia ciudad.
- Impulso hacia la búsqueda de información en medios informáticos y escritos.
- Colaboración en las actividades grupales.
- Gusto por los trabajos de investigación.
- Disposición a la innovación en la presentación de trabajos de investigación.