

INTRODUCCIÓN A LA MATERIA:

La expresión artística es fundamental para la vida del ser humano y el desarrollo de las sociedades en las que convive, tiene lenguajes propios que la convierten en una forma de comunicación universal y al mismo tiempo permite una diversidad de manifestaciones tan amplias como la creatividad de las distintas culturas.

La materia de Educación plástica visual y audiovisual ofrece una relación directa y práctica con todas las competencias clave y, por su naturaleza integradora e interdisciplinar, es fundamental en esta etapa de desarrollo del alumnado, teniendo como finalidad principal proporcionar las herramientas y recursos que le permitan analizar y comprender la realidad natural, social y cultural que le rodea, al mismo tiempo que aprende a expresar, de forma creativa y crítica, sus sentimientos, ideas y experiencias. Es importante que el alumnado no se convierta en mero observador pasivo de nuestra cultura y de la realidad social (una sociedad filtrada por referencias estéticas de todo tipo, presentes tanto en sus procesos de socialización, como de construcción de identidad), por lo que es necesaria una formación amplia a través de la actividad plástica, ya que es un medio idóneo para formar ciudadanos activos, críticos y sensibles con el entorno que los rodea, y de esta forma, conseguir que sean capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de imágenes y medios audiovisuales para después poder crear soluciones originales.

La Educación Plástica es determinante para aprender a analizar y resolver problemas de forma creativa en diferentes áreas del conocimiento reforzando, al mismo tiempo, los contenidos trabajados en el resto de materias de la etapa. Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el discente podrá sentirse capaz de manejar distintas herramientas y recursos en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas.

A través de los bloques de contenidos programados para los cursos de 1º a 2º ESO (Bloque 1: Expresión plástica, Bloque 2: Comunicación audiovisual y Bloque 3: Dibujo técnico aplicado a proyectos), el alumno adquiere diferentes habilidades que le permitirán desarrollar una forma personal de expresarse.

Estos contenidos serán ampliados en el curso de 4º ESO (Bloque 1: Expresión plástica, Bloque 2: Dibujo técnico aplicado a proyectos, Bloque 3: Fundamentos del diseño y Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia).

La formación en esta etapa engloba el aprendizaje de los distintos lenguajes plásticos, desde el cine, la fotografía, el diseño hasta el dibujo técnico. Estos recursos son fundamentales para asimilar contenidos de otras áreas y suponen la base fundamental para futuros estudios, respondiendo a las necesidades comunicativas actuales, profundizando en el proceso creativo para resolver problemas de la realidad cotidiana y el uso determinante de las nuevas tecnologías como medio expresivo.

Orientaciones metodológicas. La labor principal del docente especialista en la materia de Educación plástica visual y audiovisual es encauzar, orientar, sugerir y

facilitar la construcción del aprendizaje, proporcionando información, un ambiente de tolerancia y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas, al mismo tiempo que estimula y motiva al alumno para que construya su propio saber y encuentre su particular forma de expresión. La emoción del descubrimiento en el proceso de exploración puede resultar de lo más estimulante. El dibujo, la pintura o cualquier otro producto artístico no es la meta objetiva de cualquier motivación artística, la meta es la formación de un alumnado más sensible y consciente, y el proceso que nos lleva a alcanzar ese objetivo. Los contenidos de la materia, aunque han sido distribuidos en diferentes bloques, no se tienen que ver como algo rígido e inamovible, sino como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo a nuestro lenguaje y que son vinculables al aprendizaje de otras materias, desarrollando de esta forma el trabajo interdisciplinar. Se recomienda, por lo tanto, una programación de actividades por proyectos que engloben distintos criterios de los diferentes bloques, de esta manera se realizará una aplicación más real, integradora y completa del currículo.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística, promoviendo un uso responsable y educativo. La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece Internet así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recomienda recurrir a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores y otros dispositivos electrónicos en el aula que favorezcan el desarrollo de estos contenidos fundamentales en la sociedad actual.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás. Contribución a la adquisición de las competencias clave. Esta asignatura, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

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

comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

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

3

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

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

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

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

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

CONTENIDOS: BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA. Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes. Aplicación en el proceso creativo. Pautas de trabajo colectivo. El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la forma. Cualidades de la forma. Valores expresivos. Textura: Visuales, táctiles, artificiales y naturales. Técnicas para conseguir texturas como el frottage, el collage y la estampación. El color. Principios básicos de la teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Aplicación de las técnicas en trabajos del color. La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales.

1- CRITERIOS DE EVALUACIÓN: 1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

- 1.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.
- 1.2. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico – plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
- 1.3. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.
- 1.4. Experimenta con las técnicas húmedas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
- 1.4. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
- 1.5.
- 1.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.

2.1. Identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales.

2.2. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Diferenciar entre los diferentes tipos de textura y valorar sus capacidades

3.1. Conoce y diferencia los diferentes tipos de texturas expresivas en aplicaciones prácticas. 3.2. Aplica texturas en composiciones artísticas a través de diferentes técnicas como el frottage, el collage y la estampación.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Identificar las propiedades del color luz y color pigmento.

4.1. Diferencia entre el color luz y el color pigmento y sus aplicaciones.

5. - CRITERIOS DE EVALUACIÓN Experimentar con los colores pigmentos primarios, secundarios y complementarios.

5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.

5.2. Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Experimentar con diferentes técnicas y materiales creando figuras tridimensionales.

6.1. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando para crear composiciones y figuras tridimensionales.

6.2. Aprovecha y aporta materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.

CONTENIDOS: BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. La percepción visual. Principio perceptivo de figura y fondo. Conceptos de figuración y abstracción. Proceso de lectura de una imagen. Análisis connotativo y denotativo. Elementos y funciones del proceso comunicativo. □ Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo. Iniciación a la imagen en movimiento. □ Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.

7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

7.1. Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos.

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.

8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas mostrando una actitud receptiva a las diferentes representaciones de la imagen.

9. 1- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

9.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

9.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado de manera crítica y respetuosa.

10. CRITERIOS DE EVALUACIÓN : Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.

11. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

12. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. Analizar fotografías comprendiendo los fundamentos estéticos y formales.

12.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía apreciando sus valores expresivos.

12.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.

13. 1- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico.

13.1. Elabora una animación sencilla con medios digitales y/o analógicos.

13.2. Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica.

14. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.

14.1. Elabora documentos digitales para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos de manera adecuada.

14.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes en diferentes medios.

CONTENIDOS: BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A PROYECTOS .

Materiales específicos de dibujo técnico. Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea . Tipos de líneas (recta, curva, semirecta, segmento, quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Suma y resta de segmentos. Mediatriz. Plano. Definición. La circunferencia y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias. Ángulos: Tipos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz. Teorema de Thales.

15. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.

15.1. Conoce los materiales de dibujo y su utilidad.

15.2. Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

16. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de recta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.

16.1. Construye los diferentes tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón.

16.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

16.3. Suma y resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. Los polígonos. Clasificación. Triángulos. Clasificación. Construcción. Resolución de problemas básicos. Cuadriláteros. Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos. Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia. Simetría, giro y traslación. Iniciación a la representación de vistas de piezas sencillas.

16.4. Traza la mediatriz de un segmento con precisión.

17.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Conocer los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.

17.1. Identifica los elementos de la circunferencia.

17.2. Identifica las posiciones relativas de las circunferencias.

18. - CRITERIOS DE EVALUACIÓN Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y realizar operaciones varias.

18.1. Conoce los ángulos de la escuadra y cartabón.

18.2. Identifica los distintos tipos de ángulos.

18.3. Suma y resta ángulos y comprende la forma de medirlos de forma precisa.

18.4. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

19- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.

19.1. Divide un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales.

20. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Conoce la clasificación de los polígonos y sus trazados.

20.1. Conoce la clasificación de los distintos tipos de polígonos.

20.2. Resuelve problemas básicos de triángulos, utilizando correctamente las herramientas.

20.3. Construye cuadriláteros correctamente.

20.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia valorando la precisión de los resultados.

20.5. Aplica la construcción de polígonos en composiciones artísticas.

21 - CRITERIOS DE EVALUACIÓN Conocer los conceptos de simetrías, giros y traslaciones sencillos aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

21.1. Elabora diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

22.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.

22.1. Realiza las vistas de volúmenes elementales.

