

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 1 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1 Las formas en la naturaleza

INTRODUCCIÓN

Esta unidad acerca a los alumnos a la observación y análisis de distintas formas

naturales: vegetales y animales y al paisaje. Pretende que mediante el conocimiento de

las características formales y del funcionamiento de estas formas los alumnos puedan

utilizarlas en sus propias creaciones.

La unidad proporciona pautas que facilitan la representación del natural de diferentes

modelos y analiza los elementos que intervienen en una composición paisajística. Cada

uno de los epígrafes contempla el uso de las formas naturales en los campos artísticos

y de diseño. Estos ejemplos con diferentes grados de iconicidad facilitarán que los

alumnos reconozcan y sean capaces de expresarse utilizando estas formas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos se han acercado con anterioridad al estudio de las cualidades de las

formas, saben o deben recordar que la configuración de las formas está condicionada

por su estructura, y que otros aspectos como el tamaño, el material, la textura, el color

o la posición son características que permiten la realización de análisis de las mismas y

permiten su representación.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir las formas naturales, y desde el lenguaje visual, a

apreciar los valores estéticos y culturales de estas formas contribuyendo a desarrollar su competencia

Cultural y artística (C6).

El estudio de las proporciones, así como de las relaciones geométricas: simetría, esquemas poligonales o en

espiral que se producen en la representación objetiva de las formas naturales permitirá a los alumnos mejorar

la competencia Matemática (C2), aplicando las relaciones geométricas entre figuras de forma experimental.

Los estudios de composición que toman como referente el paisaje y otras formas naturales contribuyen a la adquisición de la competencia en el Conocimiento y la interacción con el mundo físico (C3), mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural. Este último punto ayuda a desarrollar su competencia Social y ciudadana (C5).

OBJETIVOS

- Reconocer la importancia e influencia de las formas naturales en las manifestaciones artísticas.
- Expresarse haciendo uso de formas naturales en composiciones artísticas y de diseño, aplicando capacidad de análisis y recursos estilísticos y compositivos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Interpretar plásticamente formas naturales.
2. Diferenciar las distintas estructuras naturales.
3. Dibujar del natural entornos y formas naturales.
4. Esquematizar gráficamente estructuras vegetales y animales.
5. Realizar composiciones cuidando el análisis de las formas y los elementos que las configuran y ordenan.

1

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 2 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CONTENIDOS

conceptos

Análisis y representación de las formas naturales: análisis de las formas, representación objetiva y subjetiva de las formas, interpretaciones artísticas.

- Estructura de los vegetales: hojas, flores y frutos. Árboles. Interpretaciones artísticas.
- Estructura de los animales. Representación del natural. Interpretaciones artísticas. Animales fantásticos.
- El paisaje. Términos y luz en el paisaje. Interpretaciones artísticas.
- El paisaje y el bodegón en el arte.

Procedimientos

- Selección y análisis gráfico de estructuras naturales: vegetales y animales.

- Realización de esquemas estructurales de hojas y flores a partir de modelos naturales.
- Creación de composiciones con distintas intenciones expresivas basadas en formas naturales.
- Realización de apuntes del natural de paisajes y de animales.
- Análisis del empleo de los elementos plásticos en composiciones artísticas basadas en las formas naturales.
- Observación de las relaciones que se establecen entre forma–función que condicionan las estructuras naturales.

Actitudes

- Valoración de la importancia del uso de las estructuras vegetales en las artes decorativas.
- Discernimiento en el uso de las formas naturales con fines artísticos y/o científicos.
- Valoración del papel simbólico de los animales mitológicos en el arte.
- Respeto por la naturaleza a través del estudio de sus formas.
- Gusto por la investigación en el diseño de motivos ornamentales con el empleo de formas naturales.
- Reconocimiento del valor de las formas naturales como fuente estimuladora de artistas, artesanos y creativos de distintas épocas y culturas.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Esta unidad contribuye a valorar la preservación de la naturaleza con el fin de mejorar la calidad del ser humano, por lo que la misma participa de los objetivos de la Educación moral y cívica y de la Educación ambiental.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, botánica, zoología y paisajismo.
- Revistas, periódicos.
- Papeles de dibujo blanco y de colores, papel vegetal, tijeras y pegamento.
- Lápices y rotuladores de colores.
- Acuarelas y/o témperas, pinceles, cuenco de agua y trapos.
- Escuadra, cartabón, regla y estilógrafos.

2

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 3 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

2 El paisaje urbano y su expresión en el arte

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se observa y analiza, a través de la historia del arte, cómo el paisaje urbano interviene y forma parte de la misma en múltiples interpretaciones y estilos de artistas sujetos a las normas de épocas diferentes. Se contrastan ejemplos de distintos grados de figuración y técnicas diversas y se analizan tanto los criterios compositivos como otros elementos determinantes en la configuración del paisaje urbano, como la luz, la perspectiva y la figura humana, referente de proporción y medida.

El conocimiento de las condiciones que se relacionan con el crecimiento y evolución de las ciudades queda reflejado en las obras de los diferentes artistas, lo que propicia que los alumnos reflexionen sobre la importancia del urbanismo y la correspondencia que se establece entre ciudad y sociedad.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Aunque sin referirse a la ciudad de forma específica, la perspectiva cónica, el estudio de la luz y el volumen y el acercamiento a la obra de artistas como Canaleto, Guardi o Richard Estes constituyen en los cursos anteriores una introducción a los contenidos del tema.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir el paisaje urbano, y desde el lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales del mismo contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

El conocimiento de las condiciones y los aspectos positivos y negativos que acompañan la planificación, mantenimiento, crecimiento y renovación de las ciudades ayuda a desarrollar la competencia Social y ciudadana (C5) de los alumnos.

La reflexión por parte del alumno sobre los procesos y experimentación creativa realizados por los artistas en sus paisajes urbanos, y el abordaje de tareas propias sobre este tema propician la toma de conciencia de sus capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora; estos aspectos contribuyen a la competencia para Aprender a aprender (C7).

Esta unidad introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto que analiza el impacto y la utilización de

nuevos materiales y tecnologías en la configuración de las ciudades. El análisis de estos aspectos ayuda a fomentar la competencia en el Conocimiento y la interacción con el mundo físico (C3).

OBJETIVOS

- Valorar los aspectos estructurales y visuales del paisaje urbano y respetar el patrimonio que enriquece la estética de las ciudades.
- Representar paisajes urbanos en estilo realista, simplificando los detalles y/o transformándolos con recursos plásticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar aspectos estructurales y estéticos en paisajes urbanos de épocas y estilos diversos.
2. Utilizar los elementos compositivos en el análisis y realización de obras paisajísticas urbanas.
3. Interpretar paisajes urbanos aplicando los fundamentos de la perspectiva cónica.
4. Aplicar técnicas y materiales diversos en la representación de paisajes urbanos.
5. Reconocer los elementos que intervienen y enriquecen las obras con temática urbana.

CONTENIDOS

Conceptos

- Configuración y estética de las ciudades. Arquitectura y nuevas tecnologías
- Elementos compositivos del paisaje urbano. Formato, encuadre y visor. Punto de vista y esquema compositivo. Esquema de recorrido visual. Centro de interés. Esquema de movimiento. Direcciones principales y ritmos.
- Representación del espacio. Perspectiva cónica práctica. Procedimientos y recursos plásticos.

3

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 4 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

- Elementos visuales del paisaje urbano. La luz en el paisaje urbano nocturno. La figura en el paisaje urbano. Otros elementos urbanos.
- El paisaje urbano a lo largo de la historia del arte.

Procedimientos

- Observación de objetos y escenas del entorno urbano y descripción de sus formas.

- Realización de apuntes del natural de entornos urbanos próximos.
- Elaboración de esquemas de perspectivas prácticas.
- Experimentación con diferentes técnicas y materiales en la realización de paisajes urbanos.
- Análisis de la funcionalidad y estética de los distintos elementos presentes en la urbe.

Actitudes

- Valoración del paisaje urbano como tema pictórico.
- Curiosidad por conocer la importancia que los cambios de vida tienen en la renovación de las ciudades.
- Adquisición y práctica de conducta que contribuyan a mejorar el paisaje urbano.
- Reconocimiento de la importancia que tiene la planificación en un proyecto urbanístico.
- Actitud crítica ante los valores estéticos y funcionales que deben reunir los distintos elementos urbanos.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Mediante el análisis de las obras que se aprecian en esta unidad el alumno puede acercarse de forma crítica y razonada a la evolución de la ciudad y al impacto que tiene la misma en nuestra calidad de vida, lo que participa de los objetivos de la Educación moral y cívica y de la Educación ambiental.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte y revistas sobre diseño y urbanismo.
- Planos y guías turísticas.
- Papeles de dibujo blanco y de colores, papel vegetal y acetatos.
- Lápices de grafito y lápices y rotuladores de colores.
- Acuarelas y/o témperas, pinceles, cuenco de agua y trapos.
- Escuadra, cartabón, regla y estilógrafos.

4

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 5 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

3 Aspectos plásticos de la figura humana

INTRODUCCIÓN

El conocimiento de la evolución, los cambios y la pluralidad de manifestaciones artísticas que presenta la figura humana a través de la historia fundamentan esta unidad.

Un elemental estudio de la anatomía del cuerpo, de las proporciones en la figura y los cánones vigentes en cada época facilita que los alumnos amplíen su visión de las posibilidades expresivas de estas

representaciones y faciliten la realización de una básica representación de las mismas con finalidades diversas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En cursos anteriores se ha producido un acercamiento a esta unidad a través del estudio de los cánones clásicos de proporción de Polícleto y Lisipo y del canon de Leonardo en la figura humana y a través de la visión de ejemplos de obras de campos distintos como el de la pintura, escultura, cine o fotografía en los que la figura humana aparece de muy distintas maneras.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno en esta unidad, como en las dos anteriores, aprende a mirar, ver, observar y percibir las formas, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las representaciones artísticas de la figura humana contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

El cómic utiliza recursos que expresan ideas, sentimientos y emociones a la vez que integra el lenguaje plástico y visual con el lenguaje verbal y escrito, favoreciendo la comunicación. El conocimiento y uso de este lenguaje favorece el desarrollo de la competencia en Comunicación lingüística (C1).

El estudio de la proporción y el canon de medida en la figura humana, así como de la simetría aparente que se produce en la misma, permitirá a los alumnos mejorar la competencia Matemática (C2), aplicando las relaciones geométricas entre figuras de forma experimental en la representación objetiva de las formas naturales.

La competencia para Aprender a aprender (C7) se desarrolla en la medida en que se favorece la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa con la figura humana y sus aplicaciones en representaciones más o menos académicas. La utilización de técnicas o la aplicación de conceptos implican el uso de recursos y la valoración de los mismos, la aceptación de los propios errores como instrumento de aprendizaje y mejora.

OBJETIVOS

- Reconocer y valorar la importancia del uso de la figura humana en la historia del arte.
- Interpretar figuras humanas por medio de la esquematización, la deformación y la estilización en diseños personales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer las distintas formas de representación de la figura humana practicadas por artistas plásticos.
2. Dibujar apuntes del natural del cuerpo humano ajustando las proporciones de sus distintos elementos.
3. Realizar esquemas gráficos de personas estáticas y en movimiento.
4. Identificar los rasgos más característicos en el retrato y/o caricatura de un personaje.
5. Utilizar los rasgos del rostro y la postura, así como el color y la calidad del grafismo, para dibujar personajes de cómic que expresen diferentes emociones.

5

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 6 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CONTENIDOS

Conceptos

- Anatomía y proporción en la figura humana. Encajado de la figura. La proporción: evolución histórica.
 - Movimiento y equilibrio. La figura en movimiento.
 - Estructura del rostro. El retrato. Ejes y medidas. Expresividad del rostro.
 - Interpretaciones populares de la figura humana. La caricatura. Máscaras y disfraces.
 - La figura humana en el cómic. El lenguaje de los gestos. Metáforas visuales. El lenguaje del cuerpo.
- Interacción con el lenguaje verbal.

Procedimientos

- Análisis de las proporciones en la figura humana.
- Estudio de la representación de la figura humana en el arte.
- Realización de dibujos en distintas posturas del cuerpo humano.
- Elaboración de apuntes de figuras en movimiento.
- Análisis gráficos de estructuras de rostros.
- Experimentación gráfica de caricaturas.

✂ Dibujos esquemáticos de gestos y posturas.

Actitudes

- Reconocimiento de la importancia de la figura humana en el arte.
- Interés por la evolución de los estilos en el arte del retrato.

- Interés por la evolución de la interpretación de la figura humana a través de la historia.
- Valoración del papel simbólico de la caricatura.
- Aprecio de la importancia de las máscaras y disfraces como medio de expresión de sentimientos y deseos.
- Gusto por la experimentación en el dibujo de gestos y posturas de seres humanos.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Los cánones de belleza y los gustos estéticos son pasajeros, los alumnos no deben angustiarse si sus formas se adaptan más o menos al canon imperante. Dentro de la Educación para la salud debe aprovecharse esta unidad para favorecer que cada uno acepte y valore su propio cuerpo.

La integración de alumnos procedentes de distintas etnias y culturas propicia el aprecio de la diversidad, lo que contribuye a la Educación moral y cívica.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta de arte, anatomía y cómics.
- Revistas y periódicos.
- Papeles de dibujo blanco y de colores, papel vegetal, cartones, plásticos, hilos, tijeras y pegamento.
- Lápices de grafito y lápices y rotuladores de colores.
- Acuarelas, tintas y/o témperas, pinceles, cuenco de agua y trapos.
- Escuadra, cartabón, regla y estilógrafos.

6

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 7 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

4 Fundamentos del diseño

INTRODUCCIÓN

El diseño es una actividad cuya finalidad es definir las cualidades funcionales y estéticas de los objetos contruidos por el ser humano. En esta unidad se describen los campos de aplicación del diseño y los elementos básicos que emplea: la línea, el plano y la textura, el color con sus connotaciones funcionales, las formas planas básicas y las composiciones modulares.

El reconocimiento del modo de producción seriada y su papel fundamental en la sociedad industrializada, así como el uso de los elementos plásticos y de las construcciones y relaciones geométricas útiles en la realización de diseños, son dos de las importantes finalidades de esta unidad.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Tanto los elementos como los fundamentos básicos que intervienen en el diseño son conocidos por los alumnos en los cursos anteriores; en el presente curso se tratará que los alumnos profundicen en los mismos y sean capaces de madurar y concretar diseños de forma intencionada y con un proceso de trabajo secuenciado.

COMPETENCIAS BÁSICAS

En múltiples ocasiones el diseño se trabaja en equipo y en cadena, este sistema de trabajo permite desarrollar competencias como la Social y ciudadana (C5) ya que promueve actitudes de cooperación y respeto y contribuye a desarrollar las habilidades sociales de los alumnos.

El análisis y la realización de actividades de diseño permite a los alumnos ser capaces de observar, imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

El uso de las nuevas tecnologías en el tratamiento de imágenes y textos propiciará en los alumnos la mejora de sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), y el desarrollo de habilidades que permitan crear y transmitir mensajes en distintos soportes.

El estudio de los fundamentos del diseño contribuye a la adquisición de la competencia en el Conocimiento y la interacción con el mundo físico (C3); se utilizan procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis o valoración posterior de los trabajos realizados.

OBJETIVOS

- Valorar la importancia del diseño en la sociedad actual.
- Conocer y diferenciar los distintos campos del diseño.
- ✂ Expresarse con propiedad en los campos del diseño más cercanos manifestando su nivel de comprensión, destreza y conocimientos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Distinguir entre artesanía y diseño y apreciar sus distintos valores.

2. Reconocer las cualidades estéticas y funcionales en un producto diseñado, así como las relaciones entre su forma y su función.
3. Utilizar y reconocer en obras de diseño las distintas capacidades de líneas, planos, texturas y colores.
4. Diseñar a partir de las formas geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.
5. Investigar composiciones creativas a partir de las redes modulares fundamentales.

7

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 8 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CONTENIDOS

Conceptos

- Modalidades y función del diseño. Forma y función del diseño. Campos del diseño. Profesiones y factores relacionados con el proceso de diseño.
- Elementos visuales del diseño. Aplicaciones de la línea. El plano. La textura.
- El color en el diseño. Cualidades estéticas y psicológicas de los colores. Valores expresivos del color.
- Formas básicas del diseño: el círculo, el cuadrado y el triángulo. Figuras compuestas.
- Composiciones modulares. El módulo. Redes superpuestas. Variaciones modulares. Módulos con efectos tridimensionales.

Procedimientos

- Análisis del diseño como proceso de creación de productos fabricados en serie.
- Elaboración de informes sobre los antecedentes del diseño actual.
- Realización de análisis gráficos en diseño de composiciones.
- Realización de composiciones bi- y tridimensionales mediante el uso de líneas, planos y texturas.
- Experimentación con las estructuras básicas del diseño, a partir de ejemplos con cortes y desplazamientos.
- Análisis gráfico de estructuras modulares.

✂ Creación de diseños a partir de estructuras modulares básicas.

Actitudes

- Reconocimiento de la importancia que tiene el diseño en la fabricación de objetos de uso cotidiano.
- Valoración de la importancia del diseño visual en el campo de la comunicación.
- Reconocimiento de las áreas de aplicación del diseño.

- Curiosidad e interés por la evolución y los cambios en los diversos campos del diseño.
- Gusto por la precisión y limpieza en la realización de proyectos de diseño.
- Valoración de las organizaciones compositivas geométricas sencillas.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- El estudio de los distintos campos del diseño acerca al alumno a la observación y valoración de objetos, espacios, carteles, maquinarias, etc. Este contacto con elementos de su entorno y del mundo de la tecnología y la comunicación relaciona esta unidad con los contenidos transversales de la Educación del consumidor y la Educación moral y cívica.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre diseño gráfico, de interiores, arquitectura, moda e industrial.
- Revistas, dominicales y prensa diaria.
- Lápices de grafito, de colores y rotuladores.
- Papeles de dibujo, vegetal y cartulinas de colores.
- Plantillas de dibujo, tijeras y pegamento.
- Témperas y/o acuarelas, cuenco y pinceles.

8

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 9 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

5 Diseño gráfico

INTRODUCCIÓN

Esta unidad contempla los variados campos de aplicación de los diseños bi- y tridimensionales impresos tanto sobre soportes digitales como sobre soportes convencionales.

Se detallan las áreas existentes y se describe su evolución profundizándose en los aspectos que intervienen en el diseño gráfico actual.

Se presenta el diseño gráfico como instrumento de comunicación, de transmisión y expresión de ideas. Se pretende que el alumno se familiarice con las diversas propuestas de este campo del diseño y valoren la función de cada una de ellas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

El alumno, a lo largo de cursos anteriores de la ESO, ha trabajado las distintas finalidades de las imágenes y los símbolos y signos en los lenguajes visuales, por lo que se ha producido un acercamiento tanto a la

imagen de empresa como a la creación de logotipos y diseños de comunicación visual.

COMPETENCIAS BÁSICAS

Actividades relacionadas con esta unidad propician su realización en grupo, lo que permite desarrollar competencias como la Social y ciudadana (C5), ya que promueve actitudes de coordinación, cooperación y respeto y contribuye a desarrollar las habilidades sociales de los alumnos.

El análisis y la realización de actividades de diseño gráfico permiten a los alumnos ser capaces de observar, imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como Aprender a aprender (C7) y Autonomía e iniciativa personal (C8).

El uso de las nuevas tecnologías en el tratamiento de imágenes y textos propiciará que los alumnos mejoren sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), y desarrollen habilidades para crear y transmitir mensajes en distintos soportes.

La práctica y observación del diseño gráfico permiten hacer uso de unos recursos específicos para idear y expresar ideas, sentimientos y emociones, y permiten integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes como el verbal y escrito, lo que contribuye a desarrollar la competencia en Comunicación lingüística (C1).

OBJETIVOS

- Comprender y asimilar las características y finalidades del diseño gráfico.
- Valorar la significación histórica, las tendencias artísticas y los avances tecnológicos del diseño gráfico.
- ✂ Experimentar con los elementos del diseño gráfico y expresarse con propiedad en diseños gráficos personales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Distinguir los diferentes tipos del diseño gráfico.
2. Identificar las finalidades de los diseños gráficos.
3. Utilizar distintos materiales y técnicas variadas en la realización de diseños gráficos.
4. Reconocer los signos distintivos de una imagen de empresa.
5. Diseñar marcas utilizando el dibujo geométrico.
6. Aplicar el uso del ordenador en el diseño editorial.

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 10 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CONTENIDOS

Conceptos

- Áreas y finalidades del diseño gráfico. Áreas de aplicación del diseño gráfico. Finalidades del diseño gráfico.
- La imagen corporativa de empresa. La marca y su evolución estética. Identidad corporativa.
- Diseño de embalajes. Desarrollo de cuerpos redondos. Desarrollo de poliedros.
- Diseño de logotipos: espirales, óvalos y ovoides.
- Diseños de comunicación visual. Diseños de pictogramas: tangencias y enlaces.
- ✂ Diseño editorial. Elementos del diseño editorial. La maquetación en el diseño editorial.

Procedimientos

- Utilización de diversas fuentes de información sobre diseño gráfico.
- Realización de pequeños estudios teóricos sobre diseño gráfico y su influencia en los campos de la comunicación.
- Análisis de los elementos que intervienen y configuran los diseños gráficos en sus distintas vertientes.
- Elaboración de diseños sobre comunicación visual urbana.
- Realización de análisis de estructuras geométricas utilizadas en diseños gráficos.
- Diseño y construcción de envases y embalajes.

- ✂ Diseño y maquetación de posibles publicaciones sencillas.

Actitudes

- Valoración de la importancia funcional del diseño gráfico y su estética.
- Interés por la evolución del diseño gráfico y curiosidad por los avances técnicos en este campo.
- Reconocimiento de la importancia del proceso de trabajo en un proyecto de diseño.
- Gusto por la precisión y limpieza en la realización de representaciones gráficas.
- Mantener en la realización de obras personales una actitud respetuosa ante el medio ambiente.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Los contenidos de esta unidad se relacionan con los contenidos transversales de la Educación para la paz

y la Educación del consumidor. La observación del entorno y el desarrollo del juicio crítico ante los mensajes visuales justifican esta relación.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre diseño gráfico, de envases y embalajes y tipografías.
- Revistas, dominicales y prensa diaria. Envases diversos.
- Lápices de grafito, de colores y rotuladores. Estilógrafos.
- Papeles de dibujo, vegetal, cartones y cartulinas de colores.
- Plantillas de dibujo, tijeras y pegamento.
- Témperas y/o acuarelas, cuenco y pinceles.
- ✂ Fotocopiadora y recursos informáticos.

10

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 11 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

6 Diseño publicitario

INTRODUCCIÓN

Esta unidad se centra en el diseño publicitario, imagen o espejo de las necesidades y demandas que se establecen en la sociedad actual. Proporciona información sobre la creación y transmisión de los mensajes publicitarios y sobre las estrategias que se emplean en la elaboración de estos mensajes con el doble objetivo, de que el alumno sea capaz de analizar y descifrar los mensajes emitidos de forma correcta y de que el alumno sea capaz de gestar y realizar con los medios a su alcance mensajes publicitarios de manera atractiva y eficaz.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Con el estudio del significado y finalidad de las imágenes el alumno se ha acercado entre otros campos al del diseño publicitario. Conoce tanto los medios, como la finalidad y el significado que contienen los distintos mensajes visuales y los elementos que intervienen en la comunicación visual que afectan al lenguaje publicitario.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El conocimiento y experimentación del diseño publicitario dan recursos y fomentan la expresión de ideas y la integración de los lenguajes gráfico, verbal y escrito. Asimismo promueven la realización de actividades interdisciplinarias lo que amplía su competencia en Comunicación lingüística (C1).

El estudio del diseño publicitario colabora en la adquisición de la Autonomía e iniciativa personal (C8), implica desarrollar estrategias de planificación a través de la creatividad, así como prever recursos y tomar o acordar decisiones.

Los formatos en que se emiten los mensajes de diseños publicitarios se realizan con frecuencia hoy día en el entorno audiovisual y multimedia, lo que vincula la Educación Plástica y Visual a la adquisición de la competencia en el Tratamiento de la información (C4). Los alumnos podrán hacer uso de recursos tecnológicos en la realización de creaciones visuales de diseños publicitarios lo que colaborará en la mejora de su competencia digital.

La Educación Plástica y Visual, a través de contenidos como los relativos al diseño publicitario, contribuye a la adquisición de la competencia en el Conocimiento y la interacción con el mundo físico (C3). El desarrollo de un espíritu crítico ante las necesidades de consumo y la correcta y crítica lectura de este tipo de mensajes introducen valores de sostenibilidad y reciclaje.

OBJETIVOS

- Utilizar los elementos que intervienen en los mensajes publicitarios en composiciones propias.
- Analizar y diferenciar los distintos estilos y modalidades de diseños publicitarios.

✂ Distinguir en la publicidad tanto las partes como estrategias que intervienen.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Analizar los elementos fundamentales en los diseños publicitarios, de carteles y de comunicación visual.
2. Distinguir las distintas modalidades de diseños publicitarios.
3. Componer diseños publicitarios utilizando los elementos que integran estos mensajes de comunicación visual.
4. Realizar diseños publicitarios con distintas técnicas y estilos.
5. Diferenciar las partes, estrategias soportes y medios que integran la publicidad.
6. Aplicar el uso del ordenador en el desarrollo de diseños publicitarios.

CONTENIDOS

Conceptos

- Fundamentos de la publicidad. Tópicos y roles en publicidad. Medios, soportes y formatos publicitarios.
- El diseño publicitario. El anuncio. El folleto publicitario. El cartel. El catálogo. La tarjeta.
- Estilos publicitarios. Estilos publicitarios que destacan valores adquiridos. Estilos publicitarios que destacan valores naturales.
- Elementos y composición de los mensajes publicitarios. La composición visual del mensaje.
- El cartel publicitario. Orígenes y modernización del cartel.

Procedimientos

- Análisis del diseño publicitario como medio de comunicación visual.
- Elaboración de carteles publicitarios.
- Realización de estudios acerca de los fundamentos de la publicidad sobre mensajes publicitarios del entorno.
- Elaboración de un mismo mensaje publicitario alternando medios, formatos y soportes.
- Elaboración en grupo de diseños publicitarios.
- Utilización del diseño publicitario en actividades relacionadas con el ámbito escolar.

Actitudes

- Actitud crítica ante los mensajes visuales provenientes del campo de la publicidad.
- Búsqueda de soluciones originales en los trabajos personales.
- Interés por la evolución del diseño publicitario y su influencia en la sociedad actual.
- Reconocimiento de la importancia del trabajo en equipo en los proyectos de diseño publicitario.
- Valoración de la importancia que tienen en los mensajes publicitarios los contenidos interdisciplinarios.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Los contenidos de esta unidad se relacionan con los transversales de la Educación para la paz y de la Educación del consumidor. La observación y análisis de los mensajes publicitarios del entorno y el juicio crítico desarrollado ante estos mensajes justifican esta relación.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre diseño gráfico, diseño publicitario y tipografías.

- Revistas, dominicales y prensa diaria. Vídeos y/o DVD publicitarios. Folletos y catálogos.
- Lápices de grafito, de colores y rotuladores. Estilógrafos.
- Papeles de dibujo de distintos tamaños, calidades y colores.
- Plantillas de dibujo, tijeras y pegamento.
- Témperas y/o acuarelas, cuenco y pinceles.
- ✂ Fotocopiadora y recursos informáticos.

12

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 13 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

7 Sistemas de representación

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata sobre los sistemas de representación gráfica que se utilizan para describir de forma objetiva los espacios tridimensionales y los objetos. Describe y fundamenta con ejemplos los diferentes sistemas de representación y ayuda a que los alumnos desarrollen su capacidad espacial y su comprensión de las normas del dibujo geométrico descriptivo.

Se exponen los fundamentos de cada uno de los sistemas de representación y se analizan sus diferencias conforme al tipo de proyección y cómo funcionan estas según los planos de proyección y rectas proyectantes que se utilizan.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

El estudio de los sistemas de representación ha sido abordado por los alumnos en los cursos anteriores. La profundidad con la que se haya tratado el tema dependerá del grado de madurez de los alumnos en los cursos previos. Resulta conveniente realizar una prueba inicial en la que se detecte el punto de partida para dedicar el tiempo necesario a la introducción del tema.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El conocimiento de los sistemas de representación y la aplicación de los mismos en el campo del diseño industrial, convirtiendo ideas en productos, contribuye a desarrollar un espíritu creativo y experimental. Este proceso permite practicar estrategias de planificación y desarrollo de proyectos individualmente y/o en grupo, lo que fomenta las competencias de la Autonomía e iniciativa personal (C8) y la Social y ciudadana (C5).

La realización de proyectos haciendo uso de un lenguaje técnico, como el que proporciona la geometría

descriptiva, contribuye a la competencia en el Conocimiento y la interacción con el mundo físico (C3). El uso de las representaciones del espacio desarrolla procedimientos relacionados con el método científico, como el de la observación y experimentación de las formas. Los sistemas de representación aglutinan una serie de reglas o normas que resuelven de forma objetiva el problema de la representación del espacio sobre el plano. El aprendizaje de este lenguaje contribuye a que el alumno desarrolle su competencia Matemática (C2) y al favorecer la reflexión sobre las capacidades y recursos también la competencia para Aprender a Aprender (C7).

OBJETIVOS

- Comprender los fundamentos del dibujo de proyecciones y analizar los trazados geométricos de diseños en el espacio.
- Valorar la importancia de la descripción gráfica geométrica en la realización de diseños.
- ✂ Expresar ideas sobre formas y ambientes mediante dibujos en perspectiva.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Distinguir los códigos y normas gráficas y geométricas de los distintos sistemas de representación.
2. Dibujar sólidos en el sistema diédrico.
3. Dibujar sólidos en perspectivas caballera y axonométrica.
4. Realizar análisis geométricos de perspectivas cónicas a través de fotografías de paisajes urbanos e interiores.
5. Elaborar ejercicios sencillos de perspectiva cónica.

13

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 14 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CONTENIDOS

Conceptos

- La geometría descriptiva. Tipos de proyección. Sistemas de proyección.
 - Sistema diédrico. Representación de puntos y rectas. Representación de figuras planas.
 - Representación de sólidos en el sistema diédrico. Representación de las vistas sobre el plano.
 - Sistema axonométrico. Perspectiva caballera. Proyección de figuras planas en sistema axonométrico.
- Representación en axonométrica a partir del sistema diédrico.

- Perspectiva cónica frontal. Representación en perspectiva cónica frontal de una figura en diédrica.

∞ Perspectiva cónica oblicua. Trazados en perspectiva cónica oblicua de un cono. Representación en perspectiva cónica oblicua de una figura en diédrica.

Procedimientos

- Análisis de los fundamentos de los sistemas de proyección.
- Elaboración de ejercicios de representación de sólidos en sistema diédrico.
- Representación de figuras planas en perspectiva isométrica.
- Paso de figuras representadas en sistema diédrico a sistemas perspectivos.
- Análisis de objetos y espacios representados en perspectiva cónica.
- Realización de apuntes del natural a mano alzada utilizando la perspectiva cónica y modificando la posición de los objetos y el punto de vista.

Actitudes

- Valoración de la importancia de los sistemas de representación en la descripción de espacios y objetos en el diseño tridimensional.
- Gusto por la precisión y limpieza en la realización de trabajos en perspectiva.
- Reconocimiento de la idoneidad de la perspectiva cónica en la representación de la realidad tal y como la percibe el ojo humano.
- Interés por la geometría descriptiva y curiosidad por las posibilidades expresivas de sus elementos.
- Apreciación de las dificultades técnicas que implican los sistemas de proyección y deseo de estudiar y analizar adecuadamente los elementos que los componen.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- La observación del entorno para comprender los fundamentos de la perspectiva cónica, y de los objetos cotidianos para interpretarlos en dibujos de sistema diédrico o de perspectiva axonométrica, permite relacionar los contenidos de la unidad con la Educación ambiental.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta y ampliación sobre los sistemas de representación.
- Revistas, dominicales y prensa diaria. Folletos y catálogos.
- Lápices de grafito, de colores y rotuladores. Estilógrafos de diferentes grosores.

- Papeles de dibujo distintos tamaños y calidades. Papel vegetal.
- Plantillas de dibujo, tijeras y pegamento.
- Piezas o sólidos de plástico o madera.
- ✂ Fotocopiadora y recursos informáticos.

14

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 15 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

8 Diseño industrial

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata sobre el diseño industrial, disciplina que tiene por finalidad crear maquinaria, productos y objetos destinados a ser fabricados en serie y que aúnen estética con funcionalidad. Se pretende que los alumnos valoren la importancia de entender el diseño como un proceso de gestación, creación y fabricación en serie de objetos que ayuden a mejorar la calidad de vida del ser humano.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Las escalas gráficas, los croquis acotados y las normas de acotación han sido estudiados por los alumnos en los cursos precedentes, y las representaciones de sólidos en sistema diédrico y en perspectiva axonométrica, en el tema anterior; esto facilita que el alumno pueda abordar el tema específicamente en este curso y afronte proyectos de una mayor complejidad.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El conocimiento de los sistemas de representación y la aplicación de los mismos en el campo del diseño industrial, convirtiendo ideas en productos, contribuye a desarrollar un espíritu creativo y experimental. Este proceso permite practicar estrategias de planificación y desarrollo de proyectos individualmente y/o en grupo, lo que fomenta las competencias de la Autonomía e iniciativa personal (C8) y la Social y ciudadana (C5).

La realización de proyectos haciendo uso de un lenguaje técnico como el que proporciona la geometría descriptiva, contribuye a la competencia en el Conocimiento y la interacción con el mundo físico (C3). El uso de las representaciones del espacio desarrolla procedimientos relacionados con el método científico, como el de la observación y experimentación de las formas.

Esta unidad supone un apoyo para el desarrollo de la competencia Social y ciudadana (C5). Los proyectos

sobre diseños industriales propician el trabajo en equipo, promueven actitudes de cooperación y valoración de acuerdos como los que fundamentan los criterios sobre normalización que contribuyen a la comunicación y al intercambio de ideas.

OBJETIVOS

- Valorar la importancia del diseño tridimensional, y específicamente del diseño industrial, en la sociedad actual.

- Reconocer la importancia que tiene el proceso de trabajo en el resultado final de un producto.

- ✂ Realizar proyectos de diseño de objetos sencillos de uso cotidiano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Distinguir los diferentes tipos de diseño industrial.

2. Analizar el papel del diseño industrial en la sociedad actual.

3. Elaborar diseños de objetos de uso cotidiano.

4. Justificar la utilización de reglas normalizadas en el dibujo técnico industrial.

5. Dibujar croquis de objetos sencillos aplicando las normas de dibujo técnico industrial.

6. Realizar y aplicar escalas gráficas de reducción o ampliación mediante el teorema de Tales.

CONTENIDOS

Conceptos

- El diseño tridimensional. Áreas de aplicación del diseño tridimensional. Finalidad del diseño tridimensional.

- La normalización del dibujo técnico industrial. Líneas normalizadas. Formatos. Rotulación normalizada.

- Escalas y acotaciones. Clases de escala. Escalas gráficas. Acotación. Sistemas de acotación.

- Dibujo de piezas. Croquis acotado. Planos técnicos.

- Tendencias en el diseño tridimensional.

15

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 16 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Procedimientos

- Análisis del diseño en el espacio como paso previo a la fabricación industrial de objetos.

- Elaboración de diseños de objetos de uso doméstico.

- Construcción y utilización de escalas de reducción y ampliación en la representación de objetos.

- Realización de bocetos tomando como referencia objetos del entorno y destinados a la creación de nuevas ideas.
- Diseño de formas que consideren tanto los aspectos funcionales como los estéticos.
- Utilización de sistemas proyectivos convencionales en el diseño de objetos.

Actitudes

- Valoración de la importancia del diseño de objetos destinados a la producción industrial.
- Interés por la evolución del diseño espacial y curiosidad por los avances técnicos en este campo.
- Actitud crítica ante los objetos y construcciones diseñados deficientemente.
- Reconocimiento de la importancia del manejo de las nuevas tecnologías en el diseño industrial.
- Actitud respetuosa ante el medio ambiente y el ser humano.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Tanto la observación y el estudio de los objetos y elementos de uso como el análisis crítico para la mejora de nuestro entorno relacionan esta unidad con los contenidos transversales de Educación moral y cívica.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta especializados en el diseño tridimensional y normalización.
- Revistas, folletos y catálogos sobre mobiliario y objetos de uso doméstico.
- Lápices de grafito de distintas durezas, de colores y rotuladores. Estilógrafos de diferentes grosores.
- Papeles de dibujo distintos tamaños y calidades. Papel vegetal. Papel de croquis. Cartones o cartón pluma.
- Plantillas de dibujo, compás, tijeras y pegamento.
- Piezas o sólidos de plástico o madera.
- ✂ Fotocopiadora y recursos informáticos.

16

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 17 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

9 La fotografía

INTRODUCCIÓN

Esta unidad aborda el campo de la imagen fotográfica, el descubrimiento y desarrollo de la capacidad de registrar y de reproducir imágenes reales estáticamente. Se pretende a lo largo del tema que el alumno se

familiarice y conozca el manejo de las cámaras más usuales, diferencie géneros y conozca las aplicaciones técnicas y las corrientes clásicas y modernas de fotografía más destacadas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

El tema de la fotografía no se ha tratado específicamente en cursos anteriores, pero el alumno diferencia ya las clases de imágenes fijas, campo al que pertenece la imagen fotográfica y está familiarizado con los múltiples ejemplos de estas imágenes que acompañan especialmente a las unidades relacionadas con el lenguaje y la comunicación visual.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones fotográficas, contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

El acercamiento a la práctica y experimentación de técnicas diversas y creaciones sobre soportes variados e integrados que permite la práctica fotográfica ayuda a desarrollar a través de la investigación un espíritu más creativo, lo que contribuye a desarrollar la competencia en Autonomía e iniciativa personal (C8).

La fotografía como forma de comunicación posee unos procedimientos comunes, y la Educación Plástica y Visual permite hacer uso de unos recursos específicos de este lenguaje para expresar ideas, sentimientos y emociones, a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la competencia en Comunicación lingüística (C1).

OBJETIVOS

- Valorar la influencia de la fotografía como medio de comunicación de masas, como expresión artística y como apoyo a diversos campos de la actividad humana.

- Desarrollar un sentido crítico ante la obra fotográfica.

✂ Poder expresar ideas y sentimientos a través de la actividad fotográfica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer y apreciar los diferentes tipos de cámaras fotográficas y sus prestaciones.

2. Distinguir las diferentes corrientes estéticas fotográficas.

3. Distinguir los géneros fotográficos y apreciar sus aplicaciones en los distintos ámbitos.

4. Conocer las aplicaciones técnicas más comunes de la fotografía.

5. Conocer los mecanismos y elementos de una cámara réflex y aplicar estos conocimientos en la captura de imágenes.

CONTENIDOS

Conceptos

- Antecedentes históricos de la fotografía. Evolución de la fotografía.
- Evolución de las cámaras fotográficas. La cámara Leica. Las cámaras electrónicas. La nueva tecnología digital.

- Corrientes estéticas clásicas. Fotografía artística. Pictorialismo. Dinamismo. Nuevo realismo.

- Corrientes estéticas modernas. Estructuralismo y abstracción. Surrealismo. Documentalismo y fotoperiodismo.

17

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 18 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

- Géneros fotográficos. Fotografía publicitaria. Fotografía de naturaleza. Fotografía científica y médica.

Fotografía aérea. Fotografía de arquitectura y paisaje. Fotografía de prensa.

✂ Aplicaciones técnicas clásicas. El fotomontaje. La solarización. El fotograma.

✂ La cámara réflex y sus componentes. El objetivo. El diafragma. El obturador

Procedimientos

- Estudio de las posibilidades expresivas de la imagen fotográfica.

- Estudio de las corrientes estéticas fotográficas y su relación con las demás ramas artísticas.

- Análisis de las estructuras del lenguaje fotográfico.

- Realización de reportajes fotográficos bajo iluminaciones distintas y con encuadres diferentes.

- Experimentación de aplicaciones técnicas fotográficas en obras personales.

✂ Análisis de los géneros fotográficos y de cómo se reflejan en los mismos las distintas realidades sociales.

Actitudes

- Interés por los avances técnicos en el campo de la fotografía como medio de comunicación visual.

- Valoración del lenguaje fotográfico como medio de comunicación visual.
- Valoración de los testimonios históricos que aportan los archivos fotográficos.
- Valoración de la importancia que tiene la fotografía en el campo del diseño gráfico y publicitario.
- Aprecio de la fotografía como soporte y técnica de expresión artística.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Las imágenes fotográficas son reflejo de la sociedad que las produce y, por lo tanto, un instrumento privilegiado para analizar críticamente sus intereses y valores, lo que contribuye a los contenidos transversales de la Educación moral y cívica.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta especializados sobre fotografía convencional y digital. Libros de consulta sobre movimientos artísticos que hacen uso de la fotografía.
- Revistas, periódicos y prensa en general.
- Cámaras fotográficas convencionales con accesorios y digitales. Focos de iluminación.
- Papeles de dibujo. Papeles de impresión fotográfica.
- Plantillas de dibujo, compás, tijeras y pegamento.
- ✂ Fotocopiadora y recursos informáticos con escáner e impresora.

18

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 19 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

10 El cine

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata sobre la imagen cinematográfica y se estudia a continuación de la fotografía dado el evidente apoyo que la imagen fotográfica supone para el lenguaje del cine. Se pretende que el alumno asimile un básico conocimiento acerca de los procedimientos, evolución y estructura de este lenguaje que trabaja las imágenes en movimiento y que supone una de las expresiones artísticas de disfrute más extendido.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

El alumno en el curso anterior ha trabajado las características del lenguaje cinematográfico, cómo se

estructura y cómo mediante la utilización de la cámara se consigue crear una estructura narrativa audiovisual.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje audiovisual, a valorar los aspectos artísticos, lúdicos y culturales del lenguaje del cine, contribuyendo a su competencia

Cultural y artística (C6).

El conocimiento de los elementos y estructuración del lenguaje cinematográfico supone un ejemplo de acercamiento al trabajo desarrollado en equipo, coordinado y dirigido que tiene que superar en ocasiones las dificultades prácticas que esto plantea, la constatación de que este medio es un ejemplo de creación

colectiva ayuda a mejorar la competencia Social y ciudadana (C5) y la competencia en Comunicación lingüística (C1).

El conocimiento y la experimentación del funcionamiento de una cámara, así como la elaboración de pequeños trabajos en equipo que permitan trabajar la imagen secuenciada y aplicar algunos de los aspectos tratados en esta unidad propician el tratamiento de la información y de la competencia digital (C4).

OBJETIVOS

- Valorar la influencia del cine como medio de comunicación de masas y como medio de expresión artística colectivo.
- Desarrollar un sentido crítico ante la imagen cinematográfica.
- ✕ Expresar ideas y sentimientos y traducirlos en imágenes secuenciadas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Apreciar y distinguir los diferentes géneros cinematográficos.
2. Conocer los elementos que articulan el lenguaje cinematográfico.
3. Aplicar en proyectos individuales y/o colectivos los conocimientos adquiridos sobre el lenguaje cinematográfico.
4. Elaborar sencillos procesos de realización de películas.
5. Analizar sobre el visionado de secuencias cinematográficas los elementos que integran su estructura.

CONTENIDOS

Conceptos

- Antecedentes del cine. Los juguetes ópticos. Los precursores del cinematógrafo. Los hermanos Lumière.

- Pioneros y fundadores del cine. Los primeros centros de producción cinematográfica. El cine sonoro.
- Géneros cinematográficos. El wéstern. El musical. El cine negro. El documental.
- Elementos del lenguaje cinematográfico. Unidades narrativas. El encuadre. La angulación. Movimientos de la cámara.
- Proceso de realización de una película. La elaboración del guión. Estructura narrativa de una película. Profesionales especializados.

19

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 20 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Procedimientos

- Análisis de las estructuras del lenguaje cinematográfico.
- Estudio de los géneros cinematográficos y del reflejo en los mismos de las distintas realidades sociales.
- Realización de un proyecto de guión cinematográfico.
- Visionado de secuencias pertenecientes a diferentes géneros y épocas del cine mudo y sonoro.
- Observación y análisis de la estructura narrativa del lenguaje cinematográfico sobre ejemplos diferenciados.

Actitudes

- Interés por conocer las modificaciones que aportan los avances técnicos a las creaciones cinematográficas.
- Valoración del lenguaje cinematográfico como medio de comunicación visual.
- Valoración de los testimonios históricos que aportan los archivos cinematográficos y documentalistas.
- Aprecio del cine como soporte y técnica de expresión artística.
- Respeto y valoración de las ideas que aportan los demás en los proyectos de equipo.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- La temática y contenido de las imágenes cinematográficas reflejan los intereses sociales de las comunidades que las producen y consumen, y son, por tanto, un instrumento de análisis crítico de sus intereses y valores, lo que relaciona la unidad con la Educación moral y cívica.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta especializados sobre cinematografía y cómic.
- Revistas, periódicos y prensa en general.
- Cámaras de vídeo. Focos de iluminación.

- Selección de DVD o vídeos de distintos géneros y estilos.
- Aparatos reproductores y monitor.
- ✂ Papeles de dibujo, lápices de grafito, colores y rotuladores y estilógrafos.
- ✂ Fotocopiadora y recursos informáticos con escáner e impresora.

20

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 21 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

11 Las imágenes digitales

INTRODUCCIÓN

Esta unidad se propone dar a conocer las características y funcionamiento de las imágenes digitales. Se analizan las diferencias entre los tipos de imágenes que trabajan los ordenadores y los formatos de archivo o almacenaje y se dan a conocer conceptos básicos sobre tecnología multimedia y creación de páginas web. Se pretende que los alumnos reflexionen sobre las ventajas y diferencias que aporta el uso del ordenador en los campos del diseño y la comunicación visual frente a la creación tradicional.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos se han acercado a los contenidos de esta y la siguiente unidad en el espacio dedicado al lenguaje audiovisual en el que se analizaron las imágenes y las nuevas tecnologías: la infografía, el arte interactivo y el videoarte.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje audiovisual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las imágenes digitales contribuyendo a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6). La imagen en las nuevas tecnologías contribuye también a adquirir esta competencia en este curso al poner especial interés en ampliar el conocimiento sobre los recursos técnicos y artísticos más actuales de uso extendido en los diferentes campos creativos y en la utilización de las técnicas y recursos en estos campos.

El uso de las nuevas tecnologías en el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4), pues adquirirán

habilidades que van desde el acceder a información hasta manipular y transmitir imágenes en distintos soportes una vez tratadas.

El acercamiento a la práctica y experimentación de creaciones sobre soportes no convencionales e integrados ayuda a desarrollar a través de la investigación un espíritu más creativo, lo que contribuye a desarrollar la competencia en Autonomía e iniciativa personal (C8).

OBJETIVOS

- Comprender las características y finalidades del dibujo y del diseño asistido por ordenador.
- Valorar el papel del ordenador en la generación y transformación de imágenes.

✂ Adquirir conocimientos básicos sobre herramientas de programas informáticos y manejo de cámaras digitales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Valorar las ventajas que aportan las nuevas tecnologías a los campos del diseño.
2. Acercarse a programas informáticos accesibles.
3. Diferenciar las características de la imagen digital.
4. Acercarse al manejo de una cámara digital y practicar sus formatos de archivo.
5. Distinguir los códigos de recepción y emisión de mensajes multimedia.

CONTENIDOS

Conceptos

- Características de la imagen digital. El píxel y las dimensiones de la imagen. La resolución.
- El bit y la profundidad de color. Modos de color.
- La cámara digital. El sensor. La tarjeta de memoria. Los formatos de archivo.
- Multimedia e interactividad. Las páginas web. Los *gif* animados. Diseño de una página web.
- Infografía y arte interactivo.

21

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 22 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Procedimientos

- Elaboración de un archivo de imágenes procedentes de las nuevas tecnologías.
- Observación analítica y crítica de imágenes infográficas aplicadas a los distintos campos de comunicación.

- Análisis individual y en grupo de los contenidos y elementos compositivos presentes en páginas web.
- Observación de las barras de herramientas de programas informáticos y asociarlas a las ideas y conceptos de dibujo adquiridos tradicionalmente.
- Realización de visitas a espacios de arte cibernético.

Actitudes

- Actitud crítica y positiva ante las formas visuales procedentes de las nuevas tecnologías.
- Disposición para aceptar nuevos procedimientos en la realización de trabajos.
- Valoración de la importancia que tiene el manejo del ordenador de los programas de dibujo asistido por ordenador.
- Mantenimiento y cuidado permanente del material de las aulas de informática.

- Actitud abierta y receptiva ante los avances tecnológicos y su influencia en los campos de la comunicación.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- El uso extendido de programas de videojuegos y videoconsolas justifica relacionar esta unidad con la Educación moral y cívica, y puede ayudar a que los alumnos desarrollen una actitud crítica hacia las imágenes infográficas.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros y manuales de consulta especializados.
- Suplementos de prensa dedicados al tema.
- *Software* estándar (Microsoft Office) y equipo informático básico.
- Programas accesibles de retoque fotográfico.
- Cámara fotográfica digital.

✂ Fotocopiadora, escáner e impresora.

22

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 23 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

12 Creación de imágenes por ordenador

INTRODUCCIÓN

La última unidad del texto propone el conocimiento y práctica de uso de programas accesibles de tratamiento de imágenes, diseño gráfico y animación. La unidad pretende que los alumnos se aproximen a estos programas con la finalidad de entender, valorar a través de su lectura y creación las imágenes digitales que

nos rodean y se nos muestran en los diversos campos de la comunicación, del diseño y de las artes visuales.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Todas las unidades del presente texto contienen propuestas de realización de actividades digitales. La mayoría de estas propuestas tiene como objetivo que los alumnos manejen las herramientas de los programas con la intención de hacer un uso creativo de las mismas y teniendo en cuenta los factores compositivos y los elementos que intervienen en el campo de la plástica como el color, las texturas, etc.

COMPETENCIAS BÁSICAS

El alumno, desde el conocimiento del lenguaje audiovisual, aprende a apreciar los valores estéticos y culturales de las imágenes digitales que proceden de los campos de comunicación más diversos como la publicidad, el diseño gráfico, el cine, el diseño tridimensional, etc. Esto contribuye a desarrollar su competencia Cultural y artística (C6).

La creación de imágenes por ordenador permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información y la competencia digital (C4); adquirirán habilidades que les van a permitir valorar críticamente creaciones digitales, manipularlas y realizarlas, teniendo en cuenta todos los factores aprendidos con anterioridad que intervienen en la realización de composiciones plásticas.

El acercamiento a la visualización analítica de imágenes realizadas por ordenador y su razonada distinción de aquellas realizadas de modo convencional, así como la experimentación de creaciones sobre soportes no convencionales e integrados, ayuda a desarrollar a través de la investigación un espíritu más creativo e innovador, lo que contribuye a desarrollar la competencia en Autonomía e Iniciativa personal (C8).

A la competencia para Aprender a aprender (C7) se contribuye en esta unidad, ya que se favorece la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa, se evalúan las propias capacidades, y propicia que algunos alumnos con menor habilidad manual realicen ejercicios creativos de manera acertada.

OBJETIVOS

- Considerar las nuevas tecnologías como herramientas de creación gráfico-plásticas.
 - Experimentar la creación de nuevas formas mediante el uso de las nuevas tecnologías.
- ✂ Desarrollar un espíritu receptivo y abierto ante las más novedosas manifestaciones artísticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Analizar los aspectos artísticos de las imágenes digitales.
2. Aplicar conocimientos plásticos previos en la realización de sencillos ejercicios de creación de imágenes digitales.
3. Acercarse a los programas informáticos de animación, tratamiento y diseño de imágenes.
4. Realizar metódicamente ejercicios de creación y manipulación de imágenes por ordenador.
5. Utilizar los recursos que aporta la tecnología en la mejora de diseños individuales y colectivos.

23

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 24 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CONTENIDOS

Conceptos

- Programas de tratamiento de imágenes: Adobe Photoshop. Crear una imagen mediante capas. Aplicación de filtros. Herramientas Tampón de clonar y Pincel corrector.
- Programas de diseño gráfico: CorelDRAW. La forma de los objetos: nodos. Relleno de objetos. Ordenación de objetos por capas.
- Programas de animación: Adobe Flash. La línea del tiempo. Propiedades del documento. Explorador de películas.
- Cine de animación. Los creadores de cortos animados y técnicas de animación.

Procedimientos

- Resolución en parejas o pequeños grupos de sencillos ejercicios de diseño asistido por ordenador.
- Manipulación de formas mediante giros, escalados, modificación de colores y texturas, ordenamientos, haciendo uso de programas informáticos de fácil acceso.
- Visualización de ejemplos significativos de cine de animación y *stop motion*.
- Observación y análisis de ejemplos publicitarios realizados con fotografías manipuladas.

- Observación y análisis de maquetas y diseños tridimensionales virtuales realizados en 3D.

Actitudes

- Reconocimiento de los valores artísticos que se pueden encontrar en las creaciones digitales.
- Actitud abierta a aceptar nuevas iniciativas creadoras no coincidentes con los propios criterios personales.
- Reconocimiento de la aportación que realizan los avances tecnológicos a los distintos campos del diseño.
- Reconocimiento de la aportación que realizan los avances tecnológicos en los distintos campos de comunicación y de ocio.
- Gusto e interés en resolver problemas técnicos personalmente.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- El alumno asimilará y valorará a través de la observación y análisis de animaciones y diseños publicitarios realizados digitalmente los valores morales (tolerancia, solidaridad, pluralismo, sexismo, etc.) presentes en la sociedad actual, lo que relacionará la unidad con la Educación para la paz.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros y manuales de consulta especializados.
- Suplementos de prensa dedicados al tema.
- *Software* estándar (Microsoft Office) y equipo informático básico. Programas accesibles de tratamiento de imágenes, diseño gráfico y animación.

✂ Fotocopiadora, escáner e impresora.

✂ Monitor, reproductor y DVD alusivos al tema.

24

Educación Plástica y Visual 4º ESO – 25 – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA