

OBSERVAR | COMPRENDER | EXPRESAR III



Educación Plástica, Visual y Audiovisual

ESO · Primer ciclo · nivel II

PROYECTO CURRICULAR

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

PRIMER CICLO • NIVEL II

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
1. CARACTERÍSTICAS Y PLANTEAMIENTO	4
2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	6
3. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	7
4. SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE POR UNIDADES DIDÁCTICAS	9
Bloque I. Expresión plástica	11
Bloque II. Comunicación audiovisual	13
Bloque III. La geometría como soporte del proceso creativo	16
5. ATENCIÓN Y TRATAMIENTO A LA DIVERSIDAD ENTRE DISTINTOS NIVELES	20
6. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS	21

INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual, independientemente de los cambios sufridos por causas ajenas al entorno educativo, el alumnado debe ser capaz de educarse como un ser humano completo, como ser social productivo y como un ser sensible y educado en valores.

Por ello, en estos momentos de cambios sociales y desarrollo tecnológico, con nuevas necesidades estructurales y pedagógicas, a las editoriales del mundo educativo se nos debe exigir el máximo rigor pedagógico y la máxima entrega a la hora de ofrecer nuestras propuestas educativas, amparadas bajo el marco legislativo vigente.

En esta situación es donde el aprendizaje por competencias interdisciplinares se hace esencial y las situaciones de aprendizaje se asimilan en propuestas prácticas que presentan situaciones y actividades reales (y no solo puramente procedimentales) que obligan al esfuerzo de un desarrollo integrador y multidisciplinar del alumno en su lenguaje artístico y audiovisual.

Abordando un planteamiento más liberador de las sesiones y de la utilidad práctica de la asignatura, favoreciendo situaciones de aprendizaje dentro y fuera del aula, se ha llevado a cabo la entrega del material en un volumen teórico-práctico con una filosofía de uso exclusiva de nuestro proyecto editorial que presenta el **Manual de Contenidos Teóricos y Propuestas Prácticas (con una carpeta portadora del material diario)**.

Asimismo, el denominado **Manual Digital** –accesible mediante internet– se suma a estos contenidos físicos, favoreciendo considerablemente el aprendizaje autónomo del alumno/a y ampliando los conocimientos en un entorno visual de fácil manejo y atractivo diseño. Con idéntica estructura que el *Manual del alumno*, tiene una doble finalidad:

- Por un lado, presentar los planteamientos del manual del alumno, mostrando las diversas *soluciones a las propuestas operativas*, así como a las *actividades de Verificación* incluidas al final de cada Unidad Didáctica. Estas aportaciones, juntamente con los *Saberes básicos* derivados de las competencias, los *Objetivos* de la etapa adecuados al perfil de salida y los *Criterios de evaluación* del presente proyecto curricular, determinan el nivel de concreción en lo referente a la **«Programación de Aula»**.
- Por otro, adjuntar el Proyecto Curricular centrado en el *Primer Ciclo de Educación Secundaria Obligatoria*, en el conocimiento de que servirá de instrumento práctico inicial que permita al profesor/a definir su programación de aula (ajustándola a las características específicas que posea su Centro escolar y a las diversas situaciones de aprendizaje que se puedan desarrollar). Del mismo modo permite a los agentes educativos –dirección, profesorado, padres y alumnos– conocer en todo momento dónde se encuentran los alumnos respecto a la previsión inicial, qué correcciones generales han de plantearse y qué mecanismos de ampliación, refuerzo o adaptación deben aplicarse.

Observar, Comprender, Expresar III nace como innovación de nuestro Proyecto Editorial para el Primer ciclo de E.S.O., respetando y configurando acertadamente su carácter pedagógico y de desarrollo de las capacidades plásticas y estéticas del alumnado.

Presenta una base sólida sobre la cual construir –con gran capacidad de adaptación pedagógica y didáctica a las aptitudes individuales de cada alumno– un lenguaje Plástico,

Visual y Audiovisual en pocas horas lectivas. Este momento actual nos conduce a clarificar los saberes básicos programando unos contenidos precisos con tres parámetros estructurales del curso: en qué orden (secuencia), cómo (metodología) y con qué medios (materiales). Todo ello, junto con los *Criterios de evaluación, los estándares de aprendizaje* y las verificaciones finales de cada U.D. configuran el Proyecto Curricular, determinando el nivel de concreción del currículo en lo referente a la **«Programación de Aula»** de acuerdo a la legislación vigente y adaptándose a la Agenda 2030 de desarrollo sostenible para la educación.

1. CARACTERÍSTICAS Y PLANTEAMIENTO

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual nace de la necesidad de comprender el mundo de imágenes y hechos plásticos de la vida cotidiana en la que todos nos desenvolvemos, y donde se encuentran muestras del área plástica, visual y audiovisual tales como arquitecturas, elementos de diseño gráfico, los objetos fruto del diseño industrial o múltiples imágenes visuales difundidas a través de diferentes medios analógicos y digitales. Precisamente, este entorno de formas e imágenes, tan cercano a los estudiantes cada día y una parte tan esencial de nuestra sociedad contemporánea, es un poderoso centro de atención e interés desde el que la educación se puede realizar intrínsecamente. Su propósito es permitirles absorber el entorno visual y plástico en el que operan a través de interacciones reflexivas y críticas.

El punto de partida hacia la adquisición de este lenguaje de comunicación –el lenguaje plástico, visual y audiovisual– debe ser, en consecuencia, la realidad cotidiana, tanto la que proporciona la naturaleza como la desarrollada por el hombre: prensa, diseño, cine, televisión, imagen digital, entorno multimedia, etc.

Durante la Secundaria el área de Plástica, Visual y Audiovisual articula organizadamente la cantidad de estímulos visuales que recibimos en nuestra vida cotidiana y cuya identificación y comprensión resulta fundamental para lograr una comunicación plena con nuestro entorno y con nuestros congéneres. Si socialmente nos hallamos inmersos en la *"cultura de la imagen"*, parece evidente que la comprensión del lenguaje visual debe ser un punto de especial atención en la formación de los alumnos, precisamente en una edad, y bajo unos medios tecnológicos, en donde la imagen alcanza la esencia de la comunicación. Por ello, el Patrimonio artístico y cultural, definido como un bloque esencial de los saberes básicos (y de sus competencias definitorias) se presenta integrado a lo largo de todo el proyecto editorial, en aras de una mayor integración de dicho contenido con el resto de competencias y como una vía de acceso en las propuestas a situaciones de aprendizaje que pueden llevarse a cabo en proyectos acordes con las actividades del centro, dotando de libertad pedagógica al docente.

Aquellos que son capaces de **observar** con detenimiento su entorno (o pensar en una idea), **comprender** eficazmente su esencia y **expresarla** a través de algún medio artístico tienen a su alcance el lenguaje de comunicación ideal en este siglo XXI. Pero como cualquier lenguaje debe estudiarse y utilizarse regularmente. Por ello, el manual O.C. E. III desarrolla, gradualmente, las capacidades de observación, argumentación, deducción, análisis, síntesis y categorización de las imágenes, así como un sentido crítico sólido y personalizado.

A lo largo de diez Unidades Didácticas, **Observar, Comprender, Expresar III** introduce al alumno en el mundo de la comunicación plástica, visual y audiovisual; de forma tal que el usuario del manual despierta a la consciencia del hecho de que, para *expresar* antes hay que *comprender*; y para *entender* es preciso, en primer lugar, *observar*.

Como introducción en este lenguaje básico que debemos dominar como miembros de nuestra sociedad contemporánea se presenta, en primer lugar, la síntesis a la interpretación de lo que nuestros ojos nos muestran; en este caso, la forma en la que se debe observar (los elementos

configuradores del lenguaje visual). Este bloque, denominado en la ley actual “*Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual*” se presenta como “Expresión plástica” y es muy similar a otros títulos editoriales de E.S.O. logrando una continuidad adecuada en el desarrollo del alumnado a lo largo de la etapa.

Los siguientes bloques complementan el primero tangencialmente pero se centran y analizan dos aspectos fundamentales: el poder de los lenguajes y la innovación presente en la **Comunicación audiovisual**, y el valor de la **Geometría como soporte del proceso creativo** y la importancia de estos conceptos en la comunicación gráfico-plástica; dentro de desarrollar y complementar la normativa vigente denominada “*Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos*” así como desarrollar las competencias propias de la “*Imagen y comunicación visual y Audiovisual*”.

El segundo bloque “**Comunicación Audiovisual**” supone el desarrollo pleno del curso y ciclo que nos ocupa en el novedoso y fascinante mundo de la estructura audiovisual y el desarrollo tecnológico inherente a este tipo de expresión artística y plástica.

El tercer y último bloque analiza otro aspecto fundamental: el poder del lenguaje geométrico y la representación gráfica en “**La geometría como soporte del proceso creativo**” y la importancia de estos conceptos en la comunicación gráfico-plástica.

Un breve anexo en el libro digital presenta al alumno los secretos de las **técnicas secas, húmedas y digitales**. Los lápices de colores o de grafito, las acuarelas, los programas informáticos, las impresoras 3D o las témperas pasarán a ser inmejorables compañeros de viaje en el apasionante mundo visual que nos rodea. Así se completa el bloque temático “*Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos*”. Obviamente este bloque, al igual de los saberes relativos al patrimonio cultural, se articula a lo largo de todos los elementos del proyecto pedagógico.

La naturaleza del área permite establecer unas bases conceptuales comunes a través del Primer Ciclo de la Educación Secundaria proporcionando continuidad en el tratamiento de los saberes básicos y sus competencias, tanto a nivel de las competencias básicas como de las específicas del área, de modo que el alumno/a pueda relacionar los nuevos con los ya aprendidos y experimentados. Por ello, a grandes rasgos, los bloques de contenidos se mantienen en los cursos y niveles; lo que trae consigo una clara estructuración de la sintaxis de los lenguajes plásticos, en aras de desarrollar las capacidades y destrezas del área planteando unos criterios de evaluación y unos estándares de aprendizaje precisos. De esta forma se crean y desarrollan los conocimientos del lenguaje plástico, visual y audiovisual.

Las veintisiete propuestas del manual físico y *las diez propuestas planteadas descargables del manual digital*, bajo un planteamiento metodológico innovador, están organizadas secuenciadas y configuradas a partir de la suma de unas con otras y presentadas en un orden determinado, atendiendo a criterios naturales de progresión. Un proceso que tiene por objeto facilitar al alumnado la adquisición e integración de aprendizajes de forma coherente y aunque los contenidos son en parte conceptuales, al ser un área procedimental el aprendizaje y desarrollo de los saberes básicos en su competencia específica del área se hará a través de la metodología adecuada, cobrando importancia el conocimiento y uso de las posibilidades que ofrecen las instalaciones actuales junto a las nuevas tecnologías.

La utilización de las nuevas tecnologías como parte fundamental de la 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 (utilizando los enlaces de recursos QR al final de cada U.D.). Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores y otros dispositivos electrónicos en el aula o en el domicilio del alumno que faciliten el desarrollo de estos contenidos fundamentales en la sociedad actual.

Este manual cumple adecuadamente con los descriptores de los perfiles de salida propios de la etapa (herramienta que concreta los principios y fines educativos de las etapas educativas). Apoya progresivamente un desarrollo competencial pleno en el alumno a lo largo de su estancia en la educación secundaria y favorecen positivamente la continuidad adecuada de su desarrollo en futuras vías profesionales y/o académicas.

Esta materia contribuye a desarrollar, en aras de un desarrollo pleno del alumno y según las normativas pedagógicas actuales, 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 por razón alguna y la participación positiva en el entorno educativo; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y la de los demás.

2. COMPETENCIAS

La sociedad actual ha experimentado un cambio brusco en la forma de concebir el entorno e interactuar en sociedad. Nuevas premisas y patrones junto con la expansión de metodologías digitales son las nuevas vías de la enseñanza moderna. El aprendizaje pseudo-autónomo del alumno sin una presencia constante del docente obliga a una reflexión sobre el *saber ver* y *saber hacer*, haciendo necesario desarrollar una nueva formulación didáctica para lograr que el alumno (con o sin la presencia del docente) alcance los objetivos fijados para la etapa.

El planteamiento de los objetivos generales, así como de todo el manual en su proyecto de conjunto, se han establecido cuidadosamente para lograr el aprendizaje de una serie de saberes básicos y experiencias enriquecedoras en forma de propuestas; creando un marco global para su desarrollo en vistas de un futuro profesional y social y de formar parte de una cultura en el marco de una educación formativa integral. Todo ello desde el punto de vista de una cultura perceptiva y unas capacidades expresivas, en el marco de una educación formativa integral, apoyando el desarrollo de unas competencias clave y unas competencias específicas propias de la materia que se interrelacionan a continuación.

Competencia específica 1: comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

Competencia específica 2: explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

Competencia específica 3: analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

Competencia específica 4: explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

Competencia específica 5: realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. Esta competencia específica se conecta con los siguientes

descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

Competencia específica 6: apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

Competencia específica 7: aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

Competencia específica 8: compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

Estas competencias específicas se interrelacionan en las propuestas operativas del proyecto en mayor o menor medida según la actividad planteada y los entornos de colaboración y valoración grupal que dictamine el docente y permitan las sesiones del aula. Por ejemplo, aquellas propuestas que presentan obras de arte para analizar cumplen la competencia 1, 2 y 3, pero si se presenta el espacio para realizar una reinterpretación cumplen más activamente las competencias 4 y 6 (teniendo en cuenta que para reinterpretar haya que analizar una obra del patrimonio cultural y artístico). Las competencias 5, 7 y 8 se centran más propiamente en la experiencia práctica de la materia.

El proyecto editorial define en este manual, en aras de manejar un nivel pedagógico más completo dentro de la etapa, una serie de objetivos competenciales articulados a lo largo del proyecto en una suma paulatina del desarrollo del alumnado. El orden secuencial de dichos objetivos es orientativo pues trata de reflejar las capacidades que desarrollarán los alumnos/as en su aprendizaje:

1. Observar, percibir, interpretar y analizar de forma crítica y con herramientas adecuadas las imágenes y las formas del entorno, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, a su factor histórico y social con interés y respeto, desde una perspectiva de género. Desarrollar la capacidad de reconocer un contexto cultural e histórico en la obra en base a sus aspectos formales y lenguajes inherentes a la estética contemporánea.
2. Apreciar los valores culturales y estéticos –identificando, interpretando y valorando sus contenidos– y entenderlos como parte de la diversidad cultural, reconociendo el uso y finalidad de las manifestaciones artísticas, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora. Incorporar esas manifestaciones a su cultura personal y un imaginario propio estableciendo conexión con esos valores e incorporándolos creativamente en obras propias o inspiración como parte del proceso de creación.
3. Desarrollar la creatividad y expresarla con un lenguaje personal y/o utilizando los códigos, terminología y métodos del lenguaje visual, audiovisual y plástico (saber reconocer los procesos y resultados de cada uno), ampliando exponencialmente sus posibilidades de comunicación.

4. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo y su aplicación en otras áreas de conocimiento, dados sus valores descriptivos, espaciales, comunicativos, metodológicos y experimentales. Dando al alumno las herramientas para poder transmitir, desde una posición de respeto hacia los demás, sus impresiones y emociones con otras personas y expresando una opinión personal de forma abierta y respetuosa.
5. Utilizar estos lenguajes para expresarse y representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas y saber relacionarlas con otros ámbitos del conocimiento, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas, de forma que las producciones artísticas (individuales o colectivas) sean justificadas y desarrolladas con iniciativa y autonomía, racionalidad y respeto.
6. Utilizar los diversos materiales, técnicas y procedimientos básicos (seleccionando el más adecuado a criterio del alumno) para la realización de imágenes en los diversos lenguajes artísticos, valorando la creatividad, los hábitos de observación, la precisión, el rigor y la pulcritud, la iniciativa y la confianza, así como el esfuerzo y la superación de las dificultades. De esta forma el alumno podrá realizar un proyecto artístico cumpliendo un objetivo propuesto, bajo un uso adecuado de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.
7. Representar cuerpos y espacios mediante el uso de la perspectiva, la adecuación de proporciones y medidas y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle, de manera que sean claros y eficaces para la comunicación, en un entorno digital o mediante procesos y técnicas manuales.
8. Observar y describir gráficamente las formas y objetos del entorno, captando el carácter y la disposición de las partes y el conjunto, evidenciando la constancia de la estructura sobre la apariencia, todo ello en función del espacio y del punto de vista adoptado.
9. Planificar y reflexionar, individual y colectivamente, sobre el proceso creativo de una obra propia o ajena, partiendo de unos objetivos definidos, y revisar y valorar adecuadamente, al final de cada fase de creación, si se han alcanzado los objetivos de esa etapa. Valorar en cada momento el proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción real de obra, superando estereotipos y mostrando respeto ante la diversidad.

3. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Se entiende por "*competencia*" la capacidad de poner en práctica de forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, los conocimientos, las habilidades y las actitudes personales adquiridas. Es decir, la capacidad de resolver situaciones que se consideran imprescindibles en su desarrollo con una serie de saberes básicos imprescindibles para la materia y el nivel educativo, dando pie a un perfil de salida de la etapa adecuado. En resumen, ofrecer un desarrollo integral de cada miembro de esta sociedad. Todo ello con el fin de lograr la autonomía, la reflexión y el juicio crítico del alumno en sociedad.

Las competencias tienen tres componentes: un "*saber*" (un contenido), un "*saber hacer*" (un procedimiento, una habilidad, una destreza...) y un "*saber ser*" o "*saber estar*" (una actitud determinada).

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual, por su carácter teórico-práctico e integrador, contribuye a la adquisición de todas las competencias clave a través de los objetivos (propósitos) que correlativamente, en cada una de ellas, se relacionan:

- **Competencia en comunicación lingüística:**
 - *Aprendizaje y uso de conceptos y palabras específicas de la materia.*
 - *Paralelismo estructural entre el lenguaje plástico y verbal.*

- **Competencia plurilingüe:**
 - *Aprendizaje y uso de segundas lenguas orales o signadas con propiedad y corrección.*
 - *Conocer, respetar y valorar la diversidad lingüística y cultural.*

- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería:**
 - *Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico.*
 - *Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.*
 - *Utilizar procedimientos relacionados con el método científico como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y análisis posterior.*

- **Competencia digital:**
 - *Reconocer la importancia de la imagen como soporte de la información, utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación como medio de búsqueda y selección de información, con uso crítico y reflexivo, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos.*
 - *Utilizar aplicaciones o programas informáticos para la creación y manipulación de imágenes y documentos audiovisuales.*
 - *Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos avanzando en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.*

- **Competencia personal, social y de aprender a aprender:**
 - *Habitarse a reflexionar sobre los procesos de trabajo y de estudio.*
 - *Llevar a cabo propuestas de experimentación creativas que impliquen la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.*
 - *Trabajar en equipo y promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.*

- **Competencias ciudadana:**
 - *Adquirir habilidades sociales.*
 - *Trabajar con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas.*
 - *Plantear experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.*
 - *Introducir valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto al empleo de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.*

- **Competencia emprendedora:**
 - *Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados.*
 - *Estimular el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica para fomentar la iniciativa y autonomía personal.*
 - *Fomentar la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.*

- **Competencia en conciencia y expresiones culturales:**

Esta competencia implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos. De ahí, los objetivos o propósitos que se relacionan:

 - *Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.*
 - *Aprender a mirar, ver, observar y percibir.*
 - *Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.*
 - *Experimentar e investigar con diversidad de técnicas plásticas, visuales y audiovisuales.*
 - *Ser capaz de expresarse a través de la imagen.*

Nótese cómo las competencias son interdependientes, de modo que algunos elementos de ellas abordan perspectivas complementarias de modo que el desarrollo y la utilización de cada una requiere a su vez de las demás. En algunos casos esta relación es especialmente intensa. La sinergia de estas competencias forma la base para el desarrollo global del alumno. De la misma manera, la comprensión lectora o la expresión (oral o escrita) la resolución de problemas, la actitud crítica y científica, la educación emocional y en valores, la iniciativa creativa o la toma de

decisiones con evaluación del riesgo, involucran diversas competencias y se apoyan en un tratamiento pedagógico global que involucra todas las materias y todo el entorno educativo. En todo caso se fomentan, de forma transversal a estas competencias, la educación para la salud, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el respeto mutuo y la cooperación.

4. SABERES BÁSICOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE POR UNIDADES DIDÁCTICAS

Los saberes básicos (conocidos como contenidos delimitados en conceptos, procedimientos y actitudes de la materia) para este manual de Educación Secundaria se han distribuido en *DIEZ UNIDADES DIDÁCTICAS* (más una serie de complementos digitales disponibles a través de Internet y al cual se tiene acceso a través de un código del alumno o de una versión digital mejorada para el profesorado), organizadas en *TRES BLOQUES TEMÁTICOS*, para favorecer la comprensión y aprendizaje de forma lógica, amena y sencilla; los conceptos de cada unidad y bloque se interrelacionan para conformar una síntesis de los saberes básicos del área.

De esta forma, los cuatro bloques marcados por la nueva legislación (“Patrimonio artístico y cultural”, “Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica”, “Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos” e “Imagen y creación visual y audiovisual”) se reformulan en este proyecto editorial fácilmente adaptables a cualquier proyecto curricular del aula en sintonía con el desarrollo de las situaciones de aprendizaje de cada centro. Así, las manifestaciones culturales y artísticas se utilizan como ejemplo en todo el manual y como materia prima a versionar y/o analizar en las propuestas operativas. Los elementos del lenguaje visual se desarrollan paulatinamente en todas las unidades, a la vez que se adquiere agilidad, confianza y experiencia en el uso de los diferentes materiales y técnicas que se sugieren en cada unidad. Todo ello acompañado por los saberes que construyen el lenguaje que permite una comunicación visual y audiovisual efectiva.

El aprendizaje debe ser fruto de una intensa actividad por parte del estudiante basado en la observación, la relación entre los conocimientos, el análisis y comprobación de los mismos y el intercambio de puntos de vista con los compañeros y con el profesor/a. Todo ello enmarcado por un entorno de centro basado en las premisas de integración y desarrollo personales que establece la legislación actual incluyendo las mejoras futuras.

INTRODUCCIÓN DIGITAL DE PROCEDIMIENTOS (*solo disponible a través del libro digital*).

Técnicas secas, húmedas y digitales

CONTENIDOS O SABERES

• **Procedimientos y técnicas secas**

LÁPICES DE GRAFITO: procedimiento paso a paso.

LÁPICES DE COLOR Y ACUARELABLES: procedimiento paso a paso.

ROTULADORES: procedimiento paso a paso.

COLLAGE: procedimiento paso a paso.

• **Procedimientos y técnicas húmedas**

TINTA ARTÍSTICA: procedimiento paso a paso.

ACUARELA: procedimiento paso a paso.

TÉMPERA (GOUACHE): procedimiento paso a paso.

ÓLEO: procedimiento paso a paso.

- **Procedimientos y técnicas digitales**

DIBUJO VECTORIAL: procedimiento paso a paso.

IMAGEN DE MAPA DE BITS: procedimiento paso a paso.

CREACIÓN EN 3D: procedimiento paso a paso.

- **Pasos en el proceso creativo**

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Reconocer los diferentes medios de dibujo, pintura y creación digital necesarios para trabajar en el aula, distinguiendo las cualidades expresivas de cada uno de estos materiales.
- Conocer los soportes fundamentales para la aplicación de las diferentes técnicas, así como los materiales complementarios que pueden ser de utilidad en determinados momentos.
- Conocer los materiales imprescindibles (escuadra, cartabón, regla y compás en caso de papel y software en caso del dibujo asistido por ordenador) para llevar a cabo construcciones geométricas.
- Conocer y valorar las técnicas y procedimientos que hacen posible la mayor expresividad plástica en función de los resultados deseados y su intención comunicativa.
- Comprender la importancia de analizar con detenimiento los elementos fundamentales de una composición de forma previa a la aplicación de las diferentes técnicas o procedimientos.
- Conocer y planificar los pasos a seguir en todo proceso de creación o diseño (ya sea este plástico, visual o audiovisual) planteado de forma individual o de grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Valorar la atención en la comprensión de los diferentes medios y técnicas de dibujo y pintura, así como sus variadas cualidades plásticas y expresivas.
- Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas, mixtas y digitales en composiciones personales y colectivas.
- Verificar el empleo de los conceptos aprendidos en este capítulo introductorio en las prácticas propuestas en las unidades formativas que se desarrollan en este curso y nivel.

Bloque I

Expresión plástica

U.D. 1. Signos visuales

CONTENIDOS O SABERES

- **El punto y la línea como signos visuales.** *La expresividad del punto. La línea y su expresividad.*
- **Funciones de la línea.** *La línea creadora de formas. Sombreado a través de la línea.*

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Saber describir el concepto de signo y línea, así como sus cualidades en el lenguaje visual.
- Experimentar las diferentes formas del punto, de la línea y de las texturas gráficas, pictóricas y plásticas resultantes de su plasticidad propia.
- Reconocer la importancia de los elementos del lenguaje visual en los diversos campos de expresión artística.
- Apreciar la importancia de la unión o dispersión de signos visuales en la creación de formas y volumen.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Valorar y verificar el grado de asimilación de los conceptos de signo, línea y, por ende, textura; y la utilización adecuada de sus valores expresivos.
- Saber diferenciar e identificar los signos visuales más elementales, analizando la adecuación de cada uno a la consecución de unos resultados gráficos.
- Apreciar el correcto uso de los tramados de signos para la transmisión de determinados mensajes o sensaciones.
- Observar el empleo de recursos creativos en la producción con elementos visuales en las actividades de aula por la “modulación de la línea” como una forma de expresión evitando las composiciones.

U.D. 2. Expresividad del color

CONTENIDOS O SABERES

- **Percepción del color.** *Color luz. Mezcla aditiva. El color en los objetos. Color pigmento. Mezcla sustractiva.*
- **Combinaciones cromáticas.** *Colores complementarios. Tono o color.*
- **Comportamiento y psicología del color.** *Colores fríos. Colores cálidos. Simbolismo de los colores.*

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Comprender el fenómeno físico del color y en qué consiste «ver» así como ser consciente de la importancia del color en el entorno.
- Diferenciar el origen del color entre color luz y color pigmento y sus mezclas según sea su origen.
- Apreiciar el correcto uso de las gamas tonales para la transmisión de determinados mensajes o sensaciones.
- Valorar la comprensión del significado simbólico del color en nuestra cultura y en otras diferentes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Verificar el grado de asimilación de los conceptos de color luz y color pigmento y la utilización adecuada de sus valores tonales.
- Conocer e identificar en obras famosas los valores tonales y generar composiciones alternativas mediante la aplicación de los contenidos teóricos de complementariedad de tono, luminosidad o saturación.
- Diferenciar las principales gamas tonales y aplicarlas con fines expresivos.

U.D. 3. *El arte de componer*

CONTENIDOS O SABERES

- **Proporción y encaje.**
- **Las masas y sus relaciones.** *Las masas y sus relaciones. Simetría. Asimetría. Peso visual. Regla de los tercios. Dirección y fuerza visual.*
- **La línea en la estructura compositiva.** *Las líneas maestras.*
- **Los ritmos compositivos.** *Ritmos estructurados en módulos. Ritmos visuales.*

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Saber definir en qué consiste «componer» y conocer los elementos que configuran la composición y sus relaciones con los elementos fundamentales del lenguaje visual.
- Saber analizar la relación entre «masas» y su correspondencia o vínculo con las líneas maestras de la composición.
- Diferenciar los distintos tipos de formatos presentes en las obras artísticas, así como apreciar la importancia de encajar correctamente los elementos en el formato escogido.
- Saber describir y construir diversos ritmos dentro de una misma composición de masas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar composiciones con diferentes recursos para transmitir mensajes con distintos significados.
- Conocer e identificar en distintas composiciones alternativas la organización de las formas mediante la aplicación de los criterios compositivos fundamentales.
- Diferenciar los ritmos visuales y practicar su uso en composiciones abstractas o figurativas.

Bloque II

Comunicación audiovisual

U.D. 4. La imagen visual

CONTENIDOS O SABERES

- **Percepción.** *Nuevos medios creativos. La moderna retórica visual.*
- **Recursos visuales en la publicidad.**
- **Lectura de la imagen.** *Lectura de la imagen fotográfica.*
- **El signo visual.** *Iconos, símbolos y logotipos. Significado y significante.*

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Comprender el fenómeno de la percepción visual y diferenciar con claridad entre el hecho físico de ver y el proceso intelectual de interpretar, así como ser consciente de los procesos perceptivos y de las leyes de que ellos se derivan (Teoría de la Gestalt).
- Analizar las capacidades comunicativas del lenguaje visual y los recursos gráficos más utilizados en la sociedad contemporánea.
- Saber leer imágenes fotográficas y publicitarias, distinguiendo tanto los aspectos formales como las intenciones del autor.
- Entender la importancia del signo visual, diferenciando iconos, símbolos y logotipos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Utilizar de forma coherente y racional pensamientos, emociones y opiniones en un entorno social visual, audiovisual e interactivo.
- Disfrutar y valorar culturalmente de una forma consciente los mensajes visuales y audiovisuales que recibimos como miembros de una sociedad.
- Diferenciar los distintos tipos de ilusiones ópticas y comprender el fenómeno por el que engañan a nuestra percepción.
- Crear signos visuales que puedan transmitir informaciones de manera sencilla e inequívoca.
- Analizar correctamente imágenes fotográficas y publicitarias reconociendo sus valores formales y expresivos.

U.D. 5. El mundo del cómic

CONTENIDOS O SABERES

- **Precedentes del cómic.** *La fotografía: claves formales. Los ajustes de la cámara fotográfica. La fotografía: claves conceptuales.*
- **Elementos del cómic.** *El lenguaje del cómic.*
- **Las tres escuelas.** *Escuela europea. Escuela americana. Escuela oriental.*

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Analizar las capacidades comunicativas del lenguaje propio del mundo gráfico del cómic.
- Saber leer apropiadamente todos los elementos fundamentales del lenguaje gráfico del cómic siguiendo de forma correcta la narración gráfica estática con ayuda de sus recursos visuales esenciales.
- Diferenciar las variantes del lenguaje del cómic en sus tres escuelas clásicas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Aplicar adecuadamente los elementos visuales propios del cómic distinguiendo con claridad los aspectos formales y los valores expresivos de cada elemento.
- Adoptar actitudes de diálogo y apertura ante medios de comunicación presentes en la sociedad de la información.
- Realizar representaciones gráficas propias con una finalidad concreta, respetando la libertad de expresión de los compañeros y mostrando educación, respeto y unos valores ejemplares ante el uso de la sátira humorística.
- Uso adecuado del tiempo y espacio de trabajo, organizando y secuenciando los tiempos, así como emplear los procesos esenciales del medio con exactitud, orden y rigor técnico.

U.D. 6. El lenguaje audiovisual

CONTENIDOS O SABERES

- **El lenguaje audiovisual.** Antecedentes del lenguaje audiovisual.
- **La animación.** La técnica “stop motion”.
- **Nuevos medios en el arte.** El sonido. Los efectos especiales.
- **El lenguaje de la imagen en movimiento.** Movimientos de cámara. Posición de la cámara.
- **El lenguaje multimedia.**
- **El juicio crítico.**

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Saber identificar y definir los elementos narrativos y expresivos del lenguaje audiovisual.
- Identificar las cualidades expresivas del audio y el valor intrínseco del sonido como elemento básico audiovisual.
- Saber analizar los planos, movimientos y angulaciones de cámara y sus posibilidades expresivas de acuerdo a una finalidad específica.
- Reconocer los códigos propios del lenguaje audiovisual y su uso más eficiente en la transmisión de un mensaje.
- Saber describir adecuadamente y aplicar en el orden correcto los pasos necesarios para la realización de una obra audiovisual.
- Comprender el lenguaje multimedia y su capacidad expresiva inherente, aplicando los pasos necesarios en la resolución exitosa de una presentación interactiva de cara al público.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar un storyboard con todos sus elementos gráficos y de texto para la correcta presentación de una secuencia audiovisual, respetando tanto las ideas propias como las de los compañeros.
- Comprender el fenómeno óptico que posibilita la animación tradicional y aplicarlo en el desarrollo y construcción de animaciones simples con una funcionalidad lúdica.
- Visionar y analizar obras audiovisuales, diferenciando en ellas las tomas, escenas y secuencias en aras de identificar la finalidad expresiva y comunicativa del director del film.
- Construir una presentación multimedia usando eficazmente los recursos interactivos, así como una correcta transmisión en el aula.

Bloque III

La geometría como soporte del proceso creativo

U.D. 7. Elementos geométricos

CONTENIDOS O SABERES

- **Geometría en el espacio.** El triángulo, el cuadrado y el círculo.
- **La línea.** Tipos de línea. Situación y posición relativa entre rectas.
- **Circunferencia y círculo.** Circunferencia. Círculo. Posiciones relativas de dos circunferencias.
- **Ángulos.** Definición y características. Posiciones relativas. Suma y diferencia de ángulos. Construcción de ángulos.
- **Teorema de Tales.**
- **Lugares geométricos.**

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Comprender el léxico y las características de los distintos elementos que constituyen las formas geométricas: punto, línea, circunferencia, concepto de paralelismo y perpendicularidad, distancias, ángulos, etc.
- Razonar el concepto y la existencia de lugares geométricos en los trazados básicos: circunferencia, mediatriz, bisectriz de un ángulo, etc.
- Saber aplicar los trazados básicos que generan las construcciones y figuras geométricas básicas –triángulos, cuadriláteros y circunferencias–, así como determinar las características de los puntos y rectas notables en ellos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Verificar la realización de formas y composiciones mediante la medición de rectas y ángulos con precisión y correcto manejo de los instrumentos de dibujo técnico: la escuadra, el cartabón y el compás.
- Diferenciar, con claridad, las características básicas de mediatriz y bisectriz en el razonamiento de los trazados y diseños geométricos.
- Valorar la importancia que tienen las formas básicas, como figuras geométricas, en el ámbito científico, tecnológico, artístico y decorativo.
- Valorar la realización de las propuestas operativas con limpieza y claridad.

U.D. 8. Formas poligonales

CONTENIDOS O SABERES

- **La geometría y el hombre.**
- **Los triángulos.** Definición y designación. Propiedades fundamentales. Clasificación de los triángulos. Líneas y puntos notables en los triángulos.
- **Los cuadriláteros.** Definición y características. Propiedad fundamental. Clasificación de los cuadriláteros (convexos, trapecios y trapezoides).
- **Formas poligonales.** Elementos y denominación. Propiedades fundamentales. Polígonos regulares inscritos en una circunferencia.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Apreciar la importancia que tiene la geometría de las formas poligonales para el estudio de la estructura interna de los objetos.
- Conocer y aplicar los diversos trazados que dividen la circunferencia en partes iguales y, en consecuencia, poder inscribir en ella polígonos regulares.
- Saber construir polígonos convexos y cóncavos o estrellados de lado conocido, para su aplicación al diseño ornamental.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Comprobar si se ha aprendido a representar correctamente las formas y estructuras geométricas de forma objetiva, empleando el razonamiento lógico y la utilización de la geometría plana.
- Reconocer estructuras poligonales en el arte, el diseño y la arquitectura siendo capaz de aplicar los conocimientos adquiridos en diseños ornamentales.
- Conocer y representar los distintos polígonos regulares dado el radio de la circunferencia que los circunscribe o el lado del mismo.
- Valorar la exactitud y el cuidado en la representación final de los trabajos realizados.

U.D. 9. Tangencias y módulos

CONTENIDOS O SABERES

- **Tangencias y diseño.** Principios básicos. Trazado de rectas tangentes a una circunferencia. Trazado de rectas tangentes a dos circunferencias.
- **Enlaces en curvas técnicas.** Óvalo. Ovoide. Espiral.
- **Movimientos en el plano.** Traslación. Giro o rotación. Simetrías.

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Entender que el enlace de líneas consiste en saber aplicar las dos propiedades fundamentales que rigen las tangencias.

- Resolver las construcciones básicas de tangencias entre rectas y circunferencias y de estas entre sí, señalando con toda precisión el punto o puntos de contacto.
- Comprender las posibilidades que brindan las tangencias en diferentes construcciones y diseños.
- Conocer la existencia y características de los óvalos, ovoides y espirales de núcleo poligonal como aplicación directa y concreta al trazado de enlaces.
- Conocer y valorar las posibilidades que ofrece el fabuloso mundo de las redes elementales, sus diseños y variedades decorativas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Valorar la destreza en el manejo de los instrumentos de dibujo lineal y estimar la precisión de las representaciones gráficas.
- Dibujar y resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones y trazados, así como su acabado y presentación.
- Diseñar objetos de uso común en los que sea preciso resolver problemas básicos de tangencias, razonando sus trazados.
- Valorar el razonamiento, la creatividad y la claridad gráfica en el trazado y ornamentación de los diseños, así como la realización de los ejercicios con limpieza y claridad.

U.D. 10. *Proyección y perspectiva*

CONTENIDOS O SABERES

- **Geometría descriptiva.** *Proyecciones.*
- **Sistemas de medida.** *Sistema de medida: sistema diédrico.*
- **Sistemas de perspectiva.** *Perspectiva cónica o lineal. Principios de la perspectiva axonométrica. Perspectiva isométrica. La circunferencia isométrica. Perspectiva caballera.*

COMPETENCIAS DESGLOSADAS

- Conocer los fundamentos, generalidades y utilización de los principales Sistemas de Representación, diferenciando el Sistema Diédrico, como sistema de medida, de los sistemas Perspectivos: Axonométrico, Caballera y Cónico.
- Distinguir y diferenciar las características y utilidad del Sistema Diédrico como sistema de medida y de los sistemas perspectivos.
- Representar correctamente las vistas o proyecciones diédricas de sólidos sencillos dados en perspectiva o vistos al natural.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Saber dibujar las vistas de sólidos con formas cúbicas elementales o cilíndricas dados en el sistema axonométrico o presentados al natural.
- Saber diseñar un objeto sencillo, representado mediante sus vistas o proyecciones diédricas.
- Realizar los trazados con limpieza y precisión.

- Desarrollar destrezas y habilidades que permitan expresar con precisión, claridad, objetividad y universalidad soluciones gráficas.
- Adquirir la capacidad de abstracción para poder visionar un objeto desde distintas posiciones del espacio.
- Valorar la posibilidad del dibujo técnico como lenguaje e instrumento de investigación y creación.

5. ATENCIÓN Y TRATAMIENTO A LA DIVERSIDAD ENTRE DISTINTOS NIVELES

No podemos olvidar el tratamiento a la diversidad que debe producirse en todo momento en el aula, tanto para alumnos adelantados como para aquellos que necesiten refuerzos para alcanzar los objetivos. No obstante, la complejidad que conlleva desarrollar la atención a la diversidad hace necesario que sean todos los agentes educativos del entorno docente (y familiar) los que tomen parte y actúen correctamente a este respecto. No obstante, el manual **Observar, Comprender, Expresar III** es un excelente punto de partida que elabora una serie de estrategias metodológicas para facilitar y agilizar esta complicada tarea.

Para que un manual de Educación Plástica, Visual y Audiovisual pueda contribuir a esta tarea, en sus contenidos y en sus actividades prácticas debe tener en cuenta esta situación real de trabajo. En todos nuestros libros y/o manuales, la atención a la diversidad está contemplada en unos **contenidos claros, precisos y concisos**, de lectura breve y clara; y en todas las **actividades prácticas propuestas**, las cuales responden a tres niveles de dificultad: baja (1), media (2) y alta (3), según los siguientes parámetros:

- **Nivel de dificultad 1:** cuando, con facilidad, el alumno/a pueda resolver la actividad poniendo interés en la comprensión de la propuesta y teniendo en cuenta los conceptos presentados.
- **Nivel de dificultad 2:** cuando el alumno/a pueda desarrollar la actividad teniendo en cuenta, únicamente, los conceptos estudiados en la Unidad Didáctica con la que esté trabajando.
- **Nivel de dificultad 3:** cuando el alumno/a necesite manejar conceptos vistos en otras U.D., necesita un tiempo de trabajo significativamente largo o maneje diversos contenidos de la unidad para resolver con plena satisfacción la actividad propuesta.

El profesor/a puede elegir en todo momento las actividades más adecuadas para cada alumno/a, grupo de alumnos o situación particular de la clase. En igual medida las propuestas pueden adaptarse (parcialmente o en su totalidad) a la realidad del aula.

Asimismo, el manual incorpora al final de cada U.D. actividades de **verificación** de los contenidos presentes en el tema; bien de respuesta razonada o bien de forma gráfica. Ello permite al alumno y al docente generar un marco de actuación frente al desarrollo paulatino de la adquisición de los objetivos progresivos del curso.

En esta especial atención a la diversidad presente en el aula conviene recalcar la relación de las actividades plásticas, visuales y audiovisuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estas otras áreas.

A la hora de evaluar se deberán tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Delimitación de los objetivos específicos a evaluar.
- Tipo y modo de recogida de información.
- Forma de generar criterios y juicios hacia el trabajo realizado y la situación particular de cada alumno evaluado, así como las decisiones en torno a valorar la diversidad de capacidades de alumnos/as que integran el grupo y que, por unas u otras razones, ofrece la realidad del aula.

Con estas consideraciones se trata, en definitiva, de reducir los desajustes que se producen en la formación de los adolescentes y de hacer más positiva y eficaz la acción del profesorado en el ejercicio de su profesión.

6. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS

Es incuestionable la importancia de la imagen en el mundo actual. Procedentes de la naturaleza, los medios de comunicación, la publicidad o la cultura, cientos de ellas nos alcanzan cada día con los más diversos fines y las más distintas configuraciones. En consecuencia, si vivimos en un mundo de imágenes donde el lenguaje de la forma resulta básico y, a su vez, configurador del propio ser humano –en cuanto individuo social– no cabe duda de que el principio general ha de ser:

*«Desarrollar en los alumnos y alumnas sus capacidades de **Observación, Comprensión y Expresión** plástica, visual y audiovisual, preparándolos para recibir, comprender, crear y transmitir imágenes como parte de su formación integral».*

A este principio general responde el diseño de este curso de E.S.O. Tanto los contenidos delimitados a partir de los saberes básicos como las propuestas operativas y las verificaciones quieren ser instrumentos que ayuden al aprendizaje, al aprovechamiento del tiempo y a la organización del trabajo en el aula. Todas las propuestas, con temática muy orientada y técnica de ejecución abierta a las posibilidades y actitudes de cada alumno/a, evita la pérdida de tiempo que supone dictar datos y enunciados o repartir fotocopias con los planteamientos de cada actividad. Por otra parte, las prácticas no pretenden ser exhaustivas y plantean actividades que pueden ser comunes a los distintos enfoques que pueda dar a la asignatura cada profesor/a.

Es conveniente plantear actividades y proyectos prácticos en equipo sobre análisis y estudio de los elementos del entorno, lo que debe traer consigo debates en el aula y la propuesta de situaciones de aprendizaje a partir de las premisas planteadas en las propuestas operativas, extrapolando su planteamiento en actividades del centro. Tal es el caso, por ejemplo, de las propuestas de comunicación de los temas 6 y 7 o del uso de las propuestas geométricas del bloque III para diseñar mosaicos decorativos para decorar un aula o el diseño de un logotipo poligonal para un festival en el centro.

Desde el punto de vista metodológico, el proyecto curricular tiene siempre presentes los siguientes principios:

- *La adecuación de los saberes con los objetivos y los medios para conseguirlos.*
- *El enfoque práctico de las propuestas operativas con sus actividades de verificación, de manera que proporcionen un aprendizaje activo, en tanto que promueven la construcción de conceptos.*
- *La orientación significativa del aprendizaje, partiendo de un aprendizaje por competencias basadas en que ayuden al análisis de los nuevos conocimientos, así como proponiendo elementos motivadores.*
- *El planteamiento de actividades colectivas en pequeños grupos, para contrastar la elaboración y crear actitudes de colaboración desarrollando situaciones de aprendizaje.*

sand§val
EDICIONES