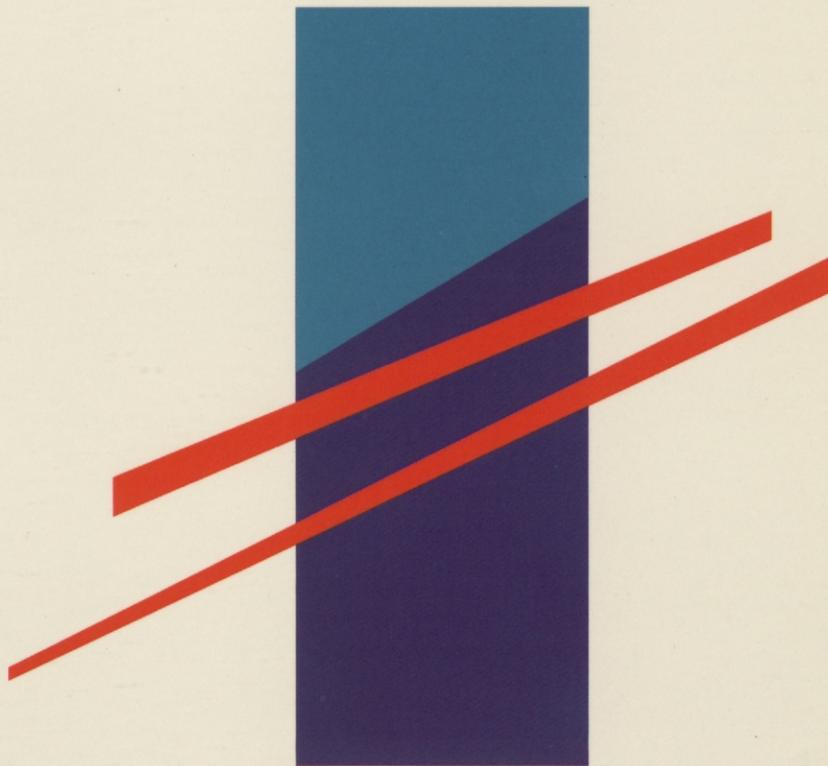


1

Materiales Didácticos

Educación Plástica y Visual



SECUNDARIA
OBLIGATORIA



Ministerio de Educación y Ciencia

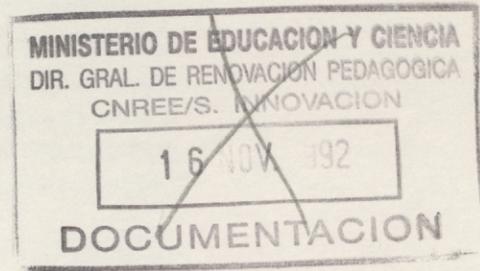
42832

1001923

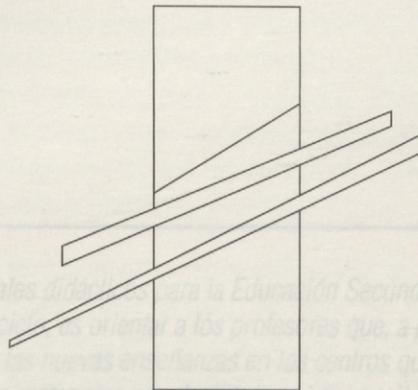
42832

3110

Materiales Didácticos



Prólogo



La finalidad de estos materiales didácticos para la Educación Secundaria Obligatoria, en su segundo curso, es orientar a los profesores que, a partir de octubre de 1992, impartirán las nuevas enseñanzas en los centros que se dedican a implantarlas. Son materiales para facilitar el desarrollo curricular de los correspondientes áreas, en particular para el 1º y 2º año, aunque algunas de ellas tienen su continuidad también en el curso 1992/93. Con estos materiales el Ministerio de Educación y Ciencia pretende contribuir al desarrollo y desarrollo del nuevo currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y de las Superiores de grado medio, en el marco de los planes de trabajo, que se han sugerido, como líneas de prescripción, y tampoco cerradas, sino abiertas y que permitan la evolución de los contenidos y desarrolladas. El desafío que para los centros supone la implantación de este currículo requiere, en el curso 1992/93 la implantación de los nuevos contenidos, que se han sugerido con ello en pioneros de lo que será una transformación generalizada, merece no sólo un compromiso revolucionario, sino también un apoyo por parte del Ministerio, que a través de estos materiales didácticos pretende ayudar a los profesores a afrontar ese desafío.

Educación Plástica y Visual

Se trata, por otro lado, de materiales que han nacido de la práctica docente de centros experimentales y que han sido elaborados por los correspondientes autores, cuyo esfuerzo de elaboración ha sido muy positivamente respaldado, todos ellos, a un mismo tiempo, por el Ministerio en el encargo a los autores y han sido elaborados en estrecha conexión con el Servicio de Ordenación de la Educación Secundaria Obligatoria. Por consiguiente, aunque la alfombra pedagógica se ha dirigido a los profesores que los han preparado, el Ministerio desea que sean de una utilidad de programación y de unidades didácticas para los correspondientes áreas, y que su utilización por los profesores, en la medida en que se ajusten al marco de los proyectos curriculares que los centros establezcan y se adecuen a las características de sus alumnos, servirá para perfeccionar y para elaborar en un futuro próximo otros materiales semejantes.

J. A. García García
J. Villanueva Arranz



Ministerio de Educación y Ciencia

R. 129694



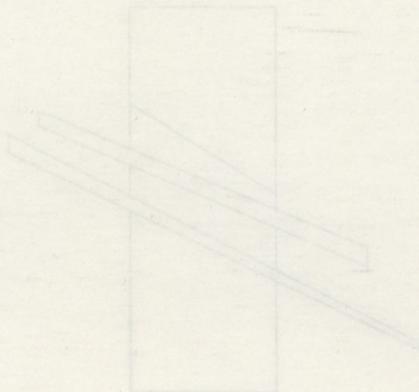
42852

5885

YOTARZ

Materiales Didácticos

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA
DIR. GRAL. DE RECURSOS PEDAGÓGICOS
CORREAS DE CORREO
18 01 1992
DOCUMENTACIÓN



Educación Plástica y Visual

J. A. García García
J. Villaverde Álvarez



Ministerio de Educación y Ciencia

Secretaría de Estado de Educación

N. I. P. O.: 176-92-106-8

I. S. B. N.: 84-369-2224-7

Depósito legal: M-19791-1992

Realización: MARÍN ÁLVAREZ HNOS.



Ministerio de Educación y Ciencia

8.120244

Prólogo

La finalidad de estos materiales didácticos para la Educación Secundaria Obligatoria, en su segundo ciclo, es orientar a los profesores que, a partir de octubre de 1992, impartirán las nuevas enseñanzas en los centros que se anticipan a implantarlas. Son materiales para facilitarles el desarrollo curricular de las correspondientes áreas, en particular para el tercer año, aunque algunas de ellas tienen su continuidad también en el cuarto año. Con estos materiales el Ministerio de Educación y Ciencia quiere facilitar a los profesores la aplicación y desarrollo del nuevo currículo en su práctica docente, proporcionándoles sugerencias de programación y unidades didácticas que les ayuden en su trabajo; unas sugerencias, desde luego, no prescriptivas, ni tampoco cerradas, sino abiertas y con posibilidades varias de ser aprovechadas y desarrolladas. El desafío que para los centros educativos y los profesores supone anticipar en el curso 1992/93 la implantación de las nuevas enseñanzas, constituyéndose con ello en pioneros de lo que será más adelante la implantación generalizada, merece no sólo un cumplido reconocimiento, sino también un apoyo por parte del Ministerio, que a través de estos materiales didácticos pretende ayudar a los profesores a afrontar ese desafío.

Se trata, por otro lado, de materiales que han nacido de la práctica docente de centros experimentales y que han sido preparados por los correspondientes autores, cuyo esfuerzo de elaboración es preciso valorar muy positivamente. Responden, todos ellos, a un mismo esquema general propuesto por el Ministerio en el encargo a los autores, y han sido elaborados en estrecha conexión con el Servicio de Ordenación de la Educación Secundaria Obligatoria. Por consiguiente, aunque la autoría pertenece de pleno derecho a las personas que los han preparado, el Ministerio considera que son útiles ejemplos de programación y de unidades didácticas para la correspondiente área, y que su utilización por los profesores, en la medida en que se ajusten al marco de los proyectos curriculares que los centros establezcan y se adecuen a las características de sus alumnos, servirá para perfeccionarlos y para elaborar en un futuro próximo otros materiales semejantes.



La presentación misma, en forma de documentos de trabajo y no de libro propiamente dicho, pone de manifiesto que se trata de materiales con cierto carácter experimental, destinados a ser contrastados en la práctica, depurados y completados. Es intención del Ministerio realizar ese trabajo de contrastación y depuración a lo largo del próximo curso, y hacerlo precisamente a partir de las sugerencias y contrapropuestas que vengan de los centros que se anticipan a la reforma. Es propósito suyo también, desde luego, preparar los correspondientes materiales para la implantación, en octubre de 1993, del último curso de la Educación Obligatoria.

Para cada una de las áreas de la Educación Secundaria Obligatoria se han elaborado una o más propuestas de materiales didácticos. Antes de las vacaciones estivales se envía a los centros un volumen de material didáctico para la mayoría de las áreas; y posteriormente, en septiembre, se enviarán los correspondientes libros para el resto, así como en algunos casos un segundo volumen que contiene una propuesta, ya alternativa, ya complementaria, de desarrollo de la correspondiente área para el segundo ciclo de la Educación Secundaria, pero principalmente para el tercer año de esa etapa.

Los materiales así ofrecidos a los profesores tienen un carácter netamente experimental. Son materiales para ser desarrollados con alumnos que no han realizado el primer ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria y que proceden de la hasta ahora vigente Educación General Básica. Se trata, por tanto, de materiales para un momento transitorio y, por eso, también particularmente difícil: el momento del tránsito de la anterior a la nueva ordenación. En ellos se contiene, sobre todo, la información imprescindible sobre distribución y secuencia de contenidos para poder organizar éstos en el tercer año de la etapa a lo largo del curso 1992/93. Las sugerencias y contrapropuestas que los profesores realicen, a partir de su práctica docente, respecto a esos materiales o a otros con los que hayan trabajado serán, en todo caso, de enorme utilidad para el Ministerio, que a través de futuras propuestas, que complementen a las actuales, podrán redundar en beneficio de los centros y profesores que en cursos sucesivos se incorporen a la reforma educativa.



Índice

	<i>Páginas</i>
Características del centro.....	9
Número de alumnos.....	9
Enseñanzas impartidas.....	9
Entorno socio-cultural.....	9
Consideraciones académicas.....	10
• Establecimiento de la Evaluación Inicial.....	11
• Las técnicas y procedimientos como medio.....	11
• Estructuración de conocimientos.....	11
Objetivos y contenidos para segundo ciclo de E. S. O.....	13
Objetivos generales.....	13
Contenidos.....	14
• Contenidos conceptuales.....	14
• Contenidos procedimentales.....	14
• Contenidos actitudinales.....	14
Adecuación y secuencia de objetivos y contenidos para segundo ciclo de E. S. O.....	15
Objetivos.....	15
• Introducción.....	15
• Objetivos.....	15

Contenidos.....	19
• Introducción	19
• Bloques de contenidos para curso tercero del segundo ciclo de E. S. O.	19
— Lenguaje visual	19
— Elementos de configuración	21
— La composición.....	23
— Espacio y volumen	24
• Bloques de contenidos para curso cuarto del segundo ciclo de E. S. O.	25
— Apreciación del proceso de creación en las artes visuales	25
— Procedimientos y técnicas usadas en los lenguajes visuales	26
— La composición.....	27
— Proceso de creación en las artes	28
Unidades didácticas para tercer curso de E. S. O.	31
I. Comunicación visual	31
II. Sintaxis de lenguajes	32
III. Forma	33
IV. Luz y color	35
V. Texturas	36
VI. La composición	37
VII. Proporción, escala y antropometría.....	38
VIII. Sistema diédrico	39
IX. Sistema axonométrico.....	40
X. Perspectiva cónica	41
XI. Volumen	41
Temporalización orientativa de las U. D.	42
Orientaciones metodológicas	43
• La plástica como actividad racional que utiliza la manualidad para expresarse.....	43
• Interacción con el entorno próximo	43
• Experimentación directa.....	43
• Progresión en la dificultad de las tareas	44
• Trabajos abiertos.....	44
• Trabajo en equipo	44

• Estimulación de la creatividad	44
• Principios generales del diseño de actividades.....	45
Materiales útiles	45
• Instalaciones del aula	46
• Mobiliario del aula.....	46
• Materiales de uso común con el resto del Centro	46
• Material propio del aula.....	46
• Material didáctico	47
Criterios para la evaluación	47
• Evaluación inicial.....	48
• Evaluación formativa.....	48
• Evaluación sumativa	48
• Evaluación de actividades.....	49
• Hojas de seguimiento para la evaluación.....	49
Desarrollo para el primer trimestre	55
• Evaluación inicial	55
• Comunicación visual.....	59
• Sintaxis de lenguajes.....	70
F.P. Forma.....	512 alumnos 85
F.P. Electricidad.....	45 alumnos
F.P. Química.....	120 alumnos
F.P. Delineación.....	145 alumnos
F.P. Informática.....	779 alumnos
Bachillerato General (experimental).....	204 alumnos
Módulos III (experimental).....	149 alumnos

Número de alumnos

Enseñanzas impartidas

Entorno socio-cultural

El entorno socio-cultural es el definido en medios de comunicación sistemáticamente como "clase media-baja".

Podríamos también definir este parámetro a través de la descripción del medio urbano en que se sitúa.

Se encuentra entre el borde sur-este de la selección urbanística de Palomeras, resultado del reallojamiento por la supresión de una zona de infravivienda marginal (Cerro del Tío Pío) de situación físicamente remediada y antiguo núcleo urbano del Pueblo de Vallecas, con su corona industrial.

Características del centro

Se realiza este estudio del centro I. P. F. P. Palomeras-Vallecas, situado en el barrio madrileño del mismo nombre, administrativamente Junta Municipal Villa de Vallecas, geográficamente al Sureste de la Capital, en la intersección del cuarto cinturón M-40 y la autopista A-3 en el punto kilométrico 7.

La matrícula durante el curso 1991-1992 es de 1956 alumnos, que a continuación se detalla.

F. P. Electrónica.....	512 alumnos
F. P. Electricidad.....	45 alumnos
F. P. Química.....	122 alumnos
F. P. Delineación	145 alumnos
F. P. Informática	779 alumnos
Bachillerato General (experimental).....	204 alumnos
Módulos III (experimental)	149 alumnos

El entorno socio-cultural es el definido en medios de comunicación eufemísticamente como "clase media-baja".

Podríamos también definir este parámetro a través de la descripción del medio urbano en que se sitúa.

Se encuentra entre el borde sureste de la actuación urbanística de Palomeras, resultado del realojo por la supresión de una bolsa de infravivienda marginal (Cerro del Tío Pío) de situación físicamente inmediata y antiguo núcleo urbano del Pueblo de Vallecas, con su corona industrial.

Consideraciones
académicas

Número de
alumnos

Enseñanzas
impartidas

Entorno
socio-cultural

Como entorno próximo, y dentro de un ámbito complejo y contradictorio en vías de transformación, se encuentra dentro de un Campus universitario, Escuela de Topografía, Telecomunicaciones, Centro Superior de Moda y Facultad de Informática, que linda físicamente con una planta de prefabricados de hormigón.

Consideraciones académicas

En la reflexión sobre el punto de partida del alumnado, para el cambio de sistema docente, este equipo basándose en la experiencia anterior y en los estudios específicos realizados para este trabajo, detectó los siguientes condicionantes:

a) **Dispersión en el nivel de conocimientos del alumnado**

Realizado un muestreo aleatorio en cinco grupos de B. G. y F. P. de los trece primeros cursos con que cuenta el Instituto, y siendo la media de veintiocho alumnos, resulta que éstos han cursado E. G. B. en veintiún colegios diferentes, siendo cuatro el número máximo de alumnos que procedían del mismo colegio.

Si consideramos, además, la inexistencia o escasez de "especialistas" de esta área en E. G. B., se puede entender la explicación del factor de dispersión encontrado.

b) **Deficiencia en la capacidad de expresión**

Se han observado deficiencias en la capacidad de expresión, que dada la imbricación que existe en esta área entre la parte conceptual "saber ver" y la parte práctica "saber hacer", presenta inconvenientes para el desarrollo integral del alumno.

También se aprecia el desconocimiento de otras técnicas gráficas que no sean las del dibujo, por lo que, frecuentemente, caen en el simple "trabajo manual".

Asimismo se observa tendencia a considerar las realizaciones (trabajos del alumno) como fin en sí mismas.

c) **Fragmentación y desconexión en los conocimientos**

Los conocimientos que poseen gran parte de los alumnos, tanto los propios de esta área, como en las relaciones con otras disciplinas, son aislados entre sí, y no están correlacionados debidamente.

También se aprecia la diferenciación que hace el alumno entre el llamado "dibujo artístico" y el "dibujo lineal" dando a cada una de estas diferenciaciones cualidades independientes y sin puntos en común.

En relación con estos condicionantes observados se han establecido las siguientes líneas de acción: Establecimiento de la Evaluación Inicial, Utilización de técnicas y procedimientos como medio, y Estructuración de conocimientos.

Establecimiento de la Evaluación Inicial

Se debe conocer el grado de conocimientos y habilidades de cada alumno y las diferencias entre sí y con respecto al curriculum establecido para la E. G. B.

Con esta referencia se podrán modificar y adaptar los contenidos temáticos, sobre todo en el nivel de partida, a la situación real de los alumnos.

Para ello es necesario realizar una primera evaluación denominada Evaluación Inicial. Esta evaluación consistirá en la realización de una serie de ejercicios que versen sobre los contenidos que figuran en los programas oficiales para la E. G. B. En ella se podría prescindir de los trabajos en equipo y de ejercicios de larga duración o complejidad excesiva.

El grado de conocimiento observado en el alumno es, por tanto, consecuencia de la realización de la evaluación inicial, la cual se puede plantear considerando las tres situaciones siguientes:

- a) Contenidos suficientemente adquiridos por parte del alumnado.
- b) Contenidos parcialmente adquiridos por parte del alumnado, a falta de profundización o correlación.
- c) Contenidos desconocidos por la generalidad del alumnado.

Las técnicas y procedimientos como medio

Por otra parte, los contenidos a desarrollar están establecidos y estructurados en torno a los tres ejes citados explícitamente en el ejemplo de secuencia que aparece en la Resolución de la Secretaría de Estado de Educación, entendiéndose que estas ideas-eje no sólo no deben concebirse aisladamente sino que cualquier contenido conceptual, procedimental o actitudinal participará o estará compuesto en mayor o menor grado de las tres ideas-eje, siendo nuestra intención tratar en cada trabajo la componente del tercer eje, "Utilización y análisis de técnicas y procedimientos", en el sentido de evitar el condicionante "deficiencia en la capacidad de expresión".

Estructuración de conocimientos

Dentro de la estructura definida y desarrollada según las antedichas tres ideas-eje, se establecerá para el segundo ciclo una "vía argumental" que, partiendo de las condiciones de cada grupo, permita generar en el alumno la posibilidad de establecer relaciones sobre la totalidad de la materia del área, y con otras disciplinas, en función de evitar el condicionante "fragmentación y desconexión de los conocimientos".

Objetivos
generales



Determinación de objetivos y contenidos para el segundo ciclo de E. S. O.

La determinación de objetivos propuesta se realiza partiendo de los Objetivos generales que se especifican en el Real Decreto 1345/1991, de 6 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria (B. O. E., 13-IX-91).

Esta determinación se ordena atendiendo a los criterios de percepción —saber ver— y producción —saber hacer—.

La educación en esta área tendrá como objetivo principal desarrollar en el alumno las siguientes capacidades:

De la percepción de imágenes

1. Reconocer al hombre, por el hecho de la necesidad de comunicación, como principio y fin de los lenguajes visual y plástico (emisor-receptor).
2. Apreciar y reconocer los diversos medios de comunicación visual y los elementos que los caracterizan (sintaxis).
3. Percibir y clasificar las cualidades estéticas y funcionales de las imágenes y formas del entorno próximo.
4. Comprender y establecer las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes.
5. Respetar y apreciar otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos.

De la producción de imágenes

6. Reconocer la necesidad de investigar con diversas técnicas gráfico-plásticas y visuales para aumentar los recursos expresivos
7. Expresar con actitud creativa sentimientos e ideas utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico.

Objetivos generales



8. Elaborar juicios y criterios personales, a partir de la apreciación del hecho artístico como fuente de goce estético.
9. Planificar, individual o conjuntamente, las fases del proceso de realización de una obra y analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretenden conseguir.
10. Relacionarse con otras personas para participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de interés, solidaridad y flexibilidad.

Contenidos

Contenidos conceptuales

Mediante la Evaluación Inicial se establecerá con más exactitud la cantidad y nivel de los conceptos conocidos por los alumnos en la anterior etapa formativa, a fin de evitar reiteraciones o completar aspectos insuficientemente tratados.

Por lo tanto, y sin excluir posteriores modificaciones o ampliaciones, los bloques que se desarrollarán son los que se indican en el Currículo Oficial.

Contenidos procedimentales

Se desarrollarán aquellos contenidos procedimentales que se indican en el Currículo Oficial.

No obstante, a través de la Evaluación Inicial, se extraerán las conclusiones necesarias para el desarrollo o ampliación de los procedimientos insuficientemente asimilados en la etapa anterior o los necesarios para los contenidos que se pretenda llevar a cabo, y, en consecuencia, iniciar y profundizar en aquellos procedimientos que requieran del alumno mayor grado de reflexión y capacidad de orden.

Contenidos actitudinales

Se desarrollarán aquellos contenidos actitudinales que se indican en el Currículo Oficial.

De nuevo se ha de indicar la necesidad de realizar la Evaluación Inicial para ampliar o modificar las actitudes necesarias para llegar a cumplir los objetivos programados.

Observa este equipo que la actitud del alumnado demuestra ser poco abierta a la posibilidad de variedad de alternativas a una misma cuestión plástica o visual y, por otra parte, de poco rigor crítico hacia el resultado de su trabajo.

En consecuencia, se fomentarán las actitudes tendentes a la apreciación y al respeto de modos de expresión visual o plástica distintos del propio, superando estereotipos y convencionalismos; además se potenciará la actitud autocrítica.



Adecuación y secuencia de objetivos y contenidos para el segundo ciclo de E.S.O.

Introducción

Aceptado como uno de los objetivos generales que la relación de los alumnos con el entorno plástico-visual se establece en las direcciones "saber ver" y "saber hacer", se hace necesario añadir que para poder llegar al "saber hacer" es preciso disponer de un conocimiento previo mínimo de técnicas, recursos, capacidad elemental de percibir visualmente y de comprender conceptos, para poder pasar posteriormente a desarrollar un cierto grado de destreza.

No quiere ello decir que el proceso sea lineal ya que "haciendo" se llega a reflexionar y corregir o matizar aspectos que se consideraban comprendidos.

Queda así justificado un proceso y una secuencia de objetivos y contenidos en que se parte del "saber ver", se continúa con el "saber hacer", y se va progresando en las capacidades de conocer y de elaborar, de comprender y de relacionar, y de analizar y sintetizar.

En la secuencia, enumeración y comentarios que a continuación se desarrolla, queda establecida además del orden, la división correspondiente a los cursos 3.º y 4.º del Segundo Ciclo, según complejidad, en los apartados a) y b) respectivamente.

Objetivos

1. Ser capaz de apreciar la finalidad de los diferentes medios de comunicación visual, sabiendo analizar y diferenciar los aspectos informativos, funcionales, recreativos y estéticos específicos de cada medio.
 - a) El alumno ha de conocer los distintos medios de comunicación visual (cómic, prensa, fotografía, cine, etc.), sus características elementales y el grado de adecuación de cada uno de ellos a las finalidades que persigue.

Objetivos

- b) El alumno ha de adquirir la capacidad de analizar, seleccionar y utilizar el medio más idóneo para expresar ideas propias o ajenas, reconociendo previamente el proceso y el grado de dificultad.
2. Conocer los elementos que configuran el lenguaje de los medios de comunicación visual de masas, arquitectura, escultura, diseño industrial, pintura y dibujo y establecer las relaciones entre imagen y contenido y entre el signo y el objeto o situación a que se refiere.
- a) El alumno ha de conocer los elementos básicos que estructuran la sintaxis de los diferentes medios de comunicación visual y ha de ser capaz de establecer la diferencia entre una imagen o signo y el contenido o significado.
- b) El alumno ha de ser capaz de analizar, relacionar y utilizar con soltura los elementos que intervienen en los medios de comunicación visual para expresar ideas propias o enjuiciar las cualidades de producciones existentes.
3. Saber diferenciar y reproducir los matices de color en la naturaleza y en los objetos que nos rodean, atendiendo a sus propiedades de saturación, valor y tono.
- a) El alumno ha de comprender el uso del círculo cromático para realizar gamas y armonías sabiendo reproducir distintos matices de color observados en su entorno a partir de la realización de mezclas pigmentarias o de selección de materiales existentes.
- b) El alumno ha de conocer los principios de la interacción, de armonía y contraste, de dinámica y psicología del color y su aplicación en las artes para llegar a realizar con soltura producciones propias y juicios sobre obras ajenas.
4. Saber diferenciar y reproducir la variedad de texturas visuales y táctiles que se manifiestan en los diversos objetos e imágenes del entorno próximo o de los medios de comunicación visual.
- a) El alumno ha de comprender la importancia de la textura en la sensibilización de superficies y ha de ser capaz de conocer y producir variedad de técnicas y de significaciones visuales y táctiles.
- b) El alumno ha de ser capaz de elaborar, discernir, y detectar las relaciones entre textura y mensaje.
5. Saber relacionar las dimensiones de los objetos y espacios del entorno con las del cuerpo humano y saber aplicar escalas teniendo en cuenta las relaciones de proporción existentes.
- a) El alumno ha de comprender la relación existente entre las dimensiones de los objetos y las del cuerpo humano para saber aplicar los conceptos de proporción y escala en representaciones de objetos.
- b) El alumno ha de manejar con soltura criterios ergonómicos en los procesos de diseño de objetos sencillos, visualizando resultados mediante esquemas, bocetos y maquetas a escala.

6. Conocer y saber utilizar los diversos soportes, materiales o instrumentos seleccionando, en consecuencia, los más idóneos según la producción de que se trate.
 - a) El alumno ha de conocer, seleccionar y utilizar correctamente diferentes soportes bidimensionales (químicos, gráficos, y plásticos), instrumentos y materias pigmentarias o plásticas, atendiendo a las posibilidades expresivas.
 - b) El alumno deberá analizar y experimentar las posibilidades expresivas de instrumentos o materiales inusuales en las producciones propias o ajenas.
7. Ser capaces de describir gráfica o plásticamente objetos y aspectos del entorno próximo identificando los elementos estructurales, cromáticos o de textura que los caracterizan.
 - a) El alumno debe ser capaz de identificar y destacar, para describir gráfica o plásticamente, las cualidades de los objetos y aspectos del entorno próximo, atendiendo a su forma, estructura, color, textura, ritmo, etcétera.
 - b) El alumno deberá ser capaz de analizar e interpretar las relaciones entre dichas cualidades y la realidad para realizar versiones objetivas o subjetivas de la misma.
8. Saber identificar secuencias rítmicas en la naturaleza, objetos e imágenes del entorno próximo para diseñar modelos propios a partir de un módulo sencillo.
 - a) El alumno debe ser capaz de identificar módulos y agrupaciones de estos en la naturaleza, objetos e imágenes del entorno próximo, así como secuencias generadoras, para diseñar y reproducir modelos propios a partir de módulos sencillos.
 - b) El alumno deberá analizar y combinar las secuencias utilizando conceptos de orden (repetición, alternancia, cambio de dirección, expansión y simetría) para crear modelos propios a partir de módulos y secuencias más complejas.
9. Saber reconocer y utilizar la luz como valor expresivo y definidor de formas en los objetos y representaciones gráficas.
 - a) El alumno ha de reconocer y utilizar la luz como elemento definidor de volúmenes y ha de saber utilizarla en la representación de formas y objetos descubriendo sus cualidades expresivas.
 - b) El alumno analizará, para utilizar las diversas técnicas que le permitan elaborar el efecto de claroscuro, así como para conocer las cualidades y posibilidades expresivas de la luz coloreada, en consonancia con el grado de complejidad de las técnicas utilizadas.
10. Reconocer el sistema diédrico de representación como recurso descriptivo gráfico más adecuado en el diseño industrial y arquitectónico, y saber utilizarlo en la representación de objetos sencillos.

- a) El alumno ha de conocer, a nivel elemental, el sistema diédrico de proyección como sistema de representación objetivo y funcional, para utilizarlo en la definición dimensional de objetos sencillos.
- b) El alumno deberá manejar con soltura el sistema diédrico de representación, incorporando las sombras en la definición de objetos más complejos.

11. Saber utilizar sistemas de proyección (isometría, caballera y cónico) como recursos gráficos de carácter técnico, para crear sensación de volumen en la representación de cuerpos geométricos y formas simples.

- a) El alumno deberá conocer a nivel elemental, los sistemas de proyección isométrico caballera y cónico y utilizará el más adecuado en la representación de objetos sencillos del entorno inmediato.
- b) El alumno deberá manejar con soltura los sistemas axonométrico y cónico, incorporando sombras en la definición de objetos más complejos en sus aspectos descriptivos y expresivos.

12. Saber encontrar distintos significados a un mensaje visual determinado, insertándolo en otro contexto y realizando variaciones de color, orden, etc. en alguno de sus elementos significativos.

El alumno realizará variaciones de los elementos significantes de un mensaje visual determinado como procedimiento de desarrollo del pensamiento divergente en la búsqueda de soluciones múltiples, originales e inéditas.

13. Saber encontrar diversas alternativas en la organización de formas de un determinado mensaje visual atendiendo a los conceptos de dimensión, dirección, luz, etc. visualizando el resultado mediante bocetos o esquemas realizados con medios bi o tridimensionales.

El alumno ha de analizar las diversas opciones que existen en la organización de formas de un mensaje visual para llegar a resolver problemas de composición, tanto en el plano como en el espacio, aplicando los conceptos de dimensión, luz proporción, etc. en producciones propias.

El alumno habrá de diferenciar entre la idea a comunicar, el proceso (bocetos, esquemas previos) y el producto acabado, para comprender que la producción visual o plástica, según la finalidad, requiere unos determinados elementos y medios técnicos para llevarla a cabo.

14. Seleccionar entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión, integrando si es necesario dos o más lenguajes en las producciones que se realicen, individualmente o en equipo, y elaborando un plan racional de trabajo y de reparto de labores.

El alumno ha de realizar producciones propias, individuales o colectivas, de carácter más complejo o ambicioso, compilación de los conocimientos adquiridos, seleccionando el lenguaje más adecuado a las necesidades expresivas, para lo cual, previamente elaborará un plan de trabajo y acordará el reparto de labores.

La secuenciación de contenidos sigue el mismo criterio que la estructuración establecida para los Objetivos en cuanto a su carácter acumulativo, tanto dentro de cada curso, como en el desarrollo del Ciclo.

Se propone una nueva organización en la que se ha tomado como base la organización de bloques establecida en el Currículo Oficial, dividiéndolos y distribuyéndolos en cada uno de los cursos del ciclo o creando nuevos bloques con diferentes puntos.

La relación de bloques que este equipo propone está estructurada para su posterior subdivisión en Unidades Didácticas, de manera que éstas sean temáticamente uniformes.

Por ello esta nueva organización de bloques, además, está secuenciada para su presentación a los alumnos en el orden numérico que se establece.

El criterio para la distribución de contenidos en ambos cursos ha sido ya expuesto en la Introducción a los Objetivos: corresponden al tercer curso los contenidos de carácter descriptivo, instrumental o técnico de poca complejidad, y al cuarto curso los contenidos de carácter experimental, analítico y de síntesis propia.

Bloques de contenidos para el tercer curso del segundo ciclo de E. S. O.

De aquí en adelante se hace una introducción en cada bloque propuesto para explicitar la relación de los bloques del Currículo Oficial con los propuestos por este equipo.

Lenguaje visual

Se toma como base el bloque del mismo nombre del Currículo Oficial.

Los conceptos relacionados con símbolos y signos (anagramas, logotipos, signos convencionales) se tratarán con la misma amplitud conceptual que el resto de contenidos del bloque.

Se pasan a cuarto curso los conceptos que tratan la significación a nivel más complejo, y aquellos procedimientos de síntesis que implican técnicas de mayor dificultad.

Conceptos

1. Finalidades de la comunicación visual

- a) Informativa-funcional
- b) Recreativa-estética

2. Elementos del mensaje visual

- a) Significante
- b) Significado

3. Canales de comunicación
 - a) Medios de comunicación de masas
 - b) Medios en los que el objeto se define por su función
 - c) Artes plásticas
 - d) Artes del gesto
 - e) Nuevas tecnologías
4. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos
 - a) Arquitectura
 - b) Escultura
 - c) Pintura
 - d) Fotografía
 - e) Lenguajes del movimiento
5. Interacción entre distintos lenguajes, plástico, verbal, musical y gestual

Procedimientos

1. Observación y diferenciación de los mensajes visuales y plásticos según su finalidad.
2. Observación y descripción de los modos expresivos utilizados en un mensaje plástico o visual, teniendo en cuenta los significantes y significados.
3. Análisis y descripción de los elementos de las sintaxis utilizados en la imagen fija y en movimiento.
4. Selección de dos o más lenguajes que integren una producción significativa.

Actitudes

1. Reconocimiento y valoración del papel que juegan los medios de comunicación en nuestra cultura actual.
2. Reconocimiento del valor que tienen los lenguajes visuales para aumentar las posibilidades de comunicación.
3. Apreciación y curiosidad crítica ante las nuevas tendencias del diseño que afectan a la calidad de vida.
4. Actitud crítica ante las necesidades de consumo creados actualmente a través de la publicidad y la utilización en la misma de formas y contenidos que denotan discriminación sexual, social o racial.
5. Valoración de la constancia en el trabajo y de la importancia del proceso de planificación del mismo, como factor importante para la resolución satisfactoria de problemas.
6. Valorar la actividad perceptiva como creadora de imágenes.

Elementos de configuración

Este nuevo bloque se corresponde con el bloque "Elementos configurativos de los lenguajes visuales", con un primer punto introductorio en el que se dan las nociones necesarias sobre técnicas o soportes elementales (profundizar en este tema sería contraproducente en este tercer curso).

El apartado de la Forma se ha ampliado con los contenidos correspondientes a los bloques del "Representación de formas planas" y "Espacio y volumen", que tratan la definición, conocimiento racional de geometría plana y espacial entendiendo básicos tales contenidos para el desarrollo del concepto de configuración abstracta.

Se estudian Color y Luz conjuntamente, extrayendo los conceptos, procedimientos y actitudes relativos a la luz del bloque "Espacio y Volumen".

Conceptos

1. Soportes y técnicas elementales

- a) Tipos de soportes
- b) Pigmentos
- c) Útiles

2. La línea

- a) Elemento de expresividad inmediata
- b) Elemento primario de la geometría
- c) Instrumento de configuración de la forma

3. La forma

- a) Formas naturales y formas culturales (geométricas y orgánicas)
- b) Elemento de configuración abstracta.
 - b.1) Geometría plana. Modulación en el plano
 - b.2) Geometría espacial. Conceptos generales
- c) Estructura

4. Luz y color

- a) Color como fenómeno físico, mezclas aditivas y sustractivas
- b) Gammas y armonías (entonación)
- c) Interacción del color, cualidades psicológicas.
- d) Claroscuro.

5. La textura

- a) Naturales y artificiales
- b) Visuales y táctiles

Procedimientos

1. Utilización de distintas técnicas para reproducir signos gráfico-plásticos y aplicarlos en sus representaciones.
2. Análisis y utilización de la línea en su característica de lugar geométrico.
3. Utilización de la línea como perfil o límite en la representación de la forma.
4. Interpretación de formas reales analizando su configuración abstracta y material, suprimiendo lo superfluo e innecesario para su representación.
5. Identificación, clasificación y estudio comparado de formas bidimensionales.
6. Organización del plano a partir de estructuras modulares básicas.
7. Representación de formas planas geométricas.
8. Ordenación y movimiento de formas planas.
9. Análisis gráfico de estructuras planas naturales o culturales.
10. Investigación experimental de las cualidades físicas-objetivas y psicológicas del color a partir de la obtención de matices de color.
11. Empleo del claroscuro para sugerir el espacio y el volumen.
12. Investigación experimental de las cualidades físicas-objetivas y psicológicas de las texturas.
13. Análisis de la sintaxis de los lenguajes visuales en mensajes gráfico-plásticos o visuales, estableciendo relación y orden entre ellos.

Actitudes

1. Fomento de la capacidad de análisis, que permita la valoración de los distintos elementos que configuran la realidad.
2. Reconocimiento del orden interno existente en cualquier lenguaje visual o plástico, valorando la capacidad ordenadora.
3. Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas y plásticas.
4. Receptividad y sensibilización ante las cualidades perceptivas de los materiales de que se componen los objetos y ambientes próximos (texturas y colores).
5. Enriquecimiento de la capacidad sensorial con la valoración del matiz y la tonalidad, superando estereotipos y convencionalismos figurativos referidos al empleo del color.
6. Sensibilización ante las variaciones visuales producidas por cambios lumínicos.
7. Valoración de la capacidad de percepción integral de las imágenes, situando cada elemento configurador en relación con la totalidad, suprimiendo la información superflua.

La composición

Se corresponde con el bloque "La composición", pero dividiéndolo en dos partes, una para cada curso.

Para el curso tercero se establecen contenidos relativos a la estructura de la composición, armonías sencillas y proporción incluyendo, como nuevo concepto, la antropometría como sistema de relación con las medidas de o para el hombre.

Conceptos

1. Estructura de la composición.
 - a) Equilibrio simétrico y asimétrico.
 - b) Dirección y líneas de fuerza.
 - c) Armonía y contraste.
2. Antropometría. Sistema modular basado en la figura humana
3. La proporción.
 - a) Relación del tamaño de las partes de una misma forma entre sí, y con respecto al campo visual y de las figuras en él situadas.
 - b) Escalas de ampliación y de reducción

Procedimientos

1. Observación y análisis compositivo y de la proporción de las partes que existan en objetos o conjuntos de la naturaleza o de la producción cultural de la humanidad.
2. Análisis de simetrías elementales utilizadas en el pasado.
3. Realización de experiencias sobre la relatividad de la escala utilizada en la representación de objetos y su descripción.
4. Observación y análisis de las medidas antropométricas que se utilizan en objetos de uso cotidiano.

Actitudes

1. Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje gráfico-plástico o visual.
2. Apertura hacia nuevas formas de composición, aparte de conceptos estáticos y estereotipados que enriquezcan el bagaje de conocimientos en el campo de la percepción.
3. Valoración de la importancia de desarrollar la capacidad para ordenar formas en el campo visual.
4. Interés sobre el conocimiento del cuerpo humano y sus relaciones con el entorno.

Espacio y volumen

Este bloque se corresponde con el del mismo nombre del Currículo Oficial, sustrayendo los contenidos de definición y tratamiento racional de la geometría espacial y luz desarrollados en el bloque 2 propuesto, e introduciendo contenidos relativos a la representación de formas espaciales en el plano. Se incluye además el sistema diédrico correspondiente al bloque "Representaciones de formas planas".

El punto que trata "El movimiento como sensación generado por relación de elementos" se traslada al bloque de cuarto curso relativo a "La composición" por entenderlo como materia afín con los aspectos compositivos y de síntesis de lenguajes.

Conceptos

1. Sistemas de representación del espacio en el plano.
 - a) Sistema diédrico.
2. Sistemas de proyección y perspectiva.
 - a) Sistema axonométrico y caballera.
 - b) Sistema cónico.
3. El volumen realizado como tal
 - a) Análisis espacial (estructuras, redes, modulación, espacio lleno-vacío)
 - b) Según materiales utilizados (moldeables, rígidos)
 - c) Según el proceso (añadiendo o eliminando materia)

Procedimientos

1. Construcción de volúmenes, obtención de formas derivadas y realización de secciones.
2. Utilización de diversos sistemas proyectivos tridimensionales con fines descriptivos y expresivos.
3. Realización de maquetas a partir de esquemas gráficos.
4. Realización de formas expresivas volumétricas con materiales moldeables y rígidos.
5. Análisis gráfico de estructuras naturales, orgánicas e inorgánicas.
6. Producción, mediante variaciones lumínicas, de cambios en la apariencia de volúmenes y ambientes, visualizándolas en representaciones plásticas expresivas.

Actitudes

1. Apreciación de los cambios de los valores emotivos y de apariencia en volúmenes y ambientes producidos al variar la orientación, la distancia, el punto de vista, etc.
2. Predisposición a captar efectos de profundidad espacial en obras gráfico-plásticas.

3. Valoración de la capacidad espacial para visualizar formas tridimensionales.

El bloque "Representación de formas planas" queda asumido por el propuesto "Técnicas y elementos de configuración" en la parte correspondiente a geometría plana, modulación en el plano y dibujo científico entendiendo este último concepto como representación racional y abstracta de la forma desprovista de lo anecdótico y superfluo (esquemas).

El punto correspondiente a Sistema Diédrico se lleva al bloque "Espacio y volumen" en el apartado de representación de volúmenes en el plano, junto con otros sistemas de representación.

Se consideran ya tratados en la anterior etapa de E. G. B. los contenidos relacionados con ilusiones ópticas y simulación de la ilusión tridimensional en el plano (superposiciones y transparencias).

Bloques de contenidos para curso cuarto de segundo ciclo de E. S. O.

Apreciación del proceso de creación en las artes visuales

Este bloque se corresponde con el bloque del Currículo Oficial del mismo nombre, haciendo una división en dos bloques: "observación del proceso de creación" y "realización del proceso". En este bloque queda la parte de observación a la cual se sumarán los contenidos del primer bloque "Lenguajes visuales" referidos a análisis de significación más complejo.

Conceptos

1. Factores concurrentes en los distintos campos de la expresión visual: personales, sociales, anecdóticos, plásticos, simbólicos y condicionamientos previos de destino.
2. Mensajes y funciones en las artes visuales.
 - a) Relaciones entre emisor y receptor.
 - b) Funciones denotativa y connotativa.
 - c) Significación en las artes visuales, análisis iconográfico e interpretación iconológica.

Procedimientos

1. Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo-emotivo y referencial.
2. Utilización de nuevas tecnologías como instrumentos de comunicación.
3. Interpretación de los elementos de sintaxis de los lenguajes visuales en relación con sus significados.
4. Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas.
5. Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada.

6. Realización de esquemas y trabajo de síntesis sobre algunas obras para subrayar así los valores que se quieran destacar.
7. Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales.

Actitudes

1. Valoración del papel que juegan los medios de comunicación en nuestra cultura actual.
2. Potenciación de la curiosidad crítica ante nuevas tendencias del diseño y artes plásticas.
3. Valoración de la constancia en el trabajo y de la importancia del proceso de planificación.
4. Valoración de la calidad en manifestaciones plásticas o visuales.
5. Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en el entorno habitual.
6. Valoración y apreciación de todas las manifestaciones artísticas, tanto actuales como de otro tiempo.
7. Consideración de cualquier manifestación artística con independencia de sus aspectos anecdóticos.
8. Valoración, respeto y disfrute del patrimonio histórico y cultural.

Procedimientos y técnicas usadas en los lenguajes visuales

Tiene como base este bloque el del mismo nombre del Currículo Oficial excluyendo los contenidos referidos a *técnicas y soportes elementales*, que se incluyeron en el bloque correspondiente al curso tercero.

Conceptos

1. Los soportes en la expresión gráfico-plástica (químicos, magnéticos, y técnicas de la imagen fija y en movimiento)
2. Materiales y técnicas gráfico-plásticas
 - Los pigmentos
 - Los aglutinantes
 - Los disolventes
3. La materia en las formas volumétricas.
4. Las técnicas de expresión en las artes.

Procedimientos

1. Utilización de distintas técnicas para reproducir signos gráfico-plásticos y aplicarlos en las representaciones.
2. Análisis de mensajes y producción de otros, modificando sus elementos configurativos, la ordenación o la técnica.

3. Experimentación y utilización de técnicas de acuerdo con las intenciones expresivas y descriptivas.
4. Análisis y evaluación de la conexión existente entre resultados y técnicas utilizadas.
5. Diferenciación de los distintos modos de expresión a partir de la observación de las técnicas utilizadas.
6. Utilización y manejo de los instrumentos adecuados a cada técnica.

Actitudes

1. Valoración de la capacidad de síntesis de los elementos de configuración en la elaboración de los propios mensajes.
2. Valoración de la propia capacidad ordenadora, comparativamente con la deducida en el análisis de mensajes de las artes.
3. Búsqueda de soluciones originales al enfrentarse a representaciones gráficas o plásticas.
4. Disposición a explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por ponerlas en práctica.
5. Valoración de la selección de técnicas en función de sus características.
6. Valoración de la calidad que la instrumentación adecuada aporta a cualquier expresión plástica.
7. Valoración del orden y limpieza del aula, taller o laboratorio y conservación y cuidado del material.
8. Valoración de la diversidad de producciones evitando soluciones unívocas.

La composición

Como quedó expuesto anteriormente este bloque resulta de la división en dos del bloque del mismo nombre, estando éste compuesto por aquellos contenidos de superior complejidad

Conceptos

1. El ritmo en la composición
 - a) Ritmos dinámicos: expansión, crecimiento y arrítmicos
 - b) Ritmos libres: giros, cambios de sentido, ondulaciones, espirales, etc.
 - c) Secuencias lineales, por asociación o contraste de elementos formales.
2. La composición de cuadro en la imagen en movimiento.
 - a) El encuadre
 - b) Estructuras secuenciales

Procedimientos

1. Observación y análisis del ritmo y proporción en imágenes de la naturaleza y de la producción cultural de la humanidad.
2. Realización de composiciones estáticas y dinámicas teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción, escala y ritmo.
3. Organización espacial de formas, estableciendo relaciones flexibles y equilibradamente dinámicas.
4. Aplicación de ritmos que expresen movimiento, por asociación libre de partes y la realización de composiciones armónicas.
5. Modificación con fines expresivos de elementos significativos en composiciones realizadas anteriormente y análisis de las posibilidades plásticas.
6. Realización de variaciones de orden en una secuencia de imágenes y análisis del cambio de significado producido por este motivo.

Actitudes

1. Receptividad y sensibilización ante el ritmo en la naturaleza y sus afinidades con conocimientos geométricos.
2. Valoración de la importancia de desarrollar la capacidad para ordenar formas en cualquier campo visual.
3. Apreciación y valoración por la organización secuencial de movimientos en espectáculos o actividades sociales.

Proceso de creación en las artes

Este bloque resulta de la división en dos del bloque del “Apreciación del proceso de creación en las artes”, desarrollándose en éste aspectos relativos a la elaboración, proceso, modificaciones y conclusión del proceso de trabajo.

Además se ha incluido una segunda parte de ejemplificación de este proceso aplicado a diversas expresiones plásticas o visuales, donde podrá haber cabida para procedimientos de síntesis de alguno de estos lenguajes.

Conceptos

1. Fases de los procesos de realización
 - a) Fijación de las ideas a transmitir, o funcionalidad a satisfacer.
 - b) Bocetos, maquetas iniciales, elección de materiales, o técnicas.
 - c) Incidencia del proceso de realización material de la obra en el resultado final.
 - d) Reconsideraciones en cada momento del proceso de los planteamientos de partida, y las situaciones presentes.
2. Ejemplos de procesos de creación

- a) Arquitectura
- b) Escultura
- c) Pintura
- d) Fotografía
- e) Nuevas tecnologías

Procedimientos

1. Planificación de los distintos pasos a seguir para realizar obras de poca complejidad.
2. Observación de procesos creativos en diferentes campos, atendiendo al orden e interacciones de los factores de programa o materiales.
3. Elaboración del plan de trabajo en grupo según capacidades, estableciendo división e interacción entre los componentes.

Actitudes

1. Valoración del orden en cualquier proceso creativo.
2. Valoración de la importancia e influencia mutua de los factores programáticos y de realización material en cualquier producción.
3. Valoración de la capacidad integradora necesaria para la producción de obras plásticas.
4. Valoración de actitudes de solidaridad, flexibilidad, interés, tolerancia y responsabilidad en el trabajo en común.

Contenidos

Conceptos

1. Finalidades de la comunicación visual.
 - a) Informativa-funcional.
 - b) Recreativa-estética.
2. Elementos del mensaje visual.
 - a) Significante.
 - b) Significado.
3. Canales de comunicación.
 - a) Medios de comunicación de masas.
 - b) Medios en los que el objeto se define por su función.
 - c) Artes plásticas.
 - d) Arte del gesto.
 - e) Nuevas tecnologías.

Unidades didácticas para el tercer curso E. S. O.

Objetivos

1. Ser capaz de apreciar la finalidad de los diferentes medios de comunicación visual, sabiendo analizar y diferenciar los aspectos informativos, funcionales, recreativos y estéticos específicos de cada medio.

El alumno ha de conocer los distintos medios de comunicación visual (cómic, prensa, fotografía, cine, etc.), sus características elementales y el grado de adecuación de cada uno de ellos a las finalidades que persigue.

Contenidos

Conceptos

1. Finalidades de la comunicación visual.
 - a) Informativa-funcional.
 - b) Recreativa-estética.
2. Elementos del mensaje visual.
 - a) Significante.
 - b) Significado.
3. Canales de comunicación.
 - a) Medios de comunicación de masas.
 - b) Medios en los que el objeto se define por su función.
 - c) Artes plásticas.
 - d) Artes del gesto.
 - e) Nuevas tecnologías.

I. Comunicación visual

Procedimientos

1. Observación y diferenciación de los mensajes visuales y plásticos según su finalidad.
2. Observación y descripción de los modos expresivos utilizados en un mensaje plástico o visual, teniendo en cuenta los significantes y significados.

Actitudes

1. Reconocimiento y valoración del papel que juegan los medios de comunicación en nuestra cultura actual.
2. Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas actualmente a través de la publicidad y la utilización en la misma de formas y contenidos que denotan discriminación sexual, social o racial.
3. Valoración de la constancia en el trabajo y de la importancia del proceso de planificación del mismo como factor importante para la resolución satisfactoria de problemas.

II. Sintaxis de lenguajes

Objetivos

1. Conocer los elementos que configuran el lenguaje de los medios de comunicación visual de masas, arquitectura, escultura, diseño industrial, pintura y dibujo y establecer las relaciones entre imagen y contenido y entre el signo y el objeto o situación a que se refiere.

El alumno ha de conocer los elementos básicos que estructuran la sintaxis de los diferentes medios de comunicación visual y ha de ser capaz de establecer la diferencia entre una imagen o signo y el contenido o significado.

Contenidos

Conceptos

1. Sintaxis de los lenguajes visuales específicos.
 - a) Diseño urbano.
 - b) Arquitectura.
 - c) Escultura.
 - d) Pintura.
 - e) Diseño.
 - f) Cine y televisión.
 - g) Cómic.
2. Interacción entre distintos lenguajes, plástico, verbal, musical y gestual.

Procedimientos

1. Análisis y descripción de los elementos de la sintaxis utilizados en la imagen fija y en movimiento.
2. Selección de dos o más lenguajes que integren una producción significativa.

Actitudes

1. Reconocimiento del valor que tienen los lenguajes visuales para aumentar las posibilidades de comunicación.
2. Valoración de la actividad perceptiva como creadora de imágenes.
3. Apreciación y curiosidad crítica ante las nuevas tendencias del diseño que afectan a la calidad de vida.
4. Valoración de la constancia en el trabajo y de la importancia del proceso de planificación del mismo, como factor importante para la resolución de problemas.
5. Análisis de la sintaxis de los lenguajes visuales en mensajes gráfico-plásticos o visuales, estableciendo relación y orden entre ellos.

Objetivos

1. Conocer y saber utilizar los diversos soportes, materiales o instrumentos de carácter elemental seleccionando, en consecuencia, los más idóneos según la producción de que se trate.

El alumno ha de conocer, seleccionar y utilizar correctamente diferentes soportes bidimensionales (gráficos, y plásticos), instrumentos y materiales, atendiendo a las posibilidades expresivas.

2. Ser capaces de describir gráficamente objetos y aspectos del entorno próximo identificando los elementos estructurales y expresivos que se configuren mediante geometría plana.

El alumno debe ser capaz de identificar y destacar, para describir gráficamente, las cualidades de los objetos y aspectos del entorno próximo, atendiendo a su forma, definida mediante geometría plana.

Contenidos

Conceptos

1. Soportes y técnicas elementales.
 - a) Tipos de soportes.
 - b) Útiles.

III. Forma

2. La línea.
 - a) Elemento de expresividad inmediata
 - b) Elemento primario de la geometría
 - c) Instrumento de configuración de la forma
3. La forma
 - a) Formas naturales y formas culturales (geométricas y orgánicas)
 - b) Elemento de configuración abstracta.
 - b.1) Geometría plana. Modulación en el plano
 - b.2) Geometría espacial. Conceptos generales
 - c) Estructura

Procedimientos

1. Utilización de distintas técnicas para producir signos gráfico-plásticos y aplicarlos en sus representaciones.
2. Análisis y utilización de la línea en su característica de lugar geométrico.
3. Utilización de la línea como perfil o límite en la representación de la forma.
4. Interpretación de formas reales analizando su configuración abstracta y material, suprimiendo lo superfluo e innecesario para su representación.
5. Identificación, clasificación y estudio comparado de formas bidimensionales.
6. Organización del plano a partir de estructuras modulares básicas.
7. Representación de formas planas geométricas.
8. Ordenación y movimiento de formas planas
9. Análisis gráfico de estructuras planas naturales o culturales.

Actitudes

1. Fomento de la capacidad de análisis, que permita la valoración de la forma como elemento que configura la realidad.
2. Reconocimiento del orden interno existente en cualquier lenguaje visual o plástico, valorando la capacidad ordenadora que tiene la línea.
3. Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas y plásticas.
4. Valoración de la capacidad de percepción integral de las imágenes planas, situando la línea como elemento configurador en relación con la totalidad, suprimiendo la información superflua.

Objetivos

1. Conocer y saber utilizar los diversos soportes, materiales o instrumentos en relación con la aplicación del color, seleccionando, en consecuencia, los más idóneos según la producción de que se trate.

El alumno ha de conocer, seleccionar y utilizar correctamente diferentes soportes bidimensionales (químicos, gráficos, y plásticos), instrumentos y materias pigmentarias o plásticas, atendiendo a las posibilidades expresivas.

2. Saber diferenciar y reproducir los matices de color en la naturaleza y en los objetos que nos rodean, atendiendo a sus propiedades de saturación, valor y tono.

El alumno ha de comprender el uso del círculo cromático para realizar gamas y armonías, sabiendo reproducir distintos matices de color observados en su entorno a partir de la realización de mezclas pigmentarias o de selección de materiales existentes.

3. Saber reconocer y utilizar la luz como valor expresivo y definidor de formas en los objetos y representaciones gráficas.

El alumno ha de reconocer y utilizar la luz como elemento definidor de volúmenes y ha de saber utilizarla en la representación de formas y objetos descubriendo sus cualidades expresivas.

4. Ser capaces de describir gráfica o plásticamente objetos y aspectos del entorno próximo identificando los elementos cromáticos que los caracterizan.

El alumno debe ser capaz de identificar y destacar, para describir gráfica o plásticamente, las cualidades de los objetos y aspectos del entorno próximo, atendiendo a su forma y color

Contenidos

Conceptos

1. Soportes y técnicas elementales.

- a) Tipos de soportes.
- b) Pigmentos.
- c) Útiles.

2. Luz y color.

- a) Color como fenómeno físico, mezclas aditivas y sustractivas.
- b) Gamas y armonías (entonación).
- c) Interacción del color, cualidades psicológicas.
- d) Claroscuro.

Procedimientos

1. Investigación experimental de las cualidades físicas-objetivas y psicológicas del color a partir de la obtención de matices de color.
2. Empleo del claroscuro para sugerir el espacio y el volumen.
3. Análisis de la sintaxis de los lenguajes visuales en mensajes gráfico-plásticos o visuales, estableciendo relación y orden entre ellos.

Actitudes

1. Receptividad y sensibilización ante las cualidades perceptivas de los materiales de que se componen los objetos y ambientes próximos (colores).
2. Enriquecimiento de la capacidad sensorial con la valoración del matiz y la tonalidad, superando estereotipos y convencionalismos figurativos referidos al empleo del color.
3. Sensibilización ante las variaciones visuales producidas por cambios lumínicos.
4. Valoración de la capacidad de percepción integral de las imágenes, situando cada elemento configurador en relación con la totalidad, suprimiendo la información superflua.

V. Texturas

Objetivos

1. Conocer y saber utilizar los diversos soportes, materiales o instrumentos, seleccionando, en consecuencia, los más idóneos según la producción de que se trate.

El alumno ha de conocer, seleccionar y utilizar correctamente diferentes soportes bidimensionales (químicos, gráficos, y plásticos), instrumentos y materias plásticas, atendiendo a las posibilidades expresivas.

2. Saber diferenciar y reproducir la variedad de texturas visuales y táctiles que se manifiestan en los diversos objetos e imágenes del entorno próximo o de los medios de comunicación visual.

El alumno ha de comprender la importancia de la textura en la sensibilización de superficies y ha de ser capaz de conocer y producir variedad de técnicas y de significaciones visuales y táctiles.

3. Ser capaces de describir gráfica o plásticamente objetos y aspectos del entorno próximo identificando los elementos estructurales, o de textura que los caracterizan.

El alumno debe ser capaz de identificar y destacar, para describir gráfica o plásticamente, las cualidades de los objetos y aspectos del entorno próximo, atendiendo a su forma, estructura, color y textura.

Contenidos

Conceptos

1. Soportes y técnicas elementales
 - a) Tipos de soportes
 - b) Útiles
2. La textura
 - a) Naturales y artificiales
 - b) Visuales y táctiles

Procedimientos

1. Investigación experimental de las cualidades físicas-objetivas y psicológicas de las texturas.
2. Análisis de la sintaxis de los lenguajes visuales en mensajes gráfico-plásticos o visuales, estableciendo relación y orden entre ellos.

Actitudes

1. Receptividad y sensibilización ante las cualidades perceptivas de los materiales de que se componen los objetos y ambientes próximos (texturas).
2. Valoración de la capacidad de percepción integral de las imágenes, situando cada elemento configurador en relación con la totalidad, suprimiendo la información superflua.

Objetivos

1. Saber identificar secuencias rítmicas en la naturaleza, objetos e imágenes del entorno próximo para diseñar modelos propios a partir de un módulo sencillo.

El alumno debe ser capaz de identificar módulos y agrupaciones de éstos en la naturaleza, objetos e imágenes del entorno próximo, así como secuencias generadoras, para diseñar y reproducir modelos propios a partir de módulos sencillos.

2. Ser capaces de describir gráfica o plásticamente objetos y aspectos del entorno próximo, identificando los elementos estructurales y compositivos que los caracterizan.

El alumno debe ser capaz de identificar y destacar, para describir gráfica o plásticamente, las cualidades de los objetos y aspectos del entorno próximo, atendiendo a su forma, estructura, composición, color y textura.

VI. La composición

Contenidos

Conceptos

1. Estructura de la composición.
 - a) Equilibrio simétrico y asimétrico.
 - b) Dirección y líneas de fuerza.
 - c) Armonía y contraste.

Procedimientos

1. Observación y análisis compositivo de las partes que conformen los objetos o conjuntos de la naturaleza o de la producción cultural de la humanidad.
2. Análisis de simetrías elementales utilizadas en el pasado.

Actitudes

1. Interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje gráfico-plástico o visual.
2. Apertura hacia nuevas formas de composición, aparte de conceptos estáticos y estereotipados, que enriquezcan el bagaje de conocimientos en el campo de la percepción.
3. Valoración de la importancia de desarrollar la capacidad para ordenar formas en el campo visual según sus mutuas relaciones.

V. Texturas

VII. Proporción escala y antropometría

Objetivos

1. Saber relacionar las dimensiones de los objetos y espacios del entorno con las del cuerpo humano y saber aplicar escalas, teniendo en cuenta las relaciones de proporción existentes.

El alumno ha de comprender la relación existente entre las dimensiones de los objetos y las del cuerpo humano para saber aplicar los conceptos de proporción y escala en representaciones de objetos.

2. Ser capaces de describir gráfica o plásticamente objetos y aspectos del entorno próximo identificando los elementos estructurales y las dimensiones que los caracterizan.

El alumno debe ser capaz de identificar y destacar, para describir gráfica o plásticamente, las cualidades de los objetos y aspectos del entorno próximo, atendiendo a su forma, estructura, composición, dimensión, color y textura.

Contenidos

Conceptos

1. Antropometría. Sistema modular basado en la figura humana.
2. La proporción.
 - a) Relación del tamaño de las partes de una misma forma entre sí, y con respecto al campo visual y de las figuras en él situadas.
 - b) Escalas de ampliación y de reducción.

Procedimientos

1. Realización de experiencias sobre la relatividad de la escala utilizada en la representación de objetos y su descripción.
2. Observación y análisis de las medidas antropométricas que se utilizan en objetos de uso cotidiano.

Actitudes

1. Valoración de la importancia de desarrollar la capacidad para ordenar formas en el campo visual según las dimensiones de los objetos existentes.
2. Interés sobre el conocimiento del cuerpo humano y sus relaciones con el entorno.

Objetivos

1. Reconocer el sistema diédrico de representación como recurso descriptivo gráfico más adecuado en el diseño industrial y arquitectónico, y saber utilizarlo en la representación de objetos sencillos.

El alumno ha de conocer, a nivel elemental, el sistema diédrico de proyección como sistema de representación objetivo y funcional, para utilizarlo en la definición dimensional de objetos sencillos.

2. Ser capaces de describir gráficamente objetos y aspectos del entorno próximo identificando los elementos estructurales y de forma, mediante el sistema diédrico de representación.

El alumno debe ser capaz de identificar y destacar, para describir gráficamente, las cualidades de los objetos y aspectos del entorno próximo, atendiendo a su forma, estructura con la utilización del sistema diédrico.

Contenidos

Objetivos

1. Sistemas de representación del espacio en el plano.
 - a) Sistema diédrico.

VIII. Sistema diédrico

Procedimientos

1. Utilización del sistema diédrico de proyección con fines descriptivos.
2. Análisis gráfico de estructuras naturales, orgánicas e inorgánicas.

Actitudes

1. Valoración de la capacidad espacial para visualizar formas tridimensionales.

IX. Sistema axonométrico

Objetivos

1. Saber utilizar sistemas de proyección (isometría, caballera) como recursos gráficos de carácter técnico, para crear sensación de volumen en la representación de cuerpos geométricos y formas simples.

El alumno deberá conocer a nivel elemental, los sistemas de proyección isométrico caballera y cónico y utilizará el más adecuado en la representación de objetos sencillos del entorno inmediato.

2. Ser capaces de describir gráfica o plásticamente objetos y aspectos del entorno próximo, identificando los elementos estructurales y de forma que los caracterizan, mediante sistemas de representación axonométrica.

El alumno debe ser capaz de identificar y destacar, para describir gráficamente, las cualidades de los objetos y aspectos del entorno próximo, atendiendo a su forma y estructura con el más adecuado de los sistemas de proyección axonométricos.

Contenidos

Conceptos

1. Sistemas de proyección y perspectiva.

Sistema isométrico

Perspectiva caballera

Procedimientos

1. Utilización de diversos sistemas proyectivos tridimensionales con fines descriptivos y expresivos.
2. Análisis gráfico de estructuras naturales, orgánicas e inorgánicas.

Actitudes

1. Valoración de la capacidad espacial para visualizar formas tridimensionales.

X. Perspectiva cónica

Objetivos

1. Saber utilizar la perspectiva cónica como recurso gráfico de carácter técnico, para crear sensación de volumen en la representación de cuerpos geométricos y formas simples.

El alumno deberá conocer a nivel elemental, la perspectiva cónica en la representación de objetos sencillos del entorno inmediato.

2. Ser capaces de describir gráficamente objetos y aspectos del entorno próximo identificando los elementos estructurales y de forma que los caracterizan mediante la perspectiva cónica.

El alumno debe ser capaz de identificar y destacar, para describir gráficamente, las cualidades de los objetos y aspectos del entorno próximo, atendiendo a su forma y estructura con el más adecuado de los sistemas de representación.

Contenidos

Conceptos

1. Sistemas de proyección y perspectiva.

a) Sistema cónico

Procedimientos

1. Utilización de diversos sistemas proyectivos tridimensionales con fines descriptivos y expresivos.
2. Análisis gráfico de estructuras naturales, orgánicas e inorgánicas.
3. Producción mediante variaciones lumínicas, cambios en la apariencia de volúmenes y ambientes, visualizándolas en representaciones plásticas expresivas.

Actitudes

1. Apreciación de los cambios de los valores emotivos y de apariencia en volúmenes y ambientes producidos al variar la orientación, la distancia, el punto de vista, etc.
2. Predisposición a captar efectos de profundidad espacial en obras gráfico-plásticas.
3. Valoración de la capacidad espacial para visualizar formas tridimensionales.

Objetivos

1. Ser capaces de describir plásticamente objetos y aspectos del entorno próximo identificando los elementos estructurales, cromáticos o de textura que los caracterizan.

XI. Volumen

El alumno debe ser capaz de identificar y destacar, para describir plásticamente, las cualidades de los objetos y aspectos del entorno próximo, atendiendo a su forma, estructura, color, textura, ritmo, mediante la realización de maquetas volumétricas.

Contenidos

Conceptos

1. El volumen realizado como tal.
 - a) Análisis espacial (estructuras, redes, modulación, espacio lleno-vacío).
 - b) Según materiales utilizados (moldeables, rígidos).
 - c) Según el proceso (añadiendo o eliminando materia).

Procedimientos

1. Realización de maquetas a partir de esquemas gráficos.
2. Realización de formas expresivas volumétricas con materiales moldeables y rígidos.
3. Análisis gráfico de estructuras naturales, orgánicas e inorgánicas.
4. Construcción de volúmenes, obtención de formas derivadas y realización de secciones.

Actitudes

1. Predisposición a captar efectos de profundidad espacial en obras gráfico-plásticas.
2. Valoración de la capacidad espacial para visualizar formas tridimensionales.

Temporalización orientativa de las Unidades didácticas

I. Comunicación.....	2 semanas
II. Sintaxis de lenguajes	3 semanas
III. Formas.....	5 semanas
IV. Luz y Color	4 semanas
V. Texturas	2 semanas
VI. Proporción, Escala, Antropometría.....	2 semanas
VII. Composición	2 semanas
VIII. Sistema diédrico	2 semanas
IX. Sistemas axonométricos	2 semanas
X. Perspectiva Cónica	2 semanas
XI. Volumen	4 semanas

Los aspectos metodológicos que a continuación se consideran surgen de la interpretación del articulado de la L. O. G. S. E. donde se dice "la metodología didáctica en la educación secundaria obligatoria se adaptará a las características de cada alumno, favorecerá su capacidad para aprender por sí mismo y para trabajar en equipo y le iniciará en el conocimiento de la realidad de acuerdo con los principios básicos del método científico", que se traduce en los siguientes apartados y son la base de la metodología propuesta por este equipo.

La Plástica como actividad racional que utiliza la manualidad para expresarse

Tratamiento de esta Área como disciplina con un cuerpo conceptual "científico" donde la labor manual no es el fin sino el medio a través del cual adquirimos y expresamos el conocimiento.

Los conceptos que se impartirán a los alumnos habrán de ser tratados de forma coherente en su secuenciación, bien definidos y acotados, evitando la ambigüedad que no pueda ser asumida por el alumno.

Los conceptos habrán de fomentar en el alumno la capacidad de abstracción o elaboración de pensamiento abstracto, y no el de capacidad manual, que evidentemente habrá de desarrollar el alumno dado el carácter práctico necesario para la producción de hechos propios de esta disciplina.

Se entiende, por tanto, que la parte del "saber hacer" es medio en la consecución del fin de "saber", si bien la manualidad tendrá su tratamiento metodológico correspondiente, y expresado con posterioridad.

Interacción con el entorno próximo

Las capacidades genéricas (saber hacer y saber ver) citadas en el punto anterior están directamente relacionadas con la realidad visual o plástica, por lo cual el profesor dará a conocer los conceptos de cada unidad aplicados y reconocibles sobre una casuística del entorno, a poder ser contradictoria, cuidando que los conceptos explicados sean claramente reconocibles por el alumno en la casuística con que se trabaje.

De manera que se manejará la realidad directamente percibida por el alumno, evitando toda explicación o aplicación conceptual que no se corresponda con hechos plásticos o visuales conocidos.

Se pretende que se relacionen los conceptos con la realidad de forma directa, para que la comprensión llegue a ser unívoca, una vez que el alumno sea capaz de separar el concepto de la base material que ha servido para la comprensión.

Experimentación directa

El alumno comprobará experimentalmente los conceptos antes señalados, teniendo como base la realidad de su entorno, aplicando conocimientos que devienen de los conceptos antes explicados por el profesor.

La experimentación implica además tareas de realización manual, "saber hacer", siempre consideradas como medio necesario en la consecución de fin superior "saber"

Progresión en la dificultad de las tareas

Progresividad en la dificultad de las tareas prácticas, de manera que corran parejas las habilidades que se consigan con la creciente dificultad en los trabajos a realizar, para evitar que una posible inhabilidad corte el discurso de aprendizaje.

Trabajos abiertos

Los trabajos a realizar tendrán cierto grado de flexibilidad para poder adaptarlos a las capacidades de los alumnos.

El alumno podrá elegir la casuística sobre la que quiere trabajar evitando así, en lo posible, trabajos indeseados.

El profesor fijará el punto de partida de cada trabajo, que será de extensión variable, según la capacidad o interés del alumno, siempre que se cubran los objetivos señalados.

Trabajo en equipo

Se fomentará el trabajo en grupo partiendo de situaciones en las que éste sea suma de aportaciones individuales, para que el alumno entienda la importancia de la responsabilidad hacia el resto del grupo.

Se deberá llegar a un posterior estadio en el que el conocimiento mutuo de capacidades y limitaciones permita un trabajo cooperativo, estableciendo un proceso de acuerdo con las capacidades propias de cada componente.

En otro ámbito más amplio, se fomentará el trabajo en clase como trabajo en un equipo mayor, donde actitudes de respeto son fundamentales para el correcto desarrollo del proceso de aprendizaje.

Estimulación de la creatividad

Si bien "pintar lo que se quiera" no suele ser eficaz para el alumno, es preciso contemplar la necesidad de estimular la creatividad y la expresividad en los trabajos, a sabiendas de la dificultad que representa.

Por ello, el profesor deberá enfatizar las posibilidades creativas en cada ejercicio o experiencia, ofreciendo la posibilidad de afrontar el trabajo desde la perspectiva de la sensibilidad personal para, alcanzando los objetivos concretos planteados, encontrar soluciones personales.

En el abanico de posibilidades que va desde la copia mimética a la solución original, el alumno deberá moverse más próximo al último extremo.

Principios generales del diseño de actividades

La metodología propuesta se desarrolla mediante una serie de actividades secuenciadas tales que cualquiera de ellas amplía, completa, o matiza a las anteriores.

1. El profesor buscará situaciones u objetos visuales o plásticos, a poder ser contradictorios, sobre los que desarrollar, explicar y señalar los contenidos de cada unidad, teniendo en cuenta las relaciones interdisciplinares.

Estas situaciones u objetos han de ser conocidos por el alumno, bien en su entorno cotidiano o bien a propuesta del profesor para agrandar el campo de conocimientos perceptivos y teóricos del alumno, siendo preciso, además, aportar conocimientos relativos al medio temporal o físico en que se producen.

2. El profesor sentará las bases que permitan seleccionar al alumno la casuística que pretende analizar para que se adapte, por una parte, a los requerimientos que tengan los contenidos que se estén desarrollando y, por otra, permitan al alumno trabajar en los aspectos que sean de su interés.

Se dará el caso de alumnos sin motivación especial para elegir el hecho sobre el que trabajar, siendo el profesor el que determine la base de su trabajo.

4. La actividad del alumno será la experimentación sobre los ejemplos por él elegidos, lo que implica un trabajo práctico, que necesariamente habrá de ser seguido por el profesor, en la fase de realización, a fin de detectar posibles errores de concepto o inhabilidades.

En este momento se habrá de cuidar que las tareas manuales no impidan el avance en la aprehensión de conocimientos abstractos, dando al alumno conocimientos sobre técnicas de representación o, en casos de seria dificultad para tales tareas, buscando otros modos alternativos que no impidan la consecución de conocimientos.

5. Puesta en común. Análisis colectivo con carácter elemental y breve.

La parte final de toda actividad realizada consistirá en una puesta en común en que se analizarán y expondrán públicamente, si el trabajo fuese en equipo, los aspectos positivos y las desviaciones obtenidas para conocer en todo momento el grado de consecución de objetivos propuestos y los resultados positivos por su grado de corrección y originalidad.

Criterios para la evaluación

Evaluación sumativa

Los tipos y grados de aprendizaje que evidencien los objetivos generales, de nivel o didácticos a propósito de los contenidos seleccionados.

Al término de una fase de aprendizaje.

Observación, registro e interpretación.

Como consecuencia de las orientaciones metodológicas y del diseño de actividades establecido, surge la necesidad de disponer de unos recursos materiales precisos para el correcto desarrollo del currículo.

Nunca los recursos materiales deberán condicionar el Currículo del Centro, pero tampoco debe elaborarse éste sin olvidar determinadas carencias o limitaciones.

Materiales útiles

Este equipo como participante de la Comisión para la evaluación de materiales didácticos del área de Plástica para la E.S.O., y en base al estudio de los mismos, en gran parte coincidente con el de los materiales enviados a cada centro, propone el siguiente listado:

Instalaciones del aula

- Agua y desagüe.
- Instalación eléctrica de fuerza.
- Instalación eléctrica 20 A.
- Mecanismo de oscurecimiento de ventanas a luz natural.
- Cuarto oscuro para revelado de fotografía.

Mobiliario del aula

- Mesa para el profesor (no de dibujo).
- Mesa de dibujo amplia para cada alumno con banquetas.
- Mesa de taller baja para 10 alumnos, con banquetas.
- Armarios con puerta de cristal.
- Estanterías abiertas a dos caras para trabajos húmedos.
- Fichero archivador.
- Estanterías metálicas.
- Encerado móvil para rotuladores.
- Encerado para tiza grande.
- Perchas.

Materiales de uso común con el resto del Centro

- Vídeo y televisión.
- Fotocopiadora.
- Ordenador 286 o superior con impresora.

Material propio del aula

- Retroproyector o proyector de opacos.
- Proyector de diapositivas y pantalla.
- Caballetes para dibujo o pintura.
- Tableros contrachapado 70 x 50 cm
- Mesas giratorias para modelado.
- Paralex para las mesas de los alumnos.
- Juego de modelos geométricos grande.
- Maniquí articulado
- Estuche de dibujo técnico.

- Plantillas de mesa y encerado.
- Juego de pinceles para guache con pocillos.
- Aerógrafo y compresor.
- Equipo de grabado y estampación en linóleo.
- Tórculo.
- Sierra térmica de poliespán.
- Horno eléctrico de 5 kw con control de temperatura.
- Material de laboratorio de fotografía.

Material didáctico

- Colección de diapositivas de arte.
- Colección de vídeos.
- Bibliografía básica (Biblioteca del Centro)

Consideramos que en cada Centro se debería formar un archivo de materiales (ejercicios propuestos, experiencias realizadas, evaluaciones de actividades, etc.) a fin de conseguir una base de datos que garantizará la continuidad en el Currículo del Centro.

Criterios para la evaluación

El proceso de la evaluación. Coll, 1988

	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación sumativa
¿Qué evaluar?	Los esquemas de conocimiento pertinentes para el nuevo material o situación de aprendizaje	Los progresos, dificultades, bloques, etc. que jalonan el proceso de aprendizaje.	Los tipos y grados de aprendizaje que estipulan los objetivos (terminales, de nivel o didácticos) a propósito de los contenidos seleccionados.
¿Cuándo evaluar?	Al comienzo de una nueva fase de aprendizaje	Durante el proceso de aprendizaje.	Al término de una fase de aprendizaje.
¿Cómo evaluar?	Consulta e interpretación de la historia escolar del alumno. Registro e interpretación de las respuestas y comportamientos de los alumnos ante preguntas y situaciones relativas al nuevo material de aprendizaje.	Observación, sistemática y pautada del proceso de aprendizaje. Registro de las observaciones en hojas de seguimiento. Interpretaciones de las observaciones.	Observación, registro e interpretación de las respuestas y comportamientos de los alumnos a preguntas y situaciones que exigen la utilización de los contenidos aprendidos.

Tomado de "Guía para la elaboración, seguimiento y valoración de proyectos curriculares de centro" de L. del Carmen y A. Zabala.

Presentamos el anterior cuadro por entenderlo suficientemente aclaratorio para el desarrollo de este punto, si bien se debe establecer la puntualización de que tal cuadro incluido en el citado libro responde a la situación dada por su título, y este trabajo no es exactamente el desarrollo de un Proyecto curricular de centro.

Evaluación inicial

Se ha hablado ya de la Evaluación Inicial, dejándose un modelo a manera de ejemplo para el próximo punto, entendiendo que no se conoce el desarrollo académico del alumno en su etapa anterior de E. G. B. De ahí la apreciable diferencia con el cuadro de Coll por entender que éste se refiere a la situación en que se estará cuando el alumno curse tercer y cuarto de E. S. O. en el mismo centro en que realizó primero y segundo.

Evaluación formativa

Entendemos conocida por la generalidad del profesorado la facultad formativa que tiene toda evaluación, y encontramos que la dificultad mayor está en que el "registro de las observaciones" realizadas por el profesor puedan ser de utilidad para otros profesores en ulterior ocasión, cuestión importante si se pretende seguir la evolución formativa del alumno. Por tanto las pautas de evaluación más adelante señaladas están determinadas en función de las siguientes características:

a) Expresar criterios significativos

En orden, por la misma razón que el principio de intervención educativa "construcción de aprendizajes significativos".

b) Expresar capacidades objetivas

De manera que otro profesor que posteriormente pueda utilizar estas evaluaciones sepa unívocamente qué es lo evaluado.

c) Redacción fácil y directa

La cumplimentación de "las observaciones en hojas de seguimiento" ha de ser fácil y directa evitando el trabajo burocrático al profesor (rellenar largas hojas) que a la larga no son operativas.

Al final de este punto se presenta un modelo de hoja de evaluación, pudiendo establecerse otras de similares características en su formalización, no en los criterios propuestos por este equipo, y que en ulterior punto se especificarán, así como su valoración.

Evaluación sumativa

Entendemos ésta como la evaluación de la evolución del alumno tendente a la adquisición de las capacidades mínimas descritas en los objetivos a lo largo del período escolar en que se encuentre, en este caso, tercer curso de E. S. O.

Dada esta circunstancia, y puesto que éste será el último que cursen algunos alumnos, la evaluación sumativa a realizar se hará como si de final de ciclo se tratara, sin considerar la cuestión de la promoción de ciclo.

Las pautas para la evaluación serán las mismas que para la evaluación formativa, con las mismas salvedades establecidas para aquellos, haciendo especial hincapié en la objetividad.

La objetividad, amén de incuestionable en cualquier Evaluación, es citada por la necesidad de la utilización de esta Evaluación para distintos usos o destinatarios. Entendemos que no se deben realizar diferentes Evaluaciones sobre el alumno, lo que podría llevar a distorsiones y diferencias que no reflejaran la situación objetiva del mismo.

Evaluación de las actividades

El seguimiento de las actividades se realizará controlando, por porcentajes sobre la generalidad del alumnado, la consecución de los objetivos propuestos para ella, con el criterio de validez de la actividad si un porcentaje alto de alumnos consigue los objetivos fijados.

En el caso de no conseguir un porcentaje elevado de resultados positivos se analizarán las causas para corregir o anular la actividad planteada.

Para la realización de esta evaluación se utilizará otra hoja de seguimiento por actividad, con la fijación y definición de los contenidos a evaluar, donde posteriormente se anotarán los porcentajes de alumnos que han conseguido los objetivos propuestos.

El modelo se presenta al final del punto actual.

Hojas de seguimiento para la evaluación

Los criterios de evaluación que se toman como referencia principal son los que se establecen en el Currículo Oficial.

Merecen una atención especial, aspectos concretos de los contenidos (significación, forma, ..., sistemas) por su relevancia y directa relación con los objetivos y contenidos para el tercer curso.

Otros de carácter general que pueden ser útiles son los que se indican a continuación. Se establecen para ellos diferentes niveles de logro:

Lógica en el proceso de aprendizaje y trabajo

Se evaluará la capacidad que tenga el alumno de establecer un proceso de trabajo apoyado en la lógica, tanto para el análisis como para la síntesis de los lenguajes visuales o plásticos.

Se valorará el conocimiento abstracto y su aplicación como apoyatura en la realización de actividades concretas.

1. Se limita a recoger información sobre lo ofrecido, sin ordenarla y estructurarla.

2. Ordena la información que le llega, sin ser capaz de abstraer conceptos generales aplicables a otros casos.
3. Emite hipótesis adecuadas, relaciona y saca conclusiones propias.
4. Comprende, comprueba y abstrae conceptos para utilizarlos en otros casos.

Creatividad desarrollada en sus producciones

Se evaluará la capacidad que tenga el alumno de resolver los problemas planteados de manera diferente y con concepción propia, superando estereotipos y convencionalismos.

Se valorará la inquietud en la búsqueda de soluciones alternativas con la utilización de códigos, terminologías y procedimientos de los lenguajes.

1. No tiene capacidad para reproducir soluciones similares al problema propuesto.
2. Reproduce soluciones similares sin aportación propia.
3. Integra con frecuencia recursos propios con modelos establecidos.
4. Crea un estilo personal.

Corrección en la expresión plástica de sus producciones

Se evaluará la capacidad del alumno para la correcta ejecución material de sus producciones, y la adecuada utilización de las técnicas y procedimientos que conozca.

Se valorará la limpieza, el cuidado del material, el gusto por el orden en la presentación y en el manejo de materiales y técnicas.

1. Despreocupación en el trato y manejo de útiles, soportes y mala presentación de trabajos.
2. Cuidado en la presentación, teniendo en cuenta conceptos como precisión y limpieza
3. Precisión en trazados, gusto por la buena composición del trabajo presentado con la técnica adecuada.
4. Manejo propio y diverso de técnicas con adecuación de éstas al fin requerido.

Capacidad de trabajo

Se evaluará el esfuerzo, la dedicación puesta en la realización de las actividades.

Se valorará la actitud de interés y la variedad de producciones presentadas.

1. No tiene habito de trabajo.
2. Trabaja, pero sin método.

Modelo de Hoja de seguimiento para la evaluación del alumno

ALUMNA/O:

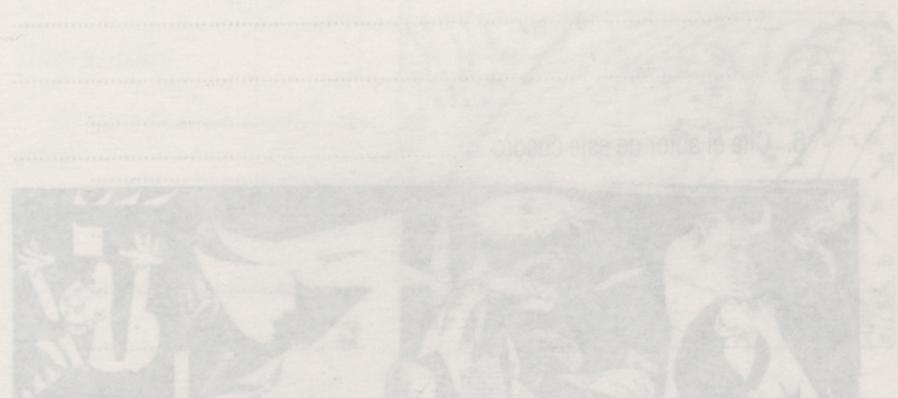
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Σ
Significación											
Forma											
Luz y Color											
Texturas											
Descripción											
Composición											
Sistemas											
Lógica en el proceso											
Creatividad desarrollada											
Corrección en la expresión											
Capacidad de trabajo											
Trabajo en equipo											
Actitud general											

Modelo de Hoja de seguimiento para la evaluación de actividades

ACTIVIDAD NÚMERO:.....

	Descripción del concepto a evaluar/mínimos	%
Significación		
Forma		
Luz y Color		
Texturas		
Descripción		
Composición		
Sistemas		
Lógica en el proceso		
Creatividad desarrollada		
Corrección en la expresión		
Capacidad de trabajo		
Trabajo en equipo		
Actitud general		

... el texto que transmite el mensaje.
... (madera): ayudarlo por el texto que, como usamos el signo, el
... con pocas palabras el mensaje que transmite el signo.



Desarrollo para el primer trimestre

Nombre y apellidos.....

Edad..... Curso..... Grupo.....

Colegio anterior.....

Evaluación Inicial

1. Señala la expresión artística que hayas practicado

Música..... Pintura..... Escultura.....

Cine..... Otras..... Ninguna.....

2. ¿Cuál de ellas te gustaría conocer o practicar?

Música..... Pintura..... Escultura.....

Cine..... Arquitectura..... Otras.....

Ninguna.....

3. ¿Has visto últimamente algunas de estas manifestaciones artísticas?

Museo..... Exposición..... Teatro.....

Concierto.....

4. Escribe personas o artistas según la expresión que le haya hecho célebre.

Música.....

Pintura.....

Escultura.....

Arquitectura.....

Teatro.....

Cine.....

.....

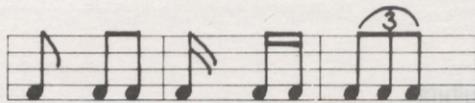
5. Escribe algún comentario sobre la personalidad o expresión artística que más te interese.

.....
.....
.....

6. Cita el autor de este cuadro.....



7. Cada una de estas imágenes transmite una información
¿Cuál es de cada una?



.....

8. En esta tira de cómic ¿qué información recibes primero?

El dibujo El texto

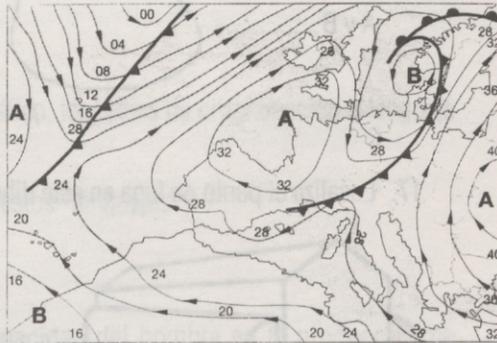


9. Observa este gráfico ¿qué información recibes inmediatamente?

.....
.....
.....

10. Este cartel publicitario transmite una información sobre el producto anunciado (madera): ayudado por el texto que, como ves, está en italiano, di con pocas palabras el mensaje que transmite la imagen.

Comunicación visual



SIS. Legno e tecnologia

11. Escribe el nombre de los colores primarios.

.....

12. Escribe el nombre de dos colores complementarios.

..... es complementario del

13. Describe brevemente las sensaciones, estados de ánimo e imágenes que te produce el color rojo.

.....

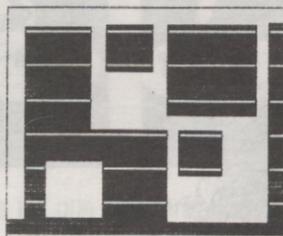


14. ¿Cuál de estos dibujos expresa más movimiento?

A.....

B.....

A y B.....



A

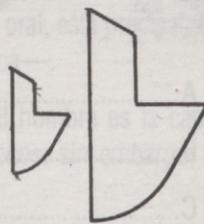


B

15. Escribe el nombre de estas figuras.



A



B

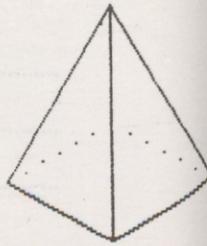
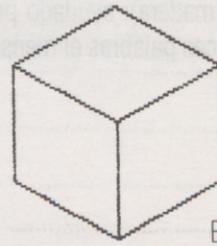
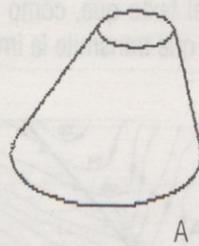
.....

16. ¿Cuál de estas figuras es simétrica?

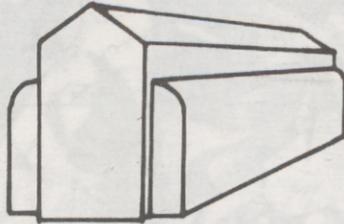
A.....

B.....

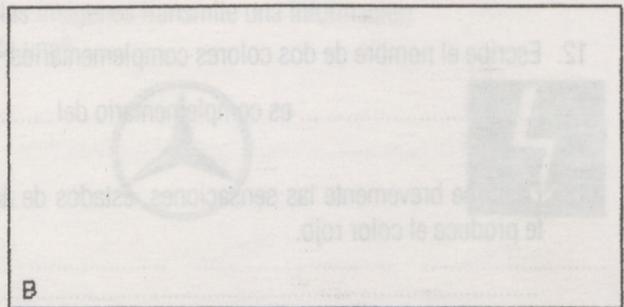
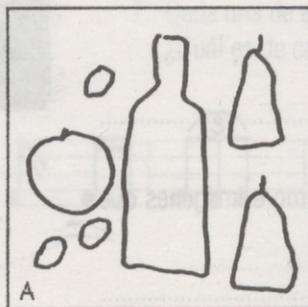
A y B.....



17. Localiza el punto de fuga en este dibujo.



18. Sitúa los elementos del cuadro "A" en el marco "B" buscando la composición mejor equilibrada.

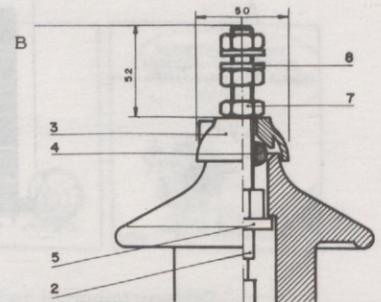


19. ¿Cuál de estos tres dibujos es artístico, cuál científico y cuál técnico?

A



B



C



A.....

B.....

C.....

Objetivos

Indicados en página 31.

Contenidos

Se habla de lenguaje cinematográfico, lenguajes de programación o lenguaje visual.

— ¿Qué tienen en común todos estos “lenguajes”?

Capacidad de emisión

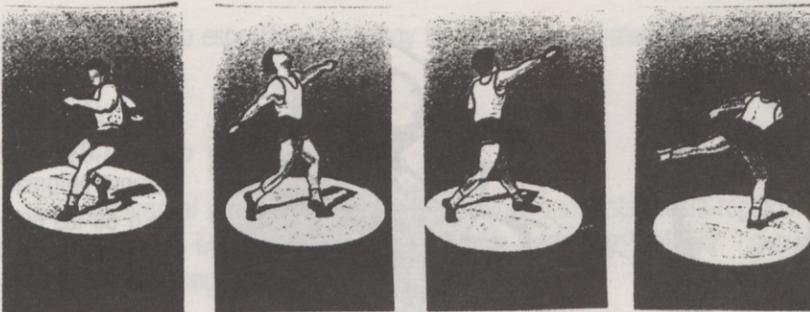
Todos hacen referencia a la capacidad del hombre en la producción de hechos externos a sí mismo, en su intento de proyectarse hacia el exterior. Es, por tanto, la capacidad de emisión lo que ese término indica.

Capacidad de recepción

El segundo término “visual” hace referencia al modo de recepción o interpretación por el hombre de esos hechos externos producidos por otros individuos.

Código de significados

La ligazón entre emisión y recepción será posible estableciendo un código de entendimiento común de significados con unas reglas determinadas, que permitan la doble dirección en la comunicación.



Son estos tres elementos los que caracterizan todo lenguaje, la capacidad de emisión que referida al lenguaje visual en el hombre será la producción de hechos debido a su capacidad motora —manipulación de la realidad—, la capacidad de recepción a través del sentido de la vista, y en menor medida del tacto, y el código de significados establecidos de manera implícita en cada cultura.

La diferencia con respecto al otro gran lenguaje, el oral, está precisamente en que éste tiene las reglas bien determinadas —gramática—.

Ejemplo de capacidad de emisión y recepción del hombre es la capacidad olfativa, sin código que transmita conceptos inequívocos; sin embargo, parece que algunos animales sí usan este lenguaje.

Ejemplo de capacidad muy restringida, tanto de emisión como de recepción, es la transmisión del pensamiento.

Comunicación

En el hombre se producen cuatro actitudes para la transformación de la realidad.

1. Modificando su propio ser. Ser diferente.
2. Extendiéndose o abarcando el tiempo. Realizar obras que perduren y le recuerden.
3. Extendiéndose o abarcando el espacio. Definir su territorio como extensión de sí mismo.
4. Estableciendo relaciones con otros individuos o grupos de individuos. Comunicar.

La emisión y recepción de hechos externos con un código común de significados —lenguajes— que posibilitan el fenómeno de transferencia de conocimientos entre los hombres es lo que definimos como comunicación.

Comunicación es conocimiento, es traslación de ideas que producen cambios en el discurrir de la humanidad.

Simplificando un tanto, podríamos decir que la historia de la civilización está unida a la historia de los instrumentos y medios de comunicación.

En un cuadro muy amplio la rueda, el hogar, la imprenta o la válvula semiconductora son la evolución de la palabra y la imagen como elementos primarios de la comunicación.

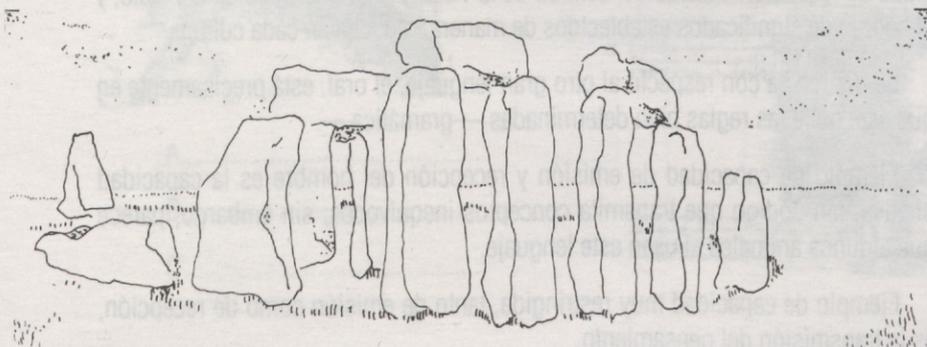
La imagen en la historia

Magia y enigma



De las pinturas prehistóricas, con su carácter al parecer mágico y siempre enigmático, o de las estatuillas de desnudos femeninos cabe preguntarse su finalidad. Lo

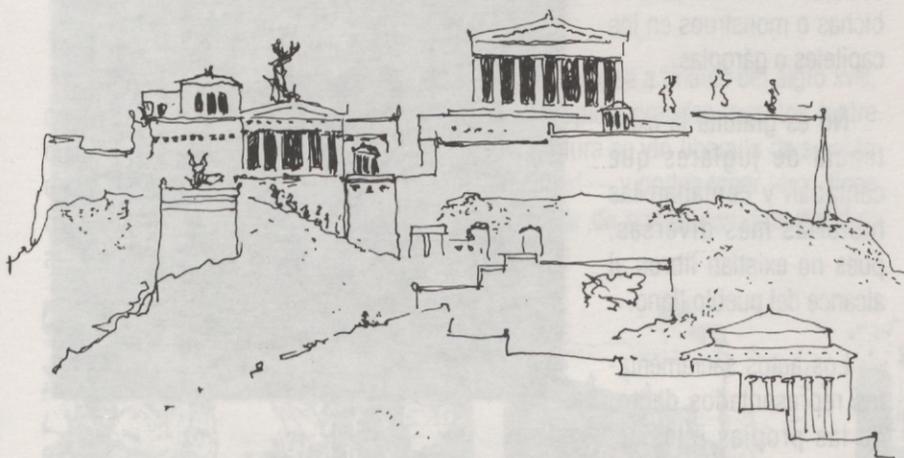
que es indudable es que el hombre mostraba la capacidad de reproducción en imágenes de sí mismo y de su entorno.



Los dólmenes ¿eran hitos de división de territorios, o señalización de lugares mágicos, o conmemoración de algo o de alguien? De lo que no hay duda es de que nuevamente, sea cual fuere su finalidad, el hombre se expresaba con hechos para ser percibidos por la vista —imágenes—.

Culto a la belleza

El mundo mediterráneo greco-latino es la cultura de la búsqueda del ideal de belleza. Se marca el canon de belleza física y su culto a través de los juegos.



El Partenón, templo de una diosa (representada escultóricamente en su interior), la situación del templo en la Acrópolis, el estudio de la forma del propio templo, y por último la escenografía de la imagen de Palas Atenea en su interior, todo era tratamiento y consideración de la imagen.

El teatro griego espectáculo que hoy llamaríamos multimedia integraba poesía, danza y canto.

Pueblo hebreo

Sin embargo el pueblo hebreo es un pueblo iconoclasta, basta recordar el pasaje bíblico de Moisés rompiendo las tablas de la Ley "palabra" contra el becerro de oro "imagen".

Cultura cristiana

La cultura cristiana —Kristo es la traducción al griego de Señor— siguió la tradición greco-latina produciendo todo el arte sacro.

Las tablas románicas contaban historias o sucesos de los santos de forma descriptiva, y servían para la transmisión del mensaje al pueblo llano sin conocimientos de latín.



Los pórticos de entrada a las catedrales, con la gra-

duación de estamentos desde la mandorla central con la figura de Jesús a los Apóstoles y escenas del Santo al cual se da el patronazgo del templo, todo era pura descripción.

Tampoco faltan las escenas mundanas con bichas o monstruos en los capiteles o gárgolas.

No es gratuita la existencia de juglares que cantaban y contaban las historias más diversas, pues no existían libros al alcance del pueblo llano.

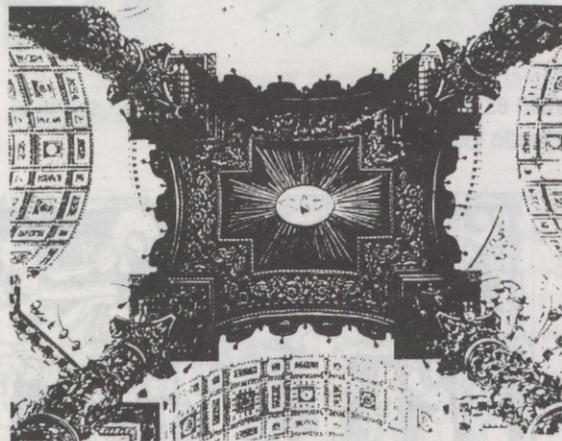
Los autos sacramentales representados dentro de las propias iglesias, también tienen ese carácter descriptivo.

Los autos de fe se realizaban en la plaza pública con un fin que podríamos decir "aleccionador" montando un auténtico espectáculo visual.

Aparece la imprenta

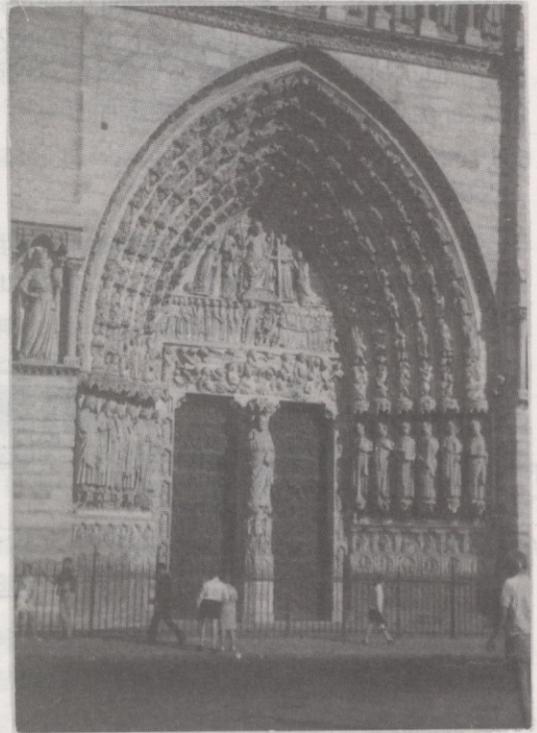
El invento de la imprenta por Gutemberg representa la decadencia de este mundo audiovisual anterior, con la generalización de libros para la trasmisión de ideas.

Coincide este hecho con la aparición de la Reforma luterana y calvinista, que también es iconoclasta en su forma de mostrarse exteriormente, propiciando la introspección interior en la vida religiosa.



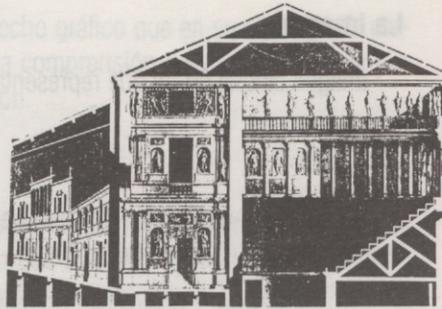
La respuesta del Catolicismo, en cuanto al culto, es la producción exterior de hechos visuales, con el mecenazgo papal o episcopal a artistas, resultando obras de la sensualidad del baldaquino para San Pedro de Roma y, en lo más cercano al pueblo, las todavía hoy existentes "procesiones".

Comienzan a verse desde muy temprano —siglo xvi— los libros de estampas que poco a poco fueron ocupando más espacio dentro del libro.



Al mismo tiempo el teatro se había ido desembarazando de contenidos religiosos y gracias a la facilidad de la imprenta fueron apareciendo “corrales de comedia” donde re-presentar textos, generando así otra forma de comunicación.

El primer teatro estable parece que se monta en la corte de Ferrara (Italia) en 1531.



Revolución industrial

Con la aparición de esta etapa en la sociedad europea a finales del siglo XVIII, consecuencia del gran avance tecnológico que propicia grandes inventos (entre ellos la fotografía a mediados del siglo XIX), la pintura se vió liberada de su afán de verosimilitud —representación fiel de la realidad— y podría tener otros fines diversos al descriptivo, o de adulación, para tratar de comunicar otra realidad además de la figurativa.



Con las posibilidades del cine, televisión y recientemente imágenes de síntesis informática estamos ante una nueva era de lo audiovisual; se hace posible la comunicación de situaciones que anteriormente, sin la posibilidad de la re-presentación y perduración en el tiempo del movimiento y su tratamiento, eran impensables. Una representación teatral o coreográfica era un hecho irrepetible. Ahora se puede conservar e incluso modificar en el soporte que sirve para su perduración; ejemplo de ello son las nuevas tecnologías.

Consumo y publicidad

La publicidad como fomento del consumo, unida a los grandes medios de comunicación de masas, es el último gran fenómeno que utiliza la imagen como vehículo directo para llegar al subconsciente del individuo, a veces fraudulentamente —información subliminal—.

Sin llegar a estos casos, los estudios de psicología aplicada unidos a la gran cantidad de recursos expresivos, hacen de aquélla un poderoso medio utilizado para lograr el convencimiento del individuo.



La imagen

Imagen es una figura que representa.

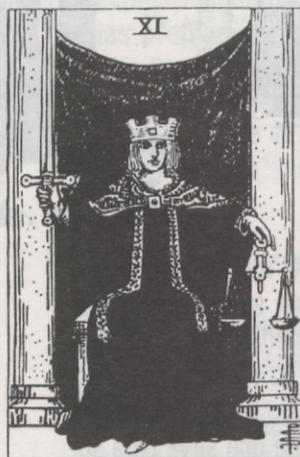
Figura

La figura es algo concreto, que tiene posibilidad de ser percibida sensiblemente o entendida como tal, es decir:

- Ocupar un espacio, tener dimensión física, por ejemplo cuadro, escultura, representación, film.
- O estar presente en la mente producto de la imaginación o fantasía, pero con las características físicas anteriores, recuerdo, alucinación, etc.,

Contenido

Lo que esa imagen representa es su contenido, es el mensaje que quiere transmitir; por ejemplo la figura de una dama con túnica, con los ojos vendados, con una balanza en la mano izquierda y una espada en la derecha, representa la justicia; esa misma dama (la misma persona) con un arma levantada y portando la bandera tricolor (la libertad guiando al pueblo, E. Delacroix) representa la libertad.



Vemos con este ejemplo una primera representación que permite percibir los detalles físicos, balanza, espada, etc.; es lo que llamamos figura, signo o significante, pero además, en nuestra cultura, esas figuras tienen o dan un mensaje que es su significado o significación que está en el campo de la idea o de lo espiritual.

Los signos expresan significaciones, y a la inversa, las significaciones son expresadas por signos.

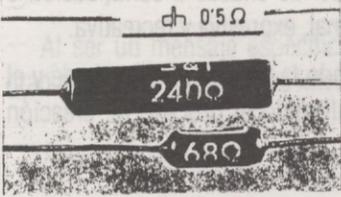
Quiere esto decir que cualquier producción gráfica o plástica tiene el componente que expresa —el signo o significante— y el componente de lo expresado —significado o significación—.

Tipología de signos

Los griegos hacían ya la diferenciación entre "icono" e "ídolo" para la representación del mundo de la realidad y el mundo de las ideas.

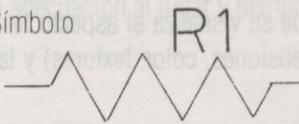
Definimos el signo gráfico como el hecho gráfico que en su estado más elemental no admite fraccionamiento para la comprensión de su significado y por tanto permite la transmisión de información.

Icono



Si la información hace referencia a objetos, y el signo que sustituye a los objetos físicos es representado conservando las características físicas aparentes y dimensionales, estaremos hablando de iconos.

Símbolo

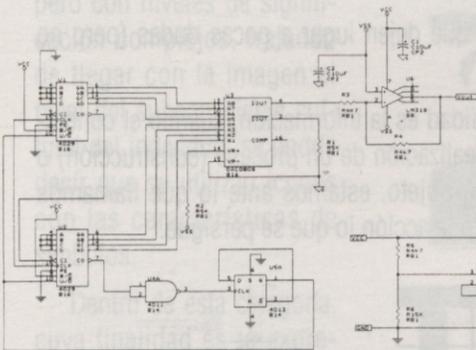


Si el signo sustituye al objeto mediante un grafismo convencional y arbitrario pero representando las cualidades del objeto representado, o pretende representar conceptos, no objetos, estamos ante el símbolo.

Existe una tercera categoría cuando ambas representaciones se conjuntan. Considérese el ejemplo citado de la justicia, en ese caso, es un icono con un nivel alto como símbolo, siendo nuevamente como en el caso del símbolo puro, consecuencia de la convención o acuerdo de una determinada cultura.

Estos tipos de signos nos dan otros dos tipos de representaciones, la representación proporcional o proporcionada utilizando iconos, y la representación simbólica mediante la utilización de símbolos.

Representación simbólica



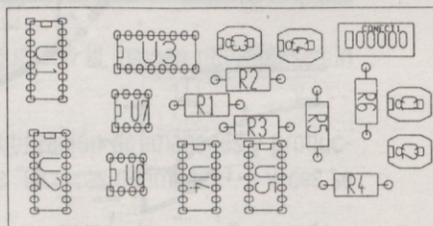
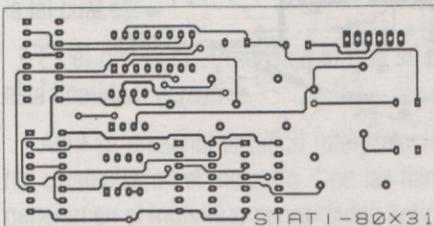
Utiliza símbolos, y se representan las propiedades específicas que permitan esos símbolos.

Ejemplo de esta representación es un esquema eléctrico de un dispositivo electrónico como imagen simbólica de una realidad.

Representación proporcional

Utiliza iconos e incluye la dimensión real métrica como medio gráfico.

Esa misma realidad, al representar la placa del circuito impreso, será una imagen proporcional y por tanto icónica.



Finalidad

Definida la imagen como conjunción de significante y significado veamos pues la finalidad que puede tener la imagen y como habrá de producirse, o qué características tendrá su significante.

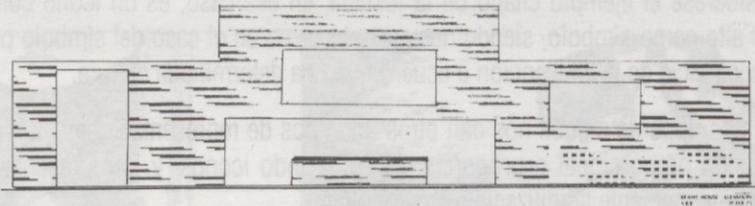
La imagen puede tener cualquier finalidad de las citadas a continuación o incluso conjunción de varias: informativa, funcional, expresiva y recreativa.

Vamos a examinar un ejemplo para ir señalando la finalidad que se le dé y el tratamiento del significante en cada punto, analizando el proceso de creación arquitectónico.

Finalidad informativa y funcional

El arquitecto realiza una serie de dibujos en que se visualiza el aspecto final del edificio (espacio lleno, espacio habitable, dimensiones, color, texturas) y las características técnicas generales.

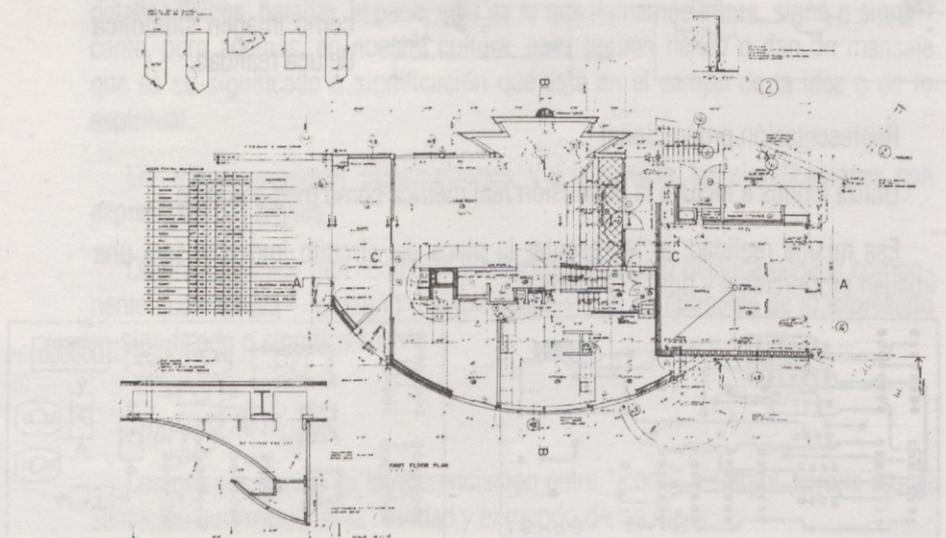
La finalidad de estos dibujos es la de aportar la máxima información a fin de que tanto el cliente como el constructor conozcan respectivamente el grado de adecuación a las necesidades y gusto, y el proceso de construcción según cantidad y calidad.



Es el conocimiento lo que persigue la información, por lo que la imagen que se produce con tal finalidad, habrá de dar el máximo de detalles.

Generalmente se utilizarán iconos que dejen lugar a pocas dudas (pero no exentos de cierto simbolismo social).

Dentro de esta categoría, cuya finalidad es la información, cuando el conocimiento que de ella emana es para la realización de un proceso (construcción) o explicación del funcionamiento de un objeto, estamos ante lo que llamamos finalidad funcional de la imagen, siendo la acción lo que se persigue.



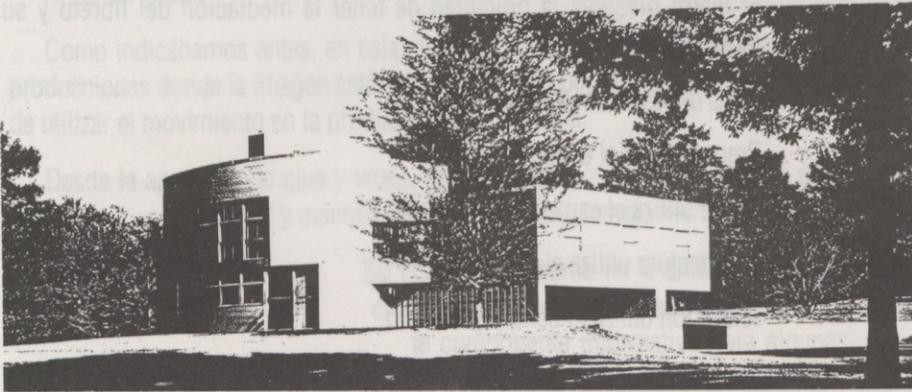
El constructor a la vista de los dibujos (planos) y con la información que de ellos emana reproducirá el objeto diseñado.

Estos dibujos (planos) son los que se utilizarán a modo de plantilla para ir uniendo piezas y elaborando volúmenes de las características materiales que en ellos se fije.

Al ser un mensaje específico y exclusivo de profesionales se utilizarán en gran medida símbolos cuya interpretación sea inequívoca.

Finalidad expresiva y recreativa

El edificio diseñado permitirá al arquitecto expresar la concepción espacial, la adecuación al lugar y tiempo histórico, etc.



Cuando la expresión esté determinada por la búsqueda de la belleza, la finalidad de la imagen diremos que es estética.

Se utilizarán aquí iconos pero con niveles de significación complejos, tratando de llegar con la imagen al nivel del subconsciente cultural del individuo; se podría decir que se utilizan iconos con las características de símbolos.

Dentro de esta categoría, cuya finalidad es la expresión, al cliente le permitirá expresar el nivel económico y social o el gusto y el nivel intelectual, pero él no determina, no crea la imagen, sino que la re-crea tomándola tal cual es.



Es el disfrute del mensaje lo que se persigue con la imagen utilizada según esta finalidad recreativa.

Aquí se presenta la difícil interpretación y utilización de imágenes y productos existentes en el mercado. Con las llamadas "técnicas de imagen", a veces se generan en el individuo necesidades ficticias.

Canales de comunicación

La dificultad de establecer una clasificación de los canales de comunicación estriba en la fijación del criterio.

Se han hecho clasificaciones según:

- Haya o no mediación u objeto a través del cual se transmite el mensaje.
 - Prensa con mediación.
 - Danza sin mediación.
 - Arquitectura con mediación.
 - Televisión sin mediación.
- El teatro presenta la dificultad de tener la mediación del libreto y su representación posterior.
- Artes del espacio y del tiempo.
 - Prensa utiliza el espacio.
 - Danza utiliza el espacio en el tiempo.
 - Arquitectura utiliza el espacio.
 - Televisión utiliza el tiempo y espacio.

Ésta o cualquier otra clasificación que se haga siempre presentará el inconveniente de la interconexión de medios y casos que estén indeterminados porque presenten ambigüedad de características. Al hacer una clasificación según su finalidad se tropieza con la dificultad de que un medio que sea funcional, se va a presentar, seguramente, con una gran carga de expresividad, es decir siempre habrá varios componentes en un mismo mensaje si bien en muchos casos uno de ellos tendrá más importancia.

Medios de comunicación de masas

Su finalidad principal es la informativa aunque se realice esta comunicación para fines recreativos.

Otra característica importante es la de establecer una comunicación difusa pues el receptor o destinatario no está determinado, además de tener la imposibilidad de comunicación en ambas direcciones, no hay trato con el destinatario.

Prensa, cine, televisión o eventos públicos producidos con intencionalidad, por ejemplo "olimpexpos".

Medios en que los objetos se definen por la función

Su finalidad principal es la funcional, en el sentido más amplio, pero suele ir acompañada de manifestaciones expresivas de gran valor, debido principalmente al factor venta con publicidad de esos objetos.

Arquitectura, y todas las manifestaciones del diseño tendentes a producir objetos para el uso (ropa, útiles, vehículos, etc.).

Artes plásticas

En su sentido más propio —artes del gesto— son todas aquellas que utilizan la imagen para comunicar, por lo que la división que hacemos es para diferenciar entre las que incluyen el tiempo —arte del gesto— y las que no lo hacen —artes plásticas—.

La finalidad de éstas es la expresivo-recreativa y la búsqueda de la belleza, sobre todo desde la aparición de la reproducción mecánica de la imagen (fotografía) si bien, en alguna de ellas, existe un componente informativo sobre la época en que se han producido.

Escultura, pintura, fotografía.

Artes del gesto

Como indicábamos antes, en esta clasificación se hace referencia a aquellas producciones donde la imagen está tratada en el tiempo, es decir hay posibilidad de utilizar el movimiento en la producción de imágenes.

Desde la aparición de cine y vídeo, además, esas imágenes se pueden conservar y manejar con posterioridad, transformándolas.

Su finalidad es, como en la anterior clasificación, expresivo-recreativa; existiendo un fuerte componente informativo para algunas de ellas como el cine o vídeo.

Danza, teatro, cine, hapennig, vídeo

Nuevas tecnologías

Hacemos esta nueva división no tanto por la finalidad que tengan estas imágenes, que habrán de pertenecer a algunos de los apartados anteriores, sino por su especial forma de generación.

Incluso lo más avanzado en la producción de imágenes, como puede ser la televisión, está basada en un elemento físico como es el fotón; por contra, la imagen generada informáticamente, sólo tiene una base matemática; está totalmente descarnada de soporte físico lo que la hace singular en su tratamiento.

Metodología

Propuesta en el punto Orientaciones Metodológicas.

Materiales

El profesor presentará los contenidos apoyándose en la proyección de imágenes, —diapositivas u opacos— entendiendo las aquí presentadas como pauta para otras muchas posibles.

Actividades

Actividad 1

Los contenidos de esta Actividad son los correspondientes a los puntos LENGUAJE, COMUNICACIÓN e IMAGEN EN LA HISTORIA.

Se trata de que el alumno, una vez escogido un tema monográfico, repase y resuma la evolución histórica de las imágenes que se hayan ido produciendo, estableciendo relaciones con la época histórica a que pertenecen, que puede ser más o menos amplia.

Se presentan como posibles temas:

“La ciudad”, “Los espectáculos públicos”, “Mitología en la pintura”, “El cuerpo humano en la escultura”, “El jardín”, etc.

El alumno deberá consultar la bibliografía existente en el centro o la suya propia.

Se presentará una relación de las imágenes seleccionadas y la fuente documental de la cual se han tomado o, en el caso de haber posibilidad, reproducción de las mismas (fotocopiadas) y siempre con reflexiones escritas de cada una de ellas.

Actividad 2

Los contenidos de esta Actividad son los correspondientes a los puntos LA IMAGEN, SIGNO Y SÍMBOLO, FINALIDAD y CANALES DE COMUNICACIÓN.

El alumno buscará en periódicos o revistas anuncios gráficos publicitarios que estén realizados con imágenes de finalidad diversa (según la explicación dada) y habrá de relacionar significado del mensaje con producto anunciado y tipología de signos utilizada.

Evaluación

En ambas actividades, como tratan contenidos evaluables en cuanto a “significación”, se indicarán en la Hoja de seguimiento de la actividad respectiva las intenciones señaladas anteriormente en cada actividad.

Temporalización aproximada

Actividad 1.....	1 semana
Actividad 2.....	1 semana

Objetivos

Indicados en página 32.

Sintaxis de lenguajes

Contenidos

Urbanismo

Forma: Coronación, Itinerarios, Bordes, Nudos, Hitos y Barrios según K. Lynch.

Color: Materiales de edificios, Suciedad.

Textura: La textura urbana es el tamaño de sus edificios, las sombras que producen y la dimensión y disposición de vacíos en la edificación.

Coronación

Edificio o edificios que dan una silueta característica, lo que supone un exterior próximo, situación inexistente en las grandes urbes salvo casos excepcionales, por ejemplo en Madrid la cornisa al Manzanares, ya pintada por Goya.



Itinerarios

Son recorridos característicos.

En la ciudad tradicional se correspondían con calles.

En la nueva ciudad pueden ser:

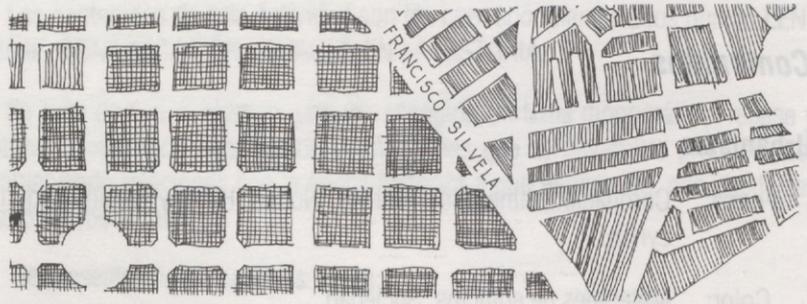
- Un sistema de espacios abiertos.
- Calzada de circulación rodada.

Como ejemplo, el itinerario desde la Plaza de la Lealtad hasta el Estanque del Retiro.



Bordes

Son elementos lineales que definen distintas morfologías o zonas de diferente ocupación o función, que suelen dar lugar a otro elemento característico el Barrio.

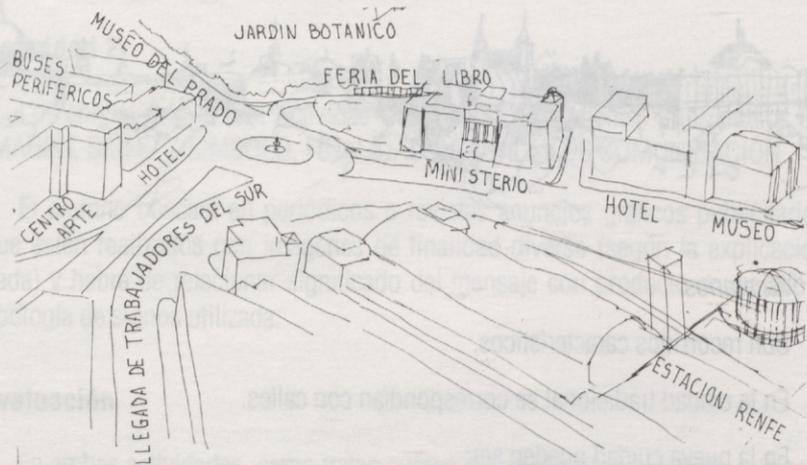


Nudos

Son centros de actividad.

En la ciudad tradicional es la plaza del mercado, o la plaza de la Catedral o Ayuntamiento.

En la nueva ciudad, al zonificarse ésta por funciones, aparecen nudos específicos aunque generalmente tienen diferentes actividades como el ejemplo presentado en Madrid, Atocha.



Hitos

Son puntos de referencia interiores de la ciudad siendo su característica principal ser elementos únicos, como por ejemplo la Puerta de Alcalá.

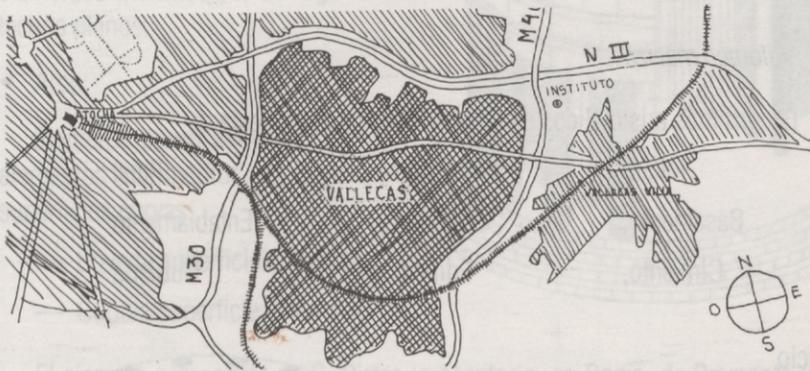


Barrios

Subconjunto urbano en el que pudieran repetirse estos elementos formales.

En la ciudad tradicional los barrios se establecían por grupos sociales o gremios.

En la nueva ciudad se establece la zonificación por funciones, habiendo preponderancia de la residencia.



Interrelación

La interrelación de estos elementos formales da, consecuentemente, las características de la ciudad o su tipología.

Concéntrica: Ciudad medieval, ciudad defensiva concéntrica en torno al castillo. En Madrid se encuentra esta forma en torno al Palacio Real.
Ciudad renacentista ciudad-idea.

Estrella: Ciudad de la Ilustración, con ejes (de la razón) que abarcan el territorio. En Madrid se encuentra esta tipología a partir de la Puerta de Toledo hacia al Sur.

Ciudad industrial: Los nuevos inventos y la emigración traen el deterioro al antiguo esquema urbano caracterizado por la extensión del binomio calle-edificio para la formalización de la ciudad; además el acercamiento del ferrocarril a la ciudad da lugar a fuertes barreras. En Madrid todavía se arrastra esta situación del corte urbano producido por las vías del ferrocarril.

Cuadrícula: Ensanche del XIX con cuadrícula para el crecimiento y el esponjamiento urbano al crear patios de manzana. En Madrid el Plan Castro, Barrio de Salamanca.

Malla articulada: Ciudad racionalista del siglo XX, consideración higienista de la ciudad, zonificación por usos, no consideración del valor morfológico del espacio abierto. En Madrid, como en todas las ciudades, existen múltiples ejemplos de esta tipología si bien degenerados por el afán especulador.

Los actuales crecimientos de la ciudad se realizan volviendo a la valoración morfológica del espacio abierto como, por ejemplo, la reforma y consolidación de la zona del San Francisco el Grande y Puerta de Toledo.

Arquitectura

Forma: Volumen macizo y Espacio interior.

Color: Depende del material.

Textura: Se utiliza para incluir matices que dependen de la distancia de observación y del sentido del tacto.

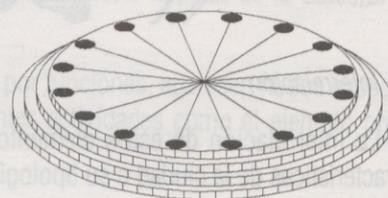
Volumen macizo

En términos aristotélicos estructura tripartita compuesta de

Inicio,	Desarrollo y	Final
Basamento,	Columna y	Entablamento
Cimiento,	Edificio y	Cubierta

Inicio

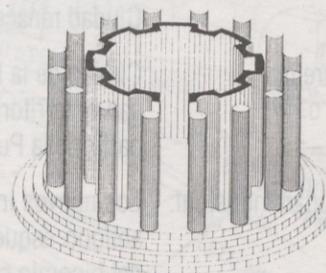
Es el apoyo del edificio en la tierra; en la arquitectura clásica es el basamento o el podium.



En la arquitectura popular es el zócalo, que en algunas regiones pintaban de azul.

Desarrollo

Propiamente es el edificio y donde se desarrollará el Espacio interior; estará conformado por:

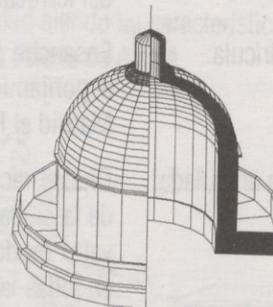


- Columnas:

Elemento puntual aislado de sección circular en el que predomina la dimensión vertical sobre las otras.

- Pilares:

Elemento puntual aislado de sección no circular y generalmente más grueso que la columna.



- Muros:

Elemento continuo en el que predominan dos dimensiones sobre la tercera (espesor).

Final

Es la parte sustentada, siendo básicamente de dos tipos:

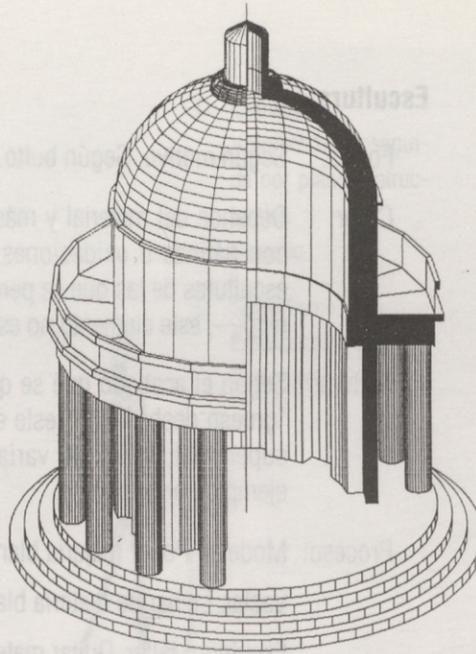
- Dintel:

Elemento recto apoyado sobre elementos Intermedios, da lugar a techos planos.

- Arco:

Elemento curvo apoyado sobre elementos Intermedios, da lugar a superficies curvas:

- Bóveda superficie cilíndrica.
- Cúpula superficie esférica.



El ejemplo presentado es S. Pietro in Montorio, en Roma, de Bramante (fue costeado por los Reyes Católicos).

Presenta un podium con cuatro gradas —Inicio—.

Muro interior y dieciséis columnas concéntricas —Desarrollo—.

Y una cúpula esférica apoyada sobre un “tambor” cilíndrico que a su vez está apoyado sobre el dintel existente entre columnas y muro —Final—.

Espacio interno

Es el protagonista de la arquitectura, lo que se pretende conseguir en la obra arquitectónica. Puede presentar cualquiera de las siguientes tipologías:

Simétrica

Arquitectura romana

Direccional

Basílicas cristianas

Articulada

Monasterio medieval

Modulada

Renacimiento

Interpenetrada

Barroco

Planta libre

Funcionalismo siglo xx

Escultura

Forma: Según motivo. Según bulto.

Color: Depende del material y más que color es tratamiento de superficie con pátinas u oxidaciones, salvo la imaginería española u otras esculturas de las que se perdió el color —como las tallas del románico—, este elemento no es el más significativo de la escultura.

Textura: Según el acabado que se quiera hacer, desde el “pulido” hasta un “grueso desbastado”, este elemento da a la escultura su estructura superficial, logrando variados efectos que podrán verse en los ejemplos presentados.

Proceso: Modelar. Poner materia blanda. Barro.

Vaciar. Llenar de materia blanda un molde. Bronce.

Esculpir o tallar. Quitar materia dura. Piedra o madera.

Maclar. Agregar cuerpos sólidos, por ejemplo con soldadura o cualquier otro modo de unión.

Forma según motivo

Naturales y abstracto-geométricas.

- Motivos naturales
 - Figura humana.

Gracias a esta representación se pueden apreciar los diferentes conceptos culturales de cada época.

Egipto.

Grecia

Hieratismo y rigidez.

Canon y armonía

A



B



A Románico.

Iconos descriptivos y majestuosos.

Maiestas. Santiago C.

Gótico.

Espiritualidad unida al sentimiento.

B Renacimiento.

Equilibrio y medida de la realidad.

Miguel Ángel.

Barroco.

Exaltación de las formas y del movimiento.

Impresionismo.

Captación del instante.

Rodin.

C



D



- C Cubismo.
Volumetría conseguida por planos estructurales.
Gargallo.
- D Surrealismo.
Exteriorizar lo onírico.
Giacometti.

— Figuras animales. Ayudan a la figura humana a expresar, además de permitir representar animales mitológicos —importante por su simbología—.

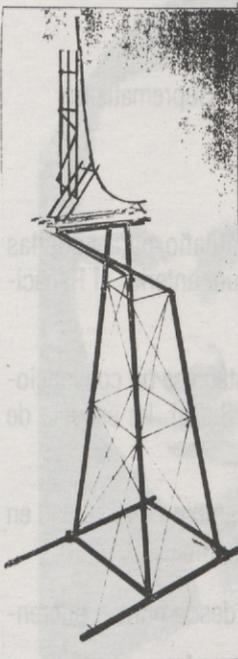
— Vegetación. Generalmente es decoración si bien según épocas tiene sus temas con tendencia a la abstracción.

- Motivos abstracto-geométricos.

Abstracción de la figura humana. Moore.

Escultura cinética. Movimiento por equilibrios estables. Calder.

A



B



- A Constructivismo.
Estructuración constructiva de la forma.
Vanguardia soviética.
- B Abstracción pura.
Formas elaboradas partiendo del bloque de materia como base donde se encierra una forma única.
Brancusi.

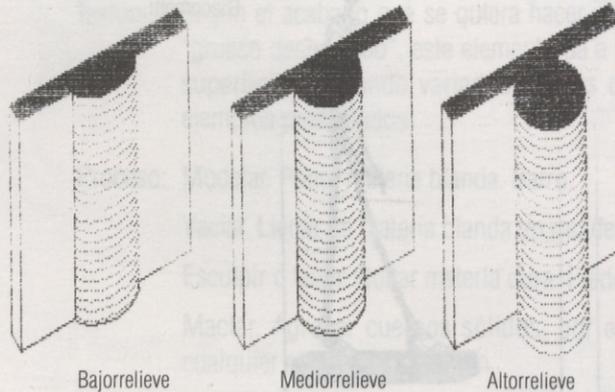
Abstracción y dominio de la materia.

Ductilidad de lo resistente. Ligereza de lo pesado.

Chillida.

Forma según bulto:

— Exenta. Presenta el problema añadido del apoyo o pedestal.



— Relieve. Escultura saliendo de una superficie.

Son utilizados en la decoración arquitectónica.

B Relieves egipcios.

M Baptisterio Florencia.

A Frontón griego.

Pintura

Forma: La forma es definida por el "dibujo", por la conjunción de Línea, Mancha —Superficie— y Perspectiva —emulación de volumen—.

Color: Elemento principal de este medio y determinante, por la relación que tiene con la Luz, en la sintaxis de este lenguaje.

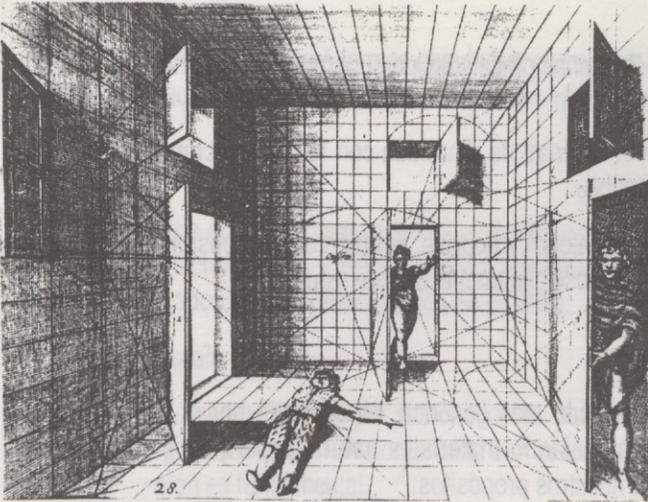
Textura: Consecuencia de la forma Aplicación de la materia pigmentaria sobre el soporte, consiguiéndose gran variedad de expresiones; por esta razón, se dan tres ejemplos significativos y distantes.

Línea: Elemento de configuración y expresividad. Gauguin.

Mancha: Elemento configurador de la masa y superficie. Suprematismo.

Perspectiva

- Superposición de figuras y disminución de su tamaño para aquellas que se quiera situar en planos más profundos. Pintura anterior al Renacimiento.
- Lineal con puntos de fuga. En el Renacimiento se establece un convencionalismo que se aproxima a la visión del hombre. Rafael. La escuela de Atenas.
- Perspectiva aérea. Se consigue la profundidad por cambio de tonalidad en color con tonos más blanquecinos. Velázquez. Las meninas.
- Visión simultánea. Representa la figura como vista desde puntos diferentes. Cubismo.



J. V. de Vries

Ilustración del Artis perspectivæ (1568)



Juan Gris

Guitarra y flores

Luz y color

- Graduación de tonos para conseguir volumen según incidencia de la luz. Masaccio.
- Tenebrismo. Grandes contrastes entre zonas de sombra y luz produciendo efectos dramáticos. Caravaggio.
- Pintura al aire libre. Gran luminosidad. Impresionismo.
- Precubismo. Descomposición del volumen en planos de igual luminosidad. Cézanne.

Aplicación de la materia

- Esfumato. Suavidad en cambio de tono y colores, sin marcar límites a la forma. Leonardo.



- Puntillismo. Pequeñas pinceladas no superpuestas logrando mezclas aditivas del color. Seurat.
- Expresionismo. Libertad de pincelada con la consecución de gran expresividad. Kokoschka.

La técnica, tipo de material y soporte, también da otra posibilidad de clasificación y estudio, saliéndose claramente de este estudio.

Diseño

El diseño, en el sentido más genérico, es el medio por el que ordenamos nuestro entorno, remodelando materiales naturales para satisfacer nuestras necesidades y lograr nuestros propósitos.

Forma: Plana (Diseño gráfico), Tridimensional (Diseño industrial).

Color: En función del material empleado o del efecto deseado.

Textura: Depende del acabado que se pretenda, según el objeto que se esté diseñando con el mismo criterio que en Escultura.

Función y propósito: Objetos "útiles", Objetos "inútiles".

Objetos "útiles"

Propósito y función son conceptos distintos sin ser excluyentes. En un extremo del espectro del diseño está el objeto que tiene un solo propósito, que podemos denominar función, por ejemplo el martillo pensado sólo, para golpear cosas con eficacia.

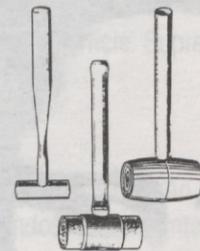
En esta categoría se encuentran todas las máquinas diseñadas exclusivamente para satisfacer necesidades mecánicas. El diseñador será un "ingeniero".

Objetos "inútiles"

En el otro extremo está el objeto puramente estético; por ejemplo la escultura abstracta. Carece de función pero tiene un propósito: la expresión y presentación de sentimientos y sensaciones; el diseñador en este caso será "artista".

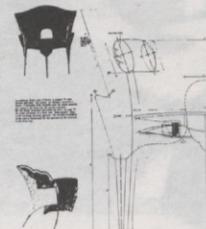
Diseño

Una buena solución de diseño será aquella en que ambos conceptos no se excluyan.



tiene un propósito: la expresión y presentación de sentimientos y sensaciones; el diseñador en este caso será "artista".

Diseño
Una buena solución de diseño será aquella en que ambos conceptos no se excluyan. El "diseñador actual" ideará formas para



lograr sus propósitos y cumplir con la función específica del objeto, de acuerdo con la técnica industrial de producción.

El "diseñador actual" ideará formas para lograr sus propósitos y cumplir con la función específica del objeto, de acuerdo con la técnica industrial de producción.

Cine

En este medio el componente plástico —forma, color y textura— está completado con el factor tiempo y el movimiento. Además dichos componentes han de ser considerados en el aspecto técnico de registro.

Forma: Escala, Ángulo.

Color: Elemento utilizado por sus cualidades psicológicas y plásticas, y al igual que en pintura conjuntado con la luz. En este caso la iluminación es fundamental.

Textura: Elemento menos importante en este lenguaje.

Tiempo: Relación con el tiempo real, Movimiento, Ritmo.

Escala: Plano general, abarca un gran decorado.

Plano de conjunto, abarca parte del decorado.

Plano entero, abarca a una persona.

Plano medio, abarca una persona no entera.

Primer plano, abarca el rostro de una persona.

Detalle, abarca parte del rostro.

Ángulo: Picado, para expresar inferioridad.

Contrapicado, para expresar superioridad.

Contracampo, cámaras opuestas.

Relación con el tiempo real

- Relatividad entre tiempo real y tiempo cinematográfico:

Adecuación, igualdad de tiempos.

Condensación, tiempo cinematográfico menor

Distensión, tiempo cinematográfico mayor.

- Además respecto a su ocurrir:

Continuidad, Simultaneidad y Salto atrás.

Movimiento

Dentro del encuadre, se mueven los actores.

Cámara: Rotación horizontal, uso descriptivo.

Rotación vertical, uso dramático.

Traslación de profundidad de avance, interés.

Traslación de profundidad de retroceso, olvido.

Traslación vertical, descripción dramática.

Traslación lateral, descripción de un medio.

Movimiento, complejos.

Ritmo

Es la cadencia de secuencias y su duración se logra en el montaje final del film. Tipos:

Análítico: Planos cortos y numerosos, Dinamismo.

Sintético: Planos largos y escasos, Languidez.

In crescendo: Planos cada vez más breves, Tensión.

Planos cada vez más largos, Relajación.

Arrítmicos: Sin aparente orden, Sorpresa.

Iluminación

La cantidad de luz produce tonalidades diferentes en el film con una misma tonalidad de partida.

Natural dificultad por lo cambiante.

Artificial: Difusa, produce modelado de figura sin modificar la tonalidad del objeto filmado.

Directa, produce sombras que tratadas convenientemente dan el efecto de volumen.

Contraluz, tomas contra la luz.

Televisión

La televisión utiliza similares elementos de configuración que el cine, al menos en el comienzo de este medio, presentando diferencias en los elementos que posteriormente se señalan.

Forma: Escala, Angulo.

Color: Iluminación del color.

Textura: Elemento menos importante en este lenguaje.

Tiempo: Relación con el tiempo real, Movimiento, Ritmo.

Escala

Utiliza los mismos planos que el cine con la diferencia de que el cine produce estímulos mayores, efecto Weber, que la televisión, por lo cual las figuras deben ser captadas con planos más amplios en televisión que en cine —también por el menor ángulo de observación en la televisión— para producir la misma sensación.

(Weber-Fechner: la sensación y el estímulo están entre sí en una relación logarítmica).

Relación con el tiempo real

Una de las diferencias sustanciales entre cine y televisión es la consideración y el manejo del tiempo.

La televisión es el lenguaje de la inmediatez, sólo se graba lo que ocurre y en el tiempo que ocurre, incluso cuando esto es planificado en un estudio de televisión.

Movimiento

Otra consideración sobre el tiempo es que la duración de la lectura de imágenes en televisión es menor que en cine, lo que requiere menor tiempo de cambio de plano para conseguir el mismo efecto de movimiento.

Ritmo

El ritmo de secuencias —que en el cine se consigue fundamentalmente en el montaje del film— en televisión se realiza por la conmutación de vistas, ya que en este lenguaje sólo existe tiempo presente tomado, eso sí, con todas los registros posibles.

Para el estudio y análisis de estos dos últimos medios —cine y televisión— se pasará algún film por vídeo en el centro, puesto que la proyección directa de un film podrá no ser posible en todos los casos.

Relaciones entre lenguajes

Elementos característicos

Según se ha venido refiriendo, cada lenguaje utiliza un elemento de manera preponderante, sin excluir el resto.

Urbanismo: Abarca territorio —superficie— según necesidades y propósitos.

Arquitectura: Espacio interior.

Escultura: Forma exterior.

Pintura: Forma plana y color.

Diseño: Forma plana o espacial según necesidades y propósitos.

Cine: Tiempo y movimiento.

Televisión: Tiempo, movimiento e información.

Concordancia o suma de elementos

Se produce concordancia cuando todos los elementos, no sólo los característicos, contribuyen al mejor resultado final del hecho plástico o visual.

Por ejemplo la arquitectura barroca, donde al espacio interior se añaden la teatralidad, la escultura, el movimiento.

Otro ejemplo es el cine donde se conjuntan elementos plásticos, movimiento, texto y sonido.

Preponderancia de un elemento distinto al característico

Se produce cuando una buena obra plástica destaca por un elemento diferente al suyo característico.

Por ejemplo las obras pictóricas de Millares son a veces verdaderas esculturas sobre el lienzo.

Como ejemplo negativo de toma de elementos de otro lenguaje citamos el empleo que se hace en algunas telenovelas del concepto de tiempo simultáneo del cine llevado a televisión.

Toma o apoyo en lenguajes distintos al plástico

Se produce cuando los lenguajes plásticos toman elementos de otros campos del conocimiento.

Por ejemplo la relación entre distancias tonales de la escala musical con series matemáticas y las proporciones en la arquitectura.

Otro ejemplo es la aplicación de las distintas maneras narrativas de la literatura al cine o televisión.

Metodología

Propuesta en el punto Orientaciones Metodológicas.

Materiales

El profesor presentará los contenidos apoyándose en la proyección de imágenes —vídeo, diapositivas u opacos— entendiendo las aquí presentadas como pauta para otras muchas posibles.

Actividades

Actividad 3

Los contenidos de esta Actividad serán explicados por el profesor durante dos semanas, dedicando la tercera para la puesta en común de los resultados de los trabajos realizados por los alumnos.

Los trabajos de los alumnos consistirán en analizar dos hechos o imágenes de lenguajes diferentes, con los criterios explicados y desarrollados anteriormente, señalando cada uno de los elementos que componen dichas imágenes sobre fotocopias. En el caso del cine el alumno acotará secuencias sobre una reproducción en vídeo.

Evaluación

Para la evaluación de esta actividad, como trata contenidos evaluables referentes a "significación", se indicarán en la Hoja de seguimiento de la actividad las intenciones señaladas anteriormente para ella.

Temporalización aproximada

Actividad 3..... 3 semanas

Objetivos

Indicados en la página 33.

Contenidos

Soportes y técnicas elementales

Analizadas hasta el momento las cuestiones sobre comunicación visual y medios de comunicación y los elementos que configuran cada lenguaje, al estudiar la forma como primer elemento configurativo nos encontramos en la necesidad de producir mensajes gráficos mediante líneas y manchas sin color aplicadas sobre un soporte.

Analizaremos las técnicas propias de cada uno de los útiles básicos incisivos —lápiz, rotulador, pluma y rapidógrafo— y el soporte apropiado —en este caso, papel—.

Forma



Lápiz

Prescindiendo del lápiz compuesto existen dos grupos según la dureza del grafito que lo compone, H para los lapiceros duros y B para los blandos.

El lápiz H aporta líneas finas, uniformes y bien definidas; su aplicación básica está en el dibujo técnico.

El lápiz B permite líneas suaves, trazos de diferente grosor sin discontinuidad y manchas de diferentes tonos de grises. Es apropiado para técnicas expresivas como bocetos, apuntes del natural, etc.



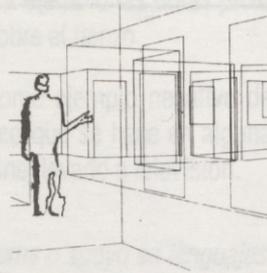
Rotulador

Existen diferentes rotuladores según el disolvente —agua, alcohol o aceites—, el tipo de pigmento —apropiado al disolvente— o la punta incisiva —según forma o material—. La diferencia en cuanto al disolvente está en la transparencia o no del trazo.

La forma de la punta permitirá —punta plana— o no punta redonda variar el ancho del trazo.

Con cualquiera de los tipos citados cuya punta sea gruesa se pueden conseguir manchas superficiales uniformes.

Los de punta fina permiten trazos de precisión apropiados para dibujo técnico.



Pluma

Permite trazos de diferente grosor dando líneas de gran riqueza expresiva apropiadas para dibujo creativo; con este útil no se consiguen superficies uniformes salvo que se recurra a tramas de líneas.

Rapidógrafo

Tiene las mismas características que la pluma sin admitir diferencias de grosor en un mismo trazo; apropiado para dibujo técnico.

Papel

El papel a elegir dependerá de la técnica a emplear. Para técnicas secas, que son las que estamos estudiando, las diferencias se establecen por su textura y su satinado.

El papel satinado y de poca absorción es el apropiado para dibujos de precisión sean o no técnicos.

Los papeles de textura rugosa dan mejor calidad en dibujos donde se pretenda una expresión dúctil y variada por el ancho del trazo y/o precisión.

Línea

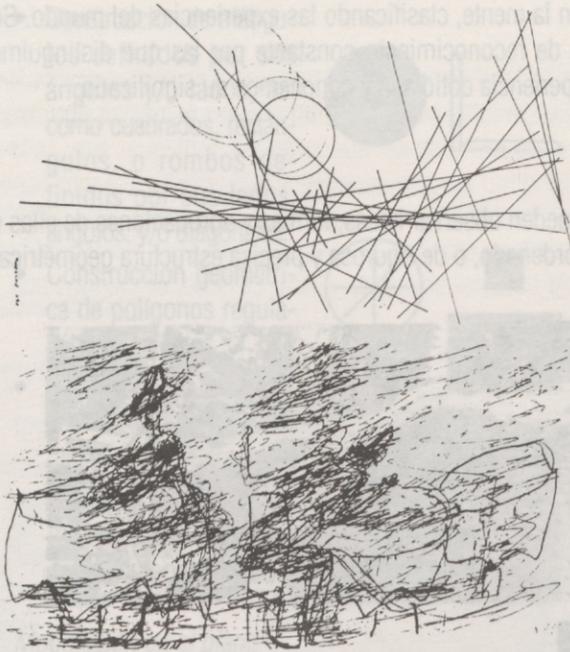
Una línea es una sucesión de puntos. Por ello el número de diferentes líneas que se puede dibujar es ilimitado. Todas pertenecen a uno o varios, a la vez, de los cuatro tipos básicos: la recta, la curva uniforme, la línea quebrada (en ángulo) y la curva alterada.



Las líneas más largas logran su diversidad y expresividad mediante la combinación de diferentes longitudes, variaciones e inflexiones; mediante los modos en que cambian de dirección y se ondulan o se extienden.

Los dos primeros tipos (recta y curva uniforme) son fijos en su configuración aunque no en su longitud; se pueden definir como lugares geométricos, por ejemplo la circunferencia como lugar geométrico de los puntos del plano que equidistan de otro

fijo, permite muchas construcciones gráficas de enlaces, tangencias, et.; los otros dos (quebrada y curva alterada) pueden variar ampliamente.



En el dibujo libre se pueden dar diferentes expresiones también a las dos primeras mediante variaciones visibles de la velocidad y el grosor y mediante ligeras desviaciones de la precisión. No obstante, tales cualidades expresivas son inadecuadas en el dibujo técnico, que exige sobre todo una exactitud medible y líneas finas y precisas.

El significado de las líneas depende asimismo de la relación de su situación con respecto al formato en que se encuentran. Se puede dar a las líneas sueltas un sentido de dirección de modo que parezcan subir o caer, flotar o hundirse, bajar o avanzar a lo largo de un borde, etc. También pueden relacionarse entre sí: chocar, entretorse, apartarse, etc., expresando conceptos, mucho-poco, orden-desorden, calma-tensión, etc.

Instrumento de configuración de la forma



Una de las principales funciones de las líneas es cercar creando contornos. Tales contornos pueden ser configuraciones orgánicas, fluidas o seguir configuraciones geométricas. Siendo abiertas y cerradas, se pueden agrupar, articular formando secuencias muy complejas o ensamblando conjuntos de contornos simples; pueden ser arbitrarios e irregulares. No obstante, en el dibujo técnico uno debe limitarse normalmente a contornos geométricos relacionados de modo estricto con ejes verticales y horizontales.

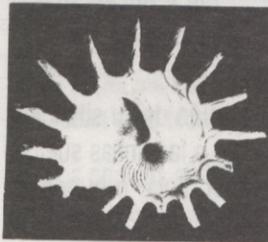
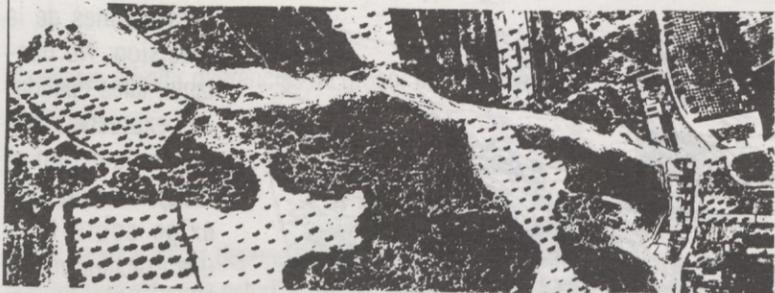
La forma

Las formas, que el hombre ve o produce, son modos de disponer y articular el material en el espacio, tal como la sintaxis y la gramática ordenan las palabras en el lenguaje hablado.

Existen, ante todo, en la mente, clasificando las experiencias del mundo. Son factores o modalidades de reconocimiento constante por las que distinguimos las partes de nuestra experiencia cotidiana y conocemos su significado.

Formas naturales

En la naturaleza se pueden observar líneas, formas y agrupaciones de ellas de aspecto irregular, o desordenado, o de rigurosa y precisa estructura geométrica.



No hay más que pensar en los meandros de un río, o en la forma de desarrollo de la concha de un caracol. Otras veces, como en el caso del mineral cristalino, el aspecto de conjunto es caótico mientras que la constitución de sus partes responde al esquema de formas geométricas puras ordenadas según retículas de precisión matemática.

Geometría plana

Los seres humanos se adaptan al tirón directo y descendente de la gravedad permaneciendo en un ángulo determinado (lo que llamamos 90° grados) respecto a la superficie aparentemente llana del planeta. Esto es la vertical. Su horizonte da la línea horizontal en relación con la vertical de su cuerpo; así obtendremos el ángulo recto.

Una persona erecta gira para examinar el terreno inscrito en el horizonte; de aquí abstraeremos el círculo en torno a su centro. Cuando la persona se mueve y corre, el cuerpo se inclina. Así, la mayoría de las personas experimentan una línea inclinada, una diagonal, como algo en cierto sentido dinámico. Sin soporte, cualquier cosa que se inclina tiende a caer. Las formas más generales de la producción cultural del hombre, derivadas de la experiencia humana básica de vertical y horizontal, centro e inclinación, son el rectángulo, el círculo y el triángulo.

Formas geométricas básicas

Las figuras geométricas básicas son los polígonos, circunferencia, óvalo, ovoide y la elipse.

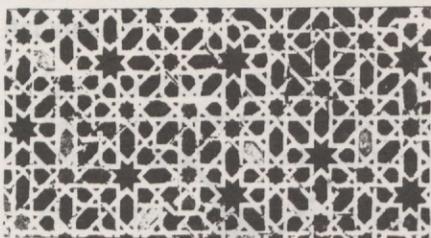
El tema es amplio pero sencillo; por ello se excluye de este desarrollo. La explicación pormenorizada sobre construcciones geométricas corresponde al profesor.

- Construcción de triángulos definidos por sus ángulos y/o lados, así como cuadrados, rectángulos, o rombos definidos por sus lados, ángulos, y/o diagonales.
- Construcción geométrica de polígonos regulares y estrellados.
- Construcción de enlaces tangenciales entre rectas y circunferencias.
- Construcción de óvalos, ovoides y elipses definidos por sus ejes.



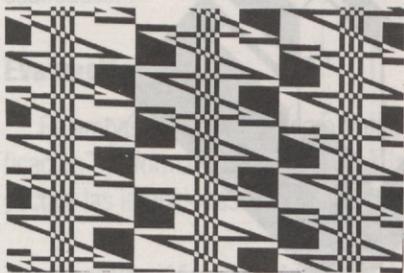
Modulación en el plano

La modulación en el plano se realiza trazando dos o más familias de líneas rectas paralelas entre sí a intervalos regulares, que producen formas repetidas.

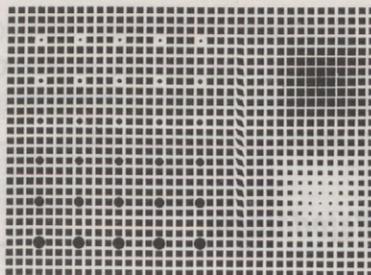


Dos familias situadas formando ángulos rectos entre sí y espaciadas de modo idéntico dan una trama cuadrada; espaciadas de modo desigual dan una trama rectangular. Dispuestas en diagonal dan una trama en diamante.

Tres familias dan una trama triangular. Si hay familias adicionales se obtienen tramas de figuras planas de orden más complejo, hexágonos, octógonos, y así sucesivamente.



Si las unidades que componen la modulación difieren se lograrán alternancias más variadas y elaboradas, tales como, por ejemplo, una unidad grande y dos pequeñas; tres cuadrados y dos círculos; anchas bandas oscuras y varias más pequeñas; y así sucesivamente. Se podrían introducir variaciones de tipo numérico hasta llegar a modulaciones de desciframiento complejo.

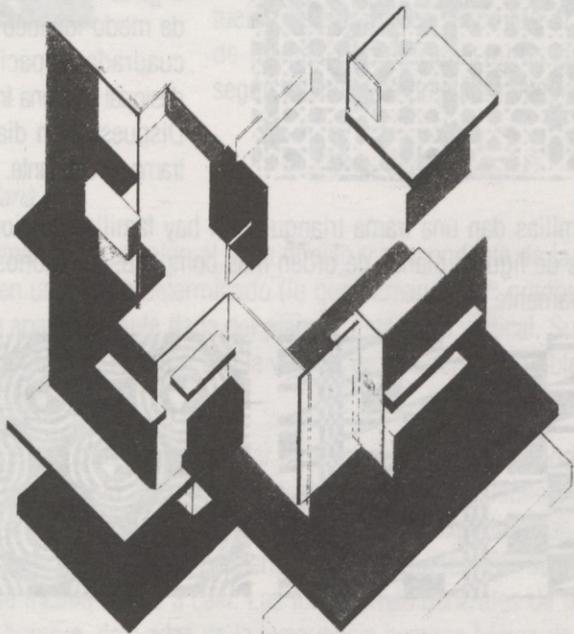
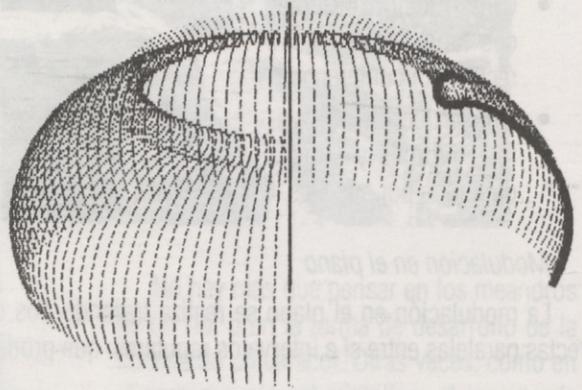


Geometría espacial

A todas las superficies que podemos definir como lugares geométricos de líneas en movimiento las denominamos superficies geométricas tridimensionales o espaciales.

Estas superficies pueden ser cerradas, abiertas u onduladas. Son utilizadas frecuentemente por escultores y arquitectos vanguardistas. Pero existen infinidad de superficies fácilmente comprensibles; la esfera, el cono, el cilindro son las más elementales.

Una curva compleja como el contorno del perfil de una vasija de alfarería, al girar alrededor de un eje central origina una superficie fácilmente reconocible —sup. revolución—.



Otro modo de conseguir superficies tridimensionales es agrupando formas planas. Así, una pirámide se obtendría combinando tres triángulos sobre uno inicial, o cuatro sobre un cuadrado; tres rectángulos sobre un triángulo nos daría un prisma, y así sucesivamente.

Metodología

Propuesta en el punto Orientaciones metodológicas.

Materiales

Para las actividades programadas en esta Unidad didáctica el alumno utilizará los materiales y soportes más adecuados a los fines propuestos en cada una de ellas, que no podrán ser otros que los descritos en el primer punto de Contenidos Soportes y técnicas elementales, además de, por ser primarios no descritos, escuadra, cartabón, compás, etc.,.

Actividades

Actividad 4

Expuestos por el profesor los contenidos de esta Unidad didáctica, el alumno realizará dos dibujos de la imagen de animal, u objeto natural —un instante en la acción de un deportista, un árbol movido por el viento, etc.—.

En el primero, se utilizarán líneas, manchas, y/o formas según una versión personal, más o menos expresiva, para reproducir los aspectos o cualidades observados.

En el segundo, se reproducirán dichos aspectos o cualidades, una vez geometrizados, utilizando líneas rectas, arcos de circunferencia y formas básicas.

Actividad 5

Con la experiencia de la Actividad anterior, e intentando mejorar la calidad del trabajo, el alumno realizará dos dibujos de la imagen de un objeto industrial —la fachada de un edificio conocido, el alzado de un automóvil, etc.—.

En el primero, se presentarán independizadas las líneas o formas básicas que lo constituyen así como la retícula o módulo si existiese.

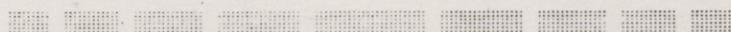
En el segundo, se utilizarán dichas líneas y formas para recomponer, según el análisis personal realizado, la imagen inicial o de alguno de sus aspectos o cualidades.

Evaluación

En ambas actividades, como tratan contenidos evaluables referentes a “significación” y “forma”, se indicarán en la Hoja de seguimiento de la actividad respectiva las intenciones señaladas anteriormente en cada actividad.

Temporalización aproximada

Actividad 4.....	3 semanas
Actividad 3.....	2 semanas



DIRECCIÓN GENERAL DE RENOVACIÓN PEDAGÓGICA

Subdirección General
de PROGRAMAS EXPERIMENTALES