

Primer Ciclo  
EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

# Materiales Didácticos

Área de Educación Plástica y Visual

**Autores:**

Alberto Muñoz García  
Juan Carlos Fernández Izquierdo

**Coordinación:**

Lourdes Clabo Clemente  
del Servicio de Innovación



Ministerio de Educación y Ciencia  
Dirección General de Renovación Pedagógica



**Ministerio de Educación y Ciencia**  
**Secretaría de Estado de Educación**

Deposito legal: M-30444-1993  
Impreso en MARÍN ALVAREZ HNOS.

INDICE

I. Introducción. .... 3

1. Criterios para la organización de los contenidos. .... 5

1.1. Criterios epistemológicos. .... 5

1.2. Criterios psicopedagógicos. .... 6

1.3. Criterios socioculturales. .... 6

2. Principios didácticos de la Educación Plástica y Visual. .... 10

2.1. Principios metodológicos. .... 16

2.1.1. Mapas conceptuales. .... 16

2.1.2. Tipos de actividades. .... 16

2.1.3. Trabajos prácticos. .... 16

2.2. Orientaciones para la evaluación. .... 26

2.2.1. Evaluación del aprendizaje de los alumnos. .... 26

2.2.1.1. Evaluación formativa. .... 27

2.2.1.2. Evaluación sumativa. .... 27

2.2.2. Evaluación de la intervención educativa. .... 29

3. Presencia de los temas transversales. .... 30

# Materiales Didácticos

## Área de Educación Plástica y Visual

**Autores:**

Alberto Muñoz García  
Juan Carlos Fernández Izquierdo

**Coordinación:**

Lourdes Clabo Clemente  
del Servicio de Innovación



EDUCACION SECRETARIA DE EDUCACION Y CIENCIA  
Primer Piso

60757



# Material Didácticos

Area de Educación Práctica y Visual

DOCUMENTACION  
Dpto. de Educación y Ciencia  
Ministerio de Educación y Ciencia  
C/Alfonso XII, 169  
28014 Madrid

Autores:  
Juan Carlos Fernández Izquierdo  
Alberto Muñoz García  
Coordinador:  
Lourdes Olmo González  
del Servicio de Innovación



Ministerio de Educación y Ciencia  
Dirección General de Renovación Pedagógica



Ministerio de Educación y Ciencia  
Secretaría de Estado de Educación

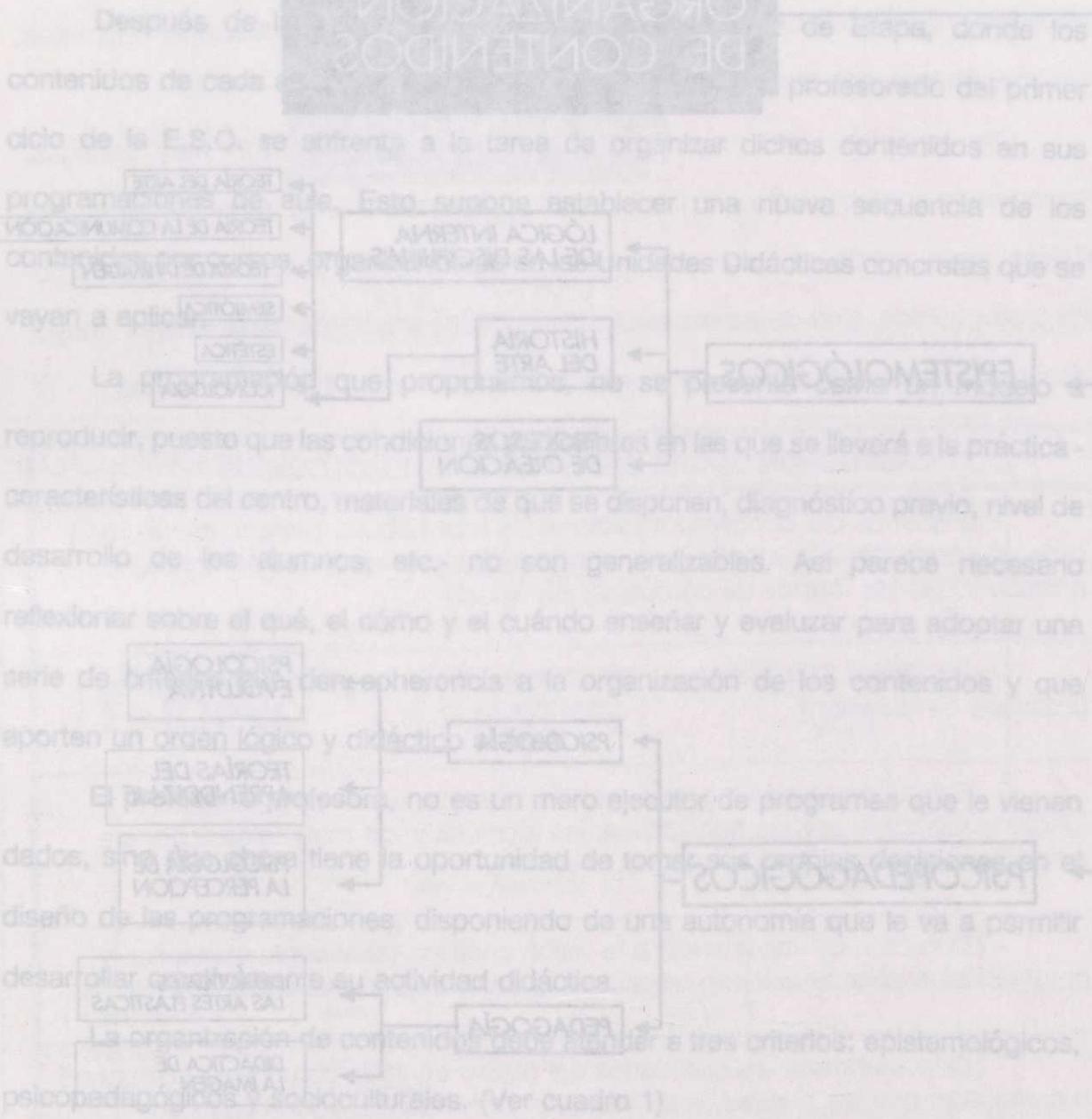
Deposito legal: M-30444-1993  
Impreso: MARIN ALVAREZ HNOS.

## INDICE

<b>I. Introducción.</b>	3
1. Criterios para la organización de los contenidos.	5
1.1. Criterios epistemológicos.	5
1.2. Criterios psicopedagógicos.	8
1.3. Criterios socioculturales.	11
2. Principios didácticos de la Educación Plástica y Visual.	16
2.1. Principios metodológicos.	16
2.1.1. Mapas conceptuales.	16
2.1.2. Tipos de actividades.	17
2.1.3. Trabajos prácticos.	18
2.1.4. Organización de la clase.	23
2.2. Orientaciones para la evaluación.	24
2.2.1. Evaluación del aprendizaje de los alumnos.	26
2.2.1.1. Evaluación inicial.	26
2.2.1.2. Evaluación formativa.	27
2.2.1.3. Evaluación sumativa.	27
2.2.2. Evaluación de la intervención educativa.	29
3. Presencia de los temas transversales.	30
<b>II. Programación.</b>	34
1. Primer curso.	39
1.1. Observar y dibujar.	41
1.2. Observar y pintar.	45
1.3. La textura y el collage.	48
1.4. Las formas en el plano.	52
1.5. Gritos en la pared. El cartel.	56
1.6. Luces y sombras.	60
2. Segundo curso.	64
2.1. La línea.	65

2.2. El color . . . . .	69
2.3. La imagen secuencial: El comic . . . . .	73
2.4. La publicidad . . . . .	77
2.5. Las formas en el espacio . . . . .	84
2.6. El mundo de los objetos . . . . .	87
2.7. Los medios de comunicación. La TV . . . . .	92
<b>III. Ejemplificación de Unidad Didáctica. "Imágenes en movimiento:</b>	
<b>El videojuego"</b> . . . . .	99
1. Objetivos didácticos . . . . .	103
2. Contenidos . . . . .	104
3. Actividades . . . . .	106
4. Tiempos previstos . . . . .	113
5. Recursos . . . . .	114
Documento para el profesor . . . . .	128
<b>IV. Recursos en general</b> . . . . .	137
1. El entorno . . . . .	139
2. Las imágenes . . . . .	140
3. Los instrumentos . . . . .	140
4. Bibliografía . . . . .	144
4.1. Bibliografía de didáctica general . . . . .	144
4.2. Bibliografía de educación artística . . . . .	145
4.3. Bibliografía sobre las unidades didácticas . . . . .	151

# CRITERIOS DE ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS

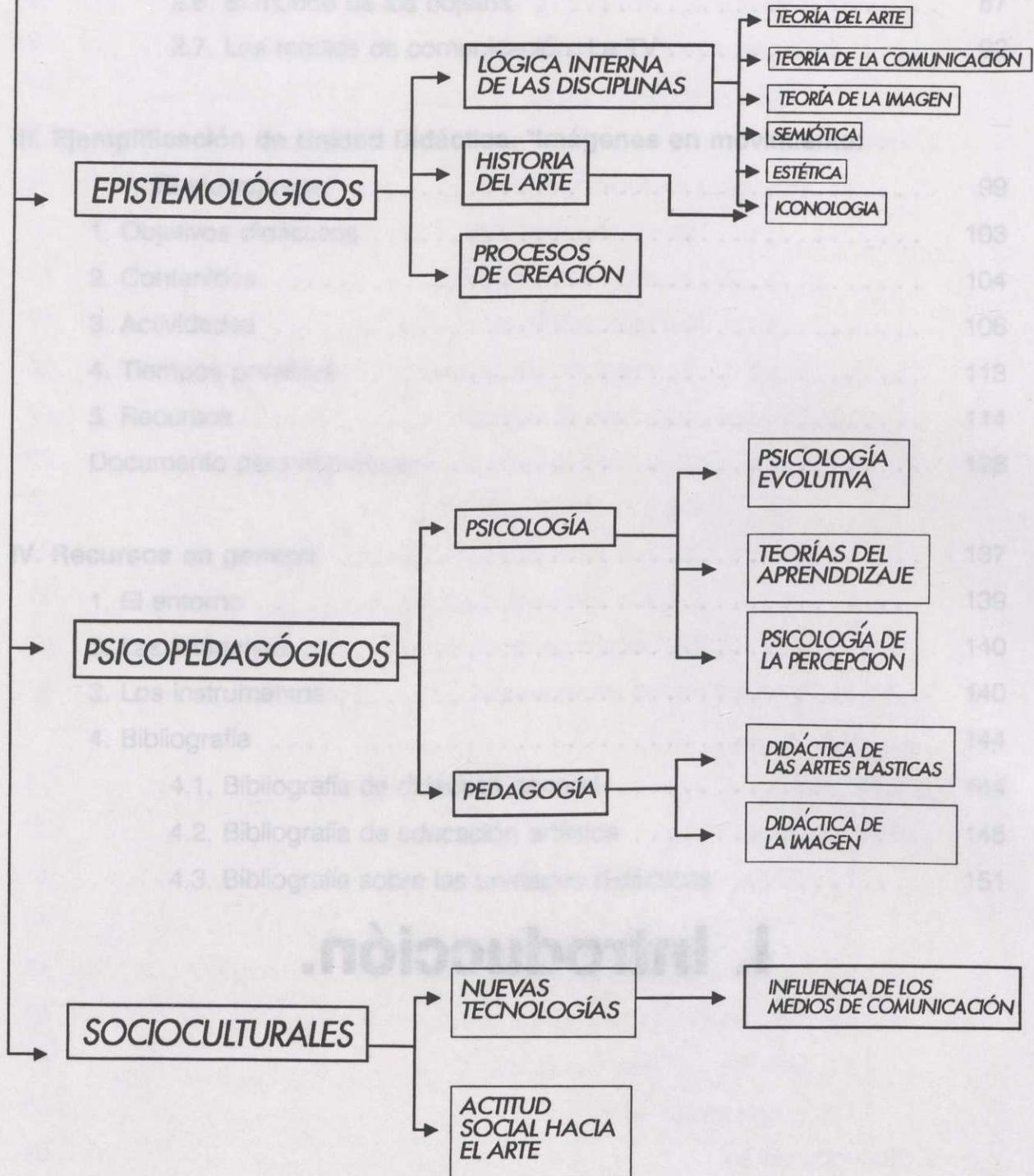


## I. Introducción.

La creación de contenidos debe atender a tres criterios: epistemológico, psicopedagógico y sociocultural. (Ver cuadro 1)

En el área de Educación Plástica y Artes las fuentes epistemológicas también están presentes en otras disciplinas: las teorías de la comunicación, de la imagen y del arte, la estética, la historia del arte...

# CRITERIOS DE ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS



Cuadro 1. Criterios de organización de contenidos.

## **1. Criterios para la organización de los contenidos.**

Después de la elaboración del Proyecto Curricular de Etapa, donde los contenidos de cada área se han secuenciado por ciclos, el profesorado del primer ciclo de la E.S.O. se enfrenta a la tarea de organizar dichos contenidos en sus programaciones de aula. Esto supone establecer una nueva secuencia de los contenidos por cursos, organizándolos en las Unidades Didácticas concretas que se vayan a aplicar.

La programación que proponemos, no se presenta como un modelo a reproducir, puesto que las condiciones particulares en las que se llevará a la práctica - características del centro, materiales de que se disponen, diagnóstico previo, nivel de desarrollo de los alumnos, etc.- no son generalizables. Así parece necesario reflexionar sobre el qué, el cómo y el cuándo enseñar y evaluar para adoptar una serie de criterios que den coherencia a la organización de los contenidos y que aporten un orden lógico y didáctico al área.

El profesor o profesora, no es un mero ejecutor de programas que le vienen dados, sino que ahora tiene la oportunidad de tomar sus propias decisiones en el diseño de las programaciones, disponiendo de una autonomía que le va a permitir desarrollar creativamente su actividad didáctica.

La organización de contenidos debe atender a tres criterios: epistemológicos, psicopedagógicos y socioculturales. (Ver cuadro 1)

### **1.1. Criterios epistemológicos.**

Las decisiones que se toman suponen considerar cuál es la concepción que se tiene de la disciplina, intentando llegar a una síntesis de los conceptos básicos, la estructura, el método y las fuentes que el profesor tiene de su materia.

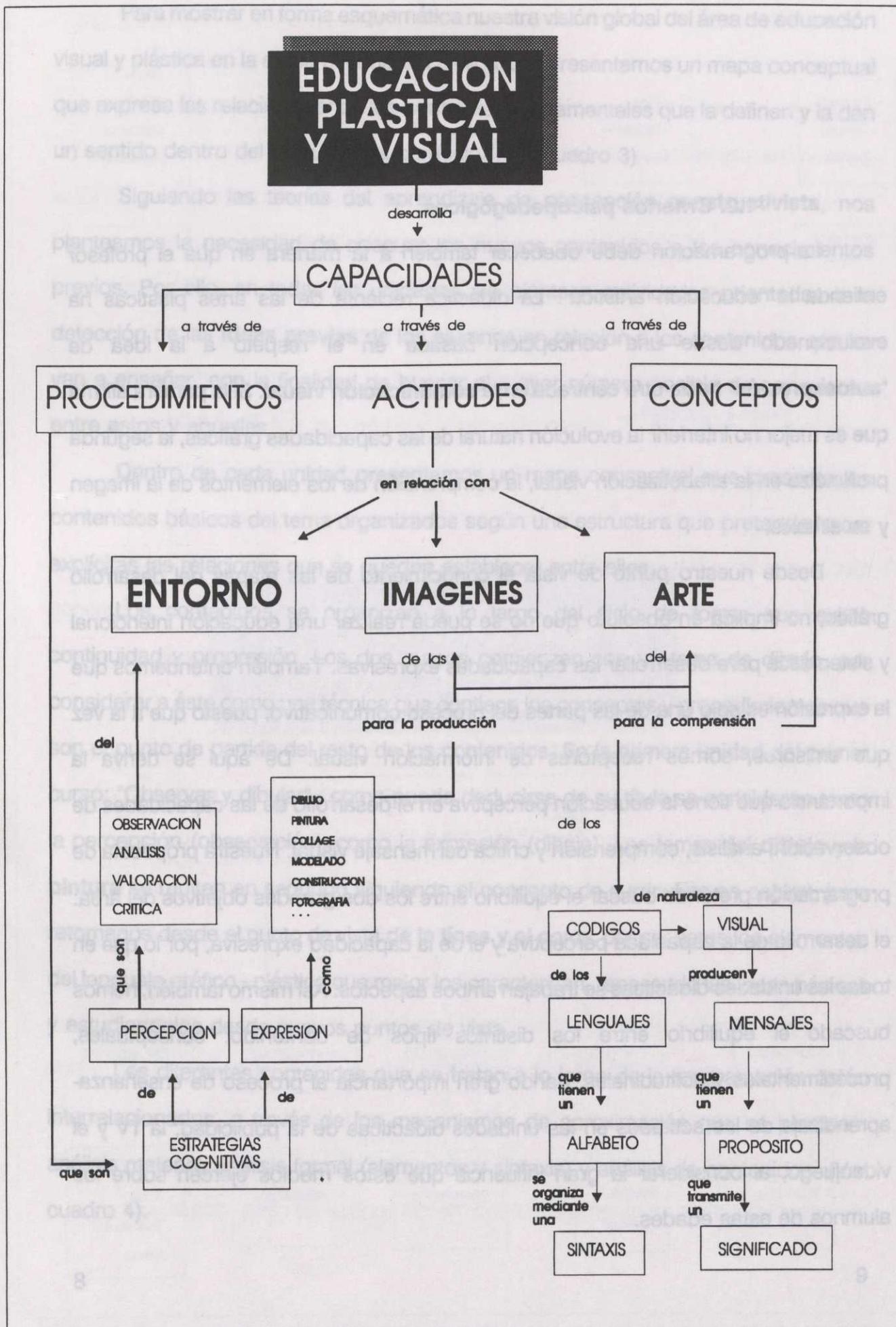
En el área de Educación Plástica y Visual las fuentes epistemológicas también están presentes en otras disciplinas: las teorías de la comunicación, de la imagen y del arte, la semiología, la estética, la historia del arte...

El método, en el arte comprende los procesos de creación entendidos tanto desde el punto de vista de las técnicas y materiales como de las estrategias cognitivas que intervienen en la creación plástica.

Las opciones para organizar el curriculum del área son muy variadas. Proponemos, como punto de partida, reflexionar sobre una serie de preguntas básicas, cada una de las cuales ofrece dos opciones. No se trata de tomar partido por una u otra opción, sino de pensar cual de las dos creemos que debe tener un mayor peso en nuestra programación o si debe buscarse un equilibrio entre ambas.

REFLEXION SOBRE CRITERIOS EPISTEMOLOGICOS
- ¿Partimos del concepto tradicional de arte (dibujo, pintura, escultura...) o de un concepto más amplio de imagen que incluye además del fenómeno artístico todas las formas de comunicación visual?
- ¿Ponemos más énfasis en los conceptos del lenguaje visual o en los procesos de creación?
- ¿Concebimos que los procesos de creación están determinados fundamentalmente por las habilidades, las técnicas y los materiales o por los procedimientos cognitivos que guían la acción?
- ¿Damos más importancia a la visión analítica (sintáctica, semántica y pragmática) o al acercamiento sensible a la obra, dejando que ella nos hable?
- ¿Consideramos las cualidades del objeto artístico como algo intemporal o como algo que las nuevas tendencias van redefiniendo con el paso del tiempo?
- ¿Entendemos el arte como vehículo de transmisión de pensamientos e ideas o como una forma de expresar emociones y sentimientos?

Cuadro 2.



Cuadro 3. Mapa conceptual del área.

## 1.2. Criterios psicopedagógicos.

La programación debe obedecer también a la manera en que el profesor entienda la "educación artística". La didáctica reciente de las artes plásticas ha evolucionado desde una concepción basada en el respeto a la idea de "autoexpresión" hacia otra centrada en la **comunicación visual**. Si la primera afirma que es mejor no interferir la evolución natural de las capacidades gráficas, la segunda profundiza en la alfabetización visual, la comprensión de los elementos de la imagen y su sintaxis.

Desde nuestro punto de vista el conocimiento de las etapas del desarrollo gráfico, no implica en absoluto que no se pueda realizar una educación intencional y sistemática para desarrollar las capacidades expresivas. También entendemos que la expresión es solo una de las partes del proceso comunicativo, puesto que a la vez que emisores, somos receptores de información visual. De aquí se deriva la importancia que tiene la educación perceptiva en el desarrollo de las capacidades de observación, análisis, comprensión y crítica del mensaje visual. Nuestra propuesta de programación pretende buscar el equilibrio entre los dos grandes objetivos del área: el desarrollo de la capacidad perceptiva y el de la capacidad expresiva, por lo que en todas las unidades didácticas se trabajan ambos aspectos. Así mismo también, hemos buscado el equilibrio entre los distintos tipos de contenido: conceptuales, procedimentales y actitudinales, dando gran importancia al proceso de enseñanza-aprendizaje de las actitudes en las unidades didácticas de la publicidad, la TV y el videojuego, al considerar la gran influencia que estos medios ejercen sobre los alumnos de estas edades.

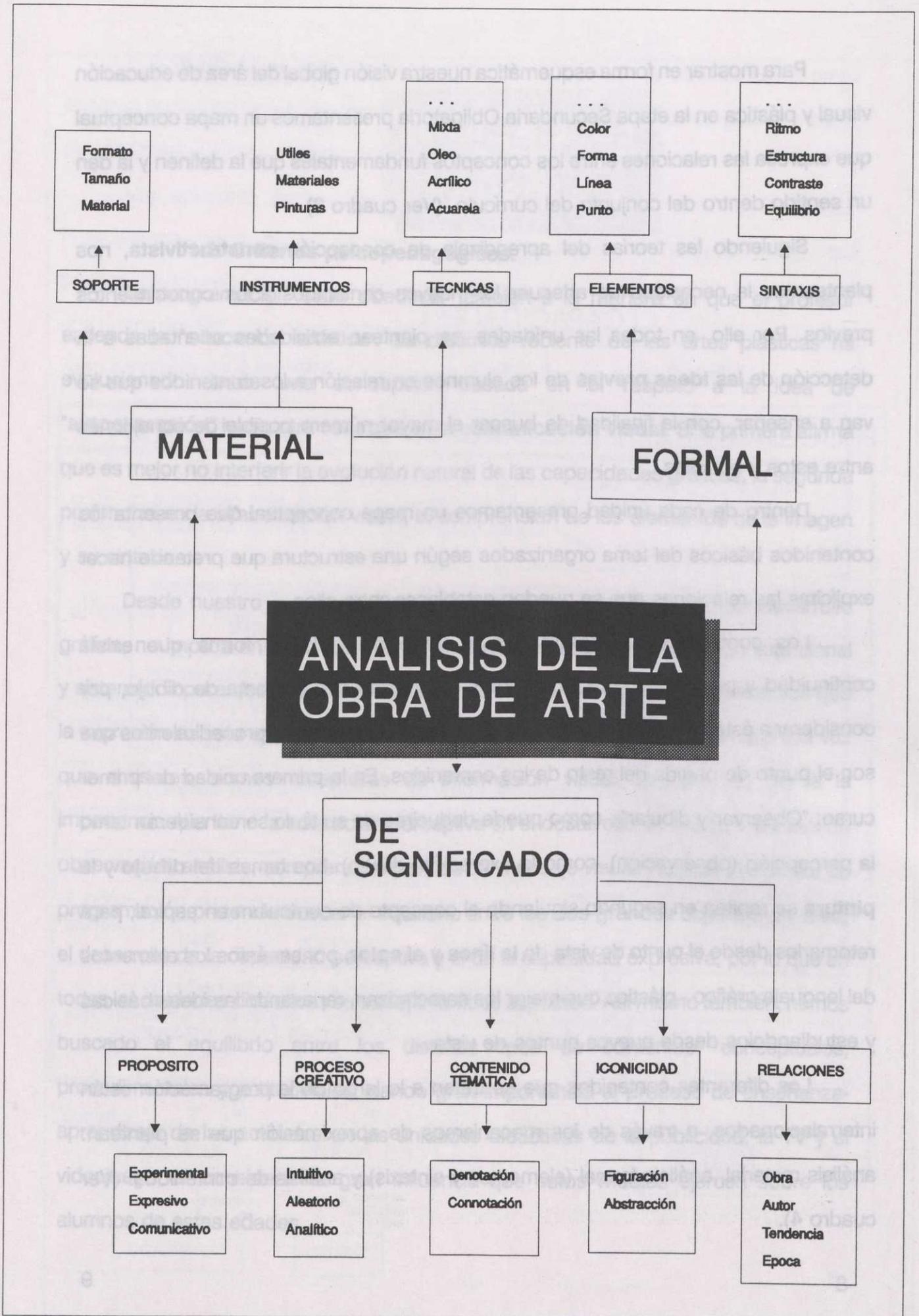
Para mostrar en forma esquemática nuestra visión global del área de educación visual y plástica en la etapa Secundaria Obligatoria presentamos un mapa conceptual que expresa las relaciones entre los conceptos fundamentales que la definen y la dan un sentido dentro del conjunto del currículo. (Ver cuadro 3)

Siguiendo las teorías del aprendizaje de concepción **constructivista**, nos planteamos la necesidad de adecuar los nuevos contenidos a los conocimientos previos. Por ello, en todas las unidades, se plantean actividades orientadas a la detección de las **ideas previas** de los alumnos en relación a los contenidos que se van a enseñar, con la finalidad de buscar el mayor número posible de conexiones entre estos y aquellas.

Dentro de cada unidad presentamos un mapa conceptual que presenta los contenidos básicos del tema organizados según una estructura que pretende hacer explícitas las relaciones que se pueden establecer entre ellos.

Los contenidos se organizan a lo largo del ciclo de forma que exista continuidad y progresión. Los dos cursos comienzan con un tema de dibujo, por considerar a éste como una técnica que contiene los conceptos y procedimientos que son el punto de partida del resto de los contenidos. En la primera unidad del primer curso: "Observar y dibujar", como puede deducirse de su título, se consideran tanto la percepción (observación), como la expresión (dibujo). Los temas del **dibujo** y la **pintura** se repiten en segundo siguiendo el concepto de curriculum en espiral, para retomarlos desde el punto de vista de **la línea y el color**, por ser éstos los elementos del lenguaje gráfico - plástico que mejor los caracterizan, repasando las ideas básicas y estudiándolos desde nuevos puntos de vista.

Los diferentes contenidos que se tratan a lo largo de la programación están interrelacionados, a través de los mecanismos de aproximación que se plantean: análisis material, análisis formal (elementos y sintaxis) y análisis de contenidos. (Ver cuadro 4).



Cuadro 4. El análisis de la obra de arte

### 1.3. Criterios socioculturales.

Si tenemos en cuenta la cantidad de información que recibimos a través de las imágenes y los medios de comunicación de masas, cuya presencia en nuestro entorno es determinante, deducimos la necesidad de desarrollar una competencia lectora y una capacidad de crítica que permita, a nuestros alumnos relacionarse con los medios, seleccionando y filtrando la infinidad de mensajes que reciben. Merecen especial atención, en este campo, los medios con imágenes móviles: cine, TV, video, ordenador y videojuego que, por su gran poder de atracción, pueden influenciar fuertemente a un receptor que no haya aprendido ciertos mecanismos de defensa.

Otro criterio sociocultural, nos indica la necesidad de trabajar aquellos contenidos dirigidos a provocar un cambio actitudinal en la manera de relacionarse con el arte contemporáneo. Es fácil constatar que la contemplación del arte actual genera frecuentemente una actitud de rechazo que hace imposible la comunicación entre el autor y el receptor a través de la obra.

En nuestra opinión esta actitud de rechazo se debe a algunas ideas preconcebidas, muy arraigadas en nuestra sociedad, sobre lo que es el arte o la función que debe cumplir, como por ejemplo:

- Que la obra debe resultar agradable sensorialmente. Así, se concibe la obra como un objeto con la función de decorar o ambientar, y no como un vehículo de transmisión de emociones o pensamientos.

- Que la obra debe producir asombro por su dificultad de ejecución. Se mitifican aspectos superficiales, ligados al mero reconocimiento del referente en las obras de los clásicos o en la espectacularización de la pintura de Dalí, pero difícilmente se valora la poética humilde de Miró o de Paul Klee, y mucho menos el arte conceptual en el que lo importante es la idea y no la realización del objeto.

- Que la obra debe tener unos contenidos directamente traducibles al lenguaje

literario. No se comprende que el arte tiene su propio lenguaje. Es muy frecuente la negación de valor a todo el universo del arte abstracto: neoplasticismo, suprematismo, constructivismo, expresionismo abstracto, arte óptico,... porque no se encuentran figuras u objetos que describir.

- Que la obra debe tener un significado por sí misma. Lo que impide poder acercarse a la comprensión de obras que no tienen significado independiente, sino que forman parte de un conjunto, o deben entenderse como un estadio evolutivo en el proceso de un autor, o contienen referencias a obras anteriores de otras tendencias, para profundizar en una línea de investigación o para rebatir una determinada concepción.

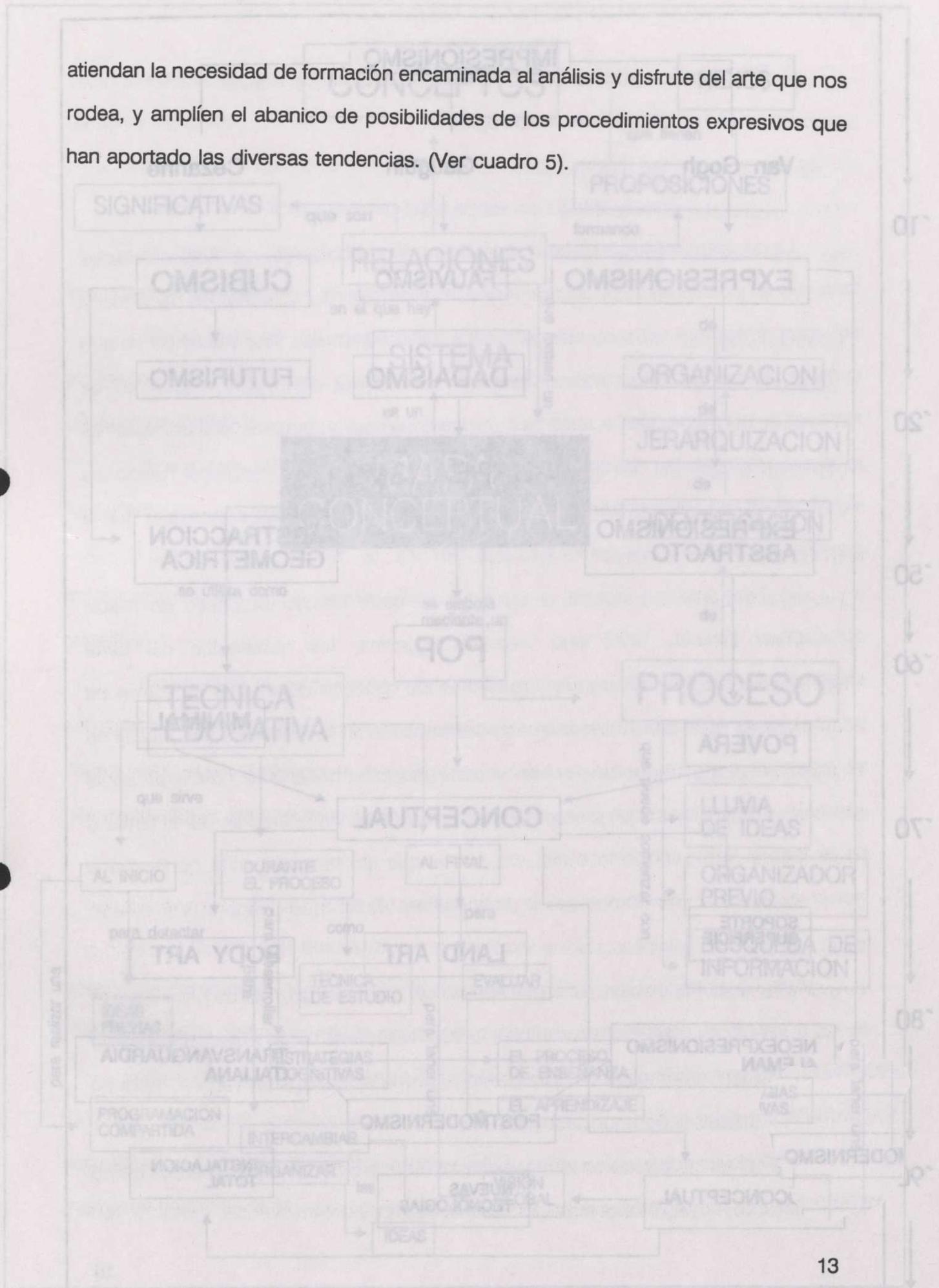
Sin embargo, la obra generalmente no responde a ninguna de estas expectativas, por lo que el contemplador se marcha con la sensación de que lo que ha visto no era arte.

El rechazo del alumno hacia el arte actual no es más que un reflejo del rechazo social. Su actitud puede ser objeto de una labor educativa que ponga en conflicto esas ideas previas con nuevos conocimientos que progresivamente le permitirán acercarse al arte contemporáneo con una actitud más abierta y receptiva, tomando conciencia de las sensaciones que le produzca, independientemente de la belleza o fealdad y de la dificultad o facilidad con que se manifieste.

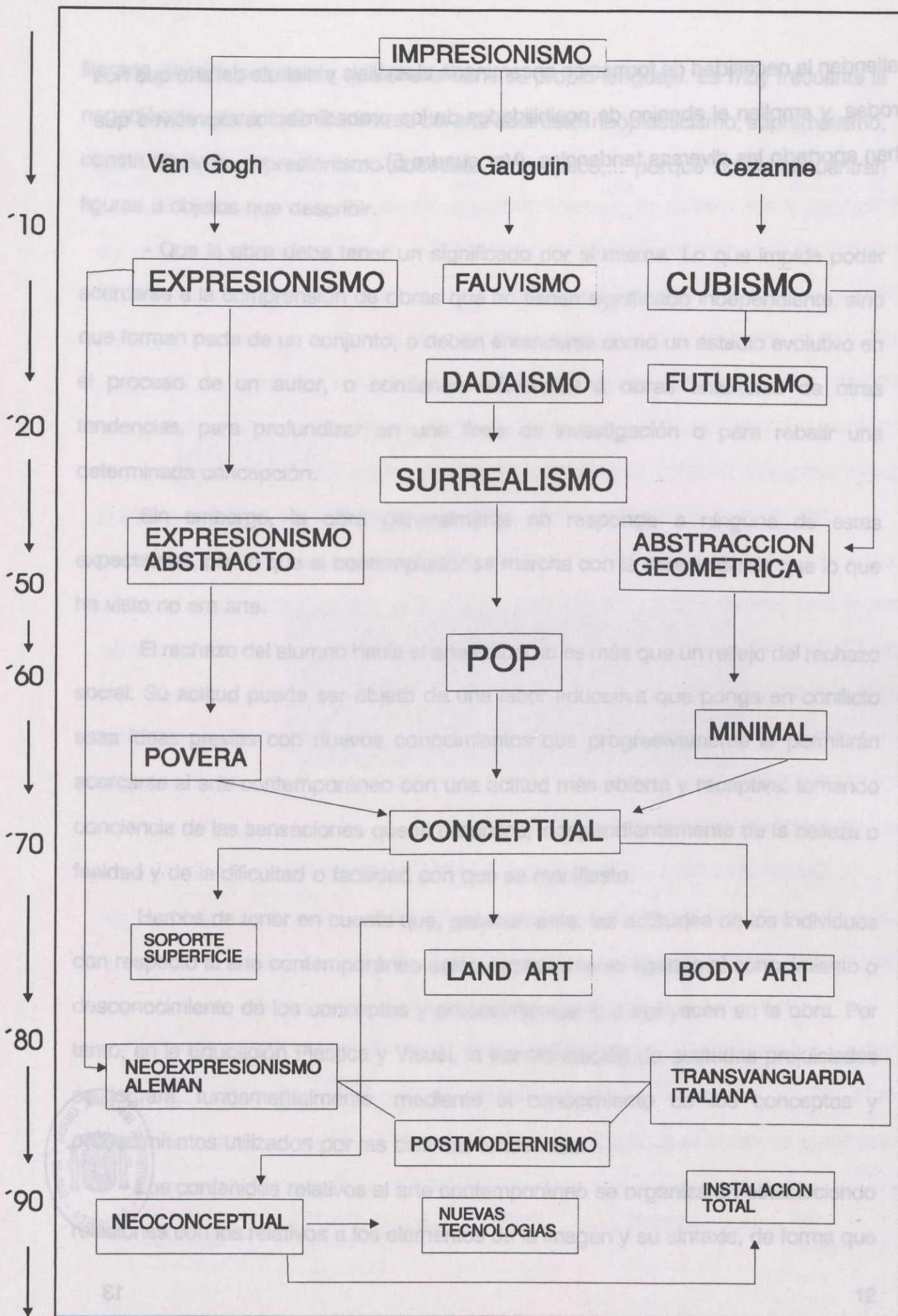
Hemos de tener en cuenta que, generalmente, las actitudes de los individuos con respecto al arte contemporáneo están estrechamente ligadas al conocimiento o desconocimiento de los conceptos y procedimientos que subyacen en la obra. Por tanto, en la Educación Plástica y Visual, la transformación de actitudes prejuiciadas se logrará, fundamentalmente, mediante el conocimiento de los conceptos y procedimientos utilizados por las distintas tendencias.

Los contenidos relativos al arte contemporáneo se organizarán estableciendo relaciones con los relativos a los elementos de la imagen y su sintaxis, de forma que

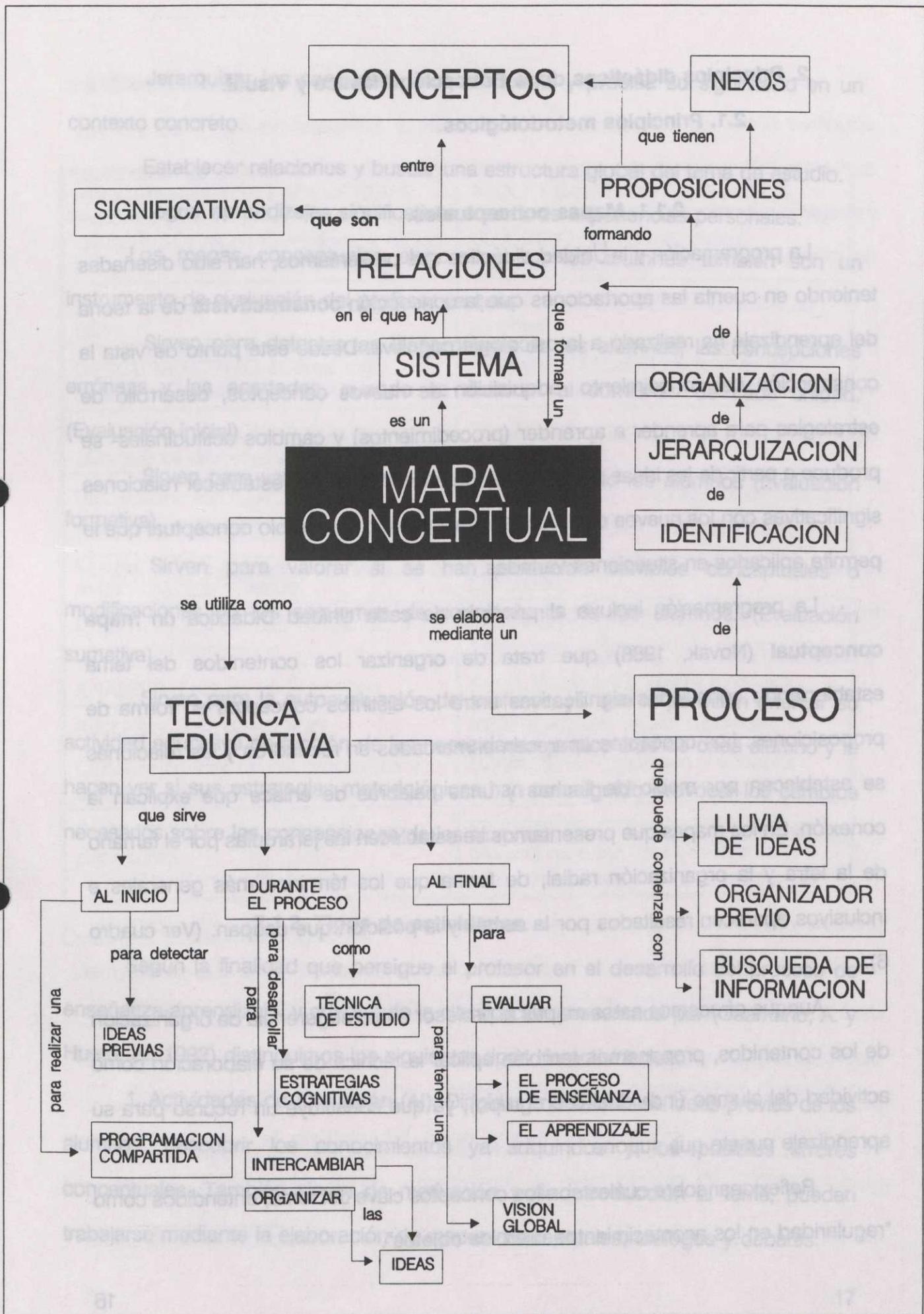
atiendan la necesidad de formación encaminada al análisis y disfrute del arte que nos rodea, y amplíen el abanico de posibilidades de los procedimientos expresivos que han aportado las diversas tendencias. (Ver cuadro 5).



Cuadro 5. Tendencias artísticas del siglo XX. Mapa conceptual.



Cuadro 5. Tendencias artísticas del siglo XX



Cuadro 6. Mapa conceptual sobre el mapa conceptual.

## 2. Principios didácticos de la Educación Plástica y Visual.

### 2.1. Principios metodológicos.

#### 2.1.1. Mapas conceptuales.

La programación y la Unidad didáctica que presentamos, han sido diseñadas teniendo en cuenta las aportaciones que la concepción **constructivista** de la teoría del aprendizaje ha realizado a la psicología cognitiva. Desde este punto de vista la construcción del conocimiento -adquisición de nuevos conceptos, desarrollo de estrategias para aprender a aprender (procedimientos) y cambios actitudinales- se produce a partir de las ideas previas, cuando el alumno puede establecer relaciones significativas con los nuevos contenidos, consiguiendo un cambio conceptual que le permita aplicarlos en situaciones variadas.

La programación incluye al principio de cada Unidad Didáctica un **mapa conceptual** (Novak, 1988) que trata de organizar los contenidos del tema estableciendo conexiones significativas entre los distintos conceptos en forma de proposiciones. Los conceptos aparecen enmarcados en recuadros y las relaciones se establecen por medio de flechas y unas palabras de enlace que explican la conexión. En los mapas que presentamos se establecen las jerarquías por el tamaño de la letra y la organización radial, de forma que los términos más generales e inclusivos aparecen resaltados por la escala y la posición que ocupan. (Ver cuadro 6).

Aunque ofrecemos estos mapas al profesor como sugerencia de organización de los contenidos, proponemos también aplicar la técnica de su elaboración como actividad del alumno (individual o en grupo), ya que constituye un recurso para su aprendizaje puesto que supone:

. Reflexionar sobre cuáles son los conceptos clave del tema, entendidos como "regularidad en los acontecimientos o en los objetos".

. Jerarquizar los conceptos, lo que modela y precisa su significado en un contexto concreto.

. Establecer relaciones y buscar una estructura global del tema de estudio.

. Lograr aprendizajes significativos a partir de experiencias personales.

Los mapas conceptuales elaborados por los alumnos también son un instrumento de evaluación del profesor ya que:

. Sirven para detectar las ideas previas de los alumnos, las concepciones erróneas y las acertadas, cuando se elaboran al comienzo de cada unidad. (Evaluación inicial).

. Sirven para valorar el proceso de aprendizaje de los alumnos (Evaluación formativa).

. Sirven para valorar si se han producido cambios conceptuales o modificaciones en los esquemas de conocimiento de los alumnos. (Evaluación sumativa).

. Sirven para la autoevaluación del profesor, ya que le permiten orientar su actividad educativa en función de las necesidades particulares de cada alumno y le hacen ver si sus estrategias metodológicas han conseguido provocar los cambios necesarios sobre las concepciones de los alumnos.

### 2.1.2. Tipos de actividades.

Según la finalidad que persigue el profesor en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, y adaptando la clasificación presentada por (Caamaño, A. y Hueto, A., 1992) distinguimos los siguientes tipos de actividades:

1. Actividades de **Iniciación** (AI). Dirigidas a detectar las ideas previas de los alumnos, descubrir los conocimientos ya adquiridos y los posibles errores conceptuales. También sirven de motivación y de introducción al tema, pueden trabajarse mediante la elaboración de mapas conceptuales, diálogos y debates.

2. Actividades de **Reestructuración** de ideas (AR). Para crear conflicto cognitivo entre los conceptos, procedimientos y actitudes previos y los nuevos contenidos. Pueden incluir actividades de búsqueda de información o de materiales, trabajos de clasificación, de experimentación de procesos técnicos, de proyectación, de representación, etc. y valoración colectiva de los procesos y resultados.

3. Actividades de **Aplicación** de las nuevas ideas o nuevas capacidades. (AA). Para poder aplicar a casos concretos los esquemas de análisis visual adquiridos o expresarse utilizando los procedimientos trabajados. Pueden ser actividades de lectura de la imagen, de análisis de obras de arte o de producciones propias, de creación de obras plásticas...

4. Actividades de **Evaluación** (EA), para revisar el cambio de ideas. Suponen la reflexión del alumno y del profesor sobre su proceso de enseñanza-aprendizaje. Incluyen los mapas conceptuales finales, la valoración crítica de los trabajos prácticos, la puesta en común y la exposición de conclusiones.

### 2.1.3. Trabajos prácticos.

Los trabajos prácticos pueden incluir la mayor parte de las actividades que se proponen a los alumnos en la Educación Plástica y Visual.

No creemos en la eficacia de los trabajos completamente libres; el profesor o profesora debe proponer unos objetivos y unas pautas para la elaboración. Conviene que estas reglas del juego sean lo suficientemente abiertas de modo que permitan el desarrollo de la creatividad de cada alumno. Las soluciones a los problemas gráfico-plásticos son siempre múltiples, por lo que cada alumno debe encontrar una manera personal de resolver su trabajo. El profesor puede orientar los procesos individuales de trabajo, proponiendo retos que estén al alcance de las posibilidades de cada uno.

Los trabajos pueden organizarse con una secuencia de subactividades mediante la que se trabajen tanto procedimientos de carácter perceptivo como

expresivo. (Ver cuadro 7).

PROCEDIMIENTOS PERCEPTIVOS	PROCEDIMIENTOS EXPRESIVOS
OBSERVACION de la realidad y de las imágenes. Búsqueda de información.	ELECCION de los materiales, soportes, útiles, técnicas.
EXPLORACION de los materiales, los útiles.	EXPERIMENTACION. Realización de pruebas.
DESCUBRIMIENTO ¿Cómo está hecho?	REPRESENTACION de formas del natural o de memoria.
COMPARACION. ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian?	INVENCION de técnicas, formas, composiciones.
RELACION. ASOCIACION por aspectos formales o de contenido.	PLANIFICACION el proceso. Decidir el propósito.
ORDENACION. CLASIFICACION según distintos criterios.	INTERPRETACION, transformación. Distorsión.
IDENTIFICACION. Los elementos y los conceptos sintácticos.	ORGANIZACION. COMPONSIACION. Relacionar y distribuir los elementos.
ANALISIS. Lectura de la imagen.	ELUCUBRACION. Hacer hipótesis.
SINTESIS. ABSTRACCION.	VERIFICACION de las hipótesis.
COMPRESION de los propósitos y significados de la imagen.	SERIACION. Repetición y variación.
DESCRIPCION. Comunicación oral o por escrito.	EXPRESION. COMUNICACION las emociones o las ideas mediante el lenguaje plástico.

Cuadro 7. Estrategias cognitivas.

Podemos distinguir tres clases de procedimientos: habilidades, técnicas y estrategias.

En el terreno de la educación gráfico-plástica, nos proponemos desarrollar **habilidades** como: el dominio del gesto gráfico (coordinación óculo-manual y precisión en el trazado de líneas y contornos), la manipulación de materiales, el manejo de instrumentos.

Las **técnicas** -recursos, métodos, modos de hacer aplicables en el dibujo, en la pintura (ceras, acuarela, témpera, acrílico...), en el grabado (monotipo, impresión, frottage, linóleo...) en la escultura (modelado, talla, construcción, ambiente, instalación...)- son necesarias en los procesos de creación, por lo que estaría justificada su inclusión en el "currículum". Sin embargo resultan inútiles e incluso negativas cuando se utilizan en trabajos gráfico-plásticos imitativos que reproducen un modelo sin introducir variantes (copia de láminas) o cuando los resultados del conjunto de alumnos son muy similares, con procesos y productos homogéneos.

En estos casos, las habilidades y las técnicas, una vez aprendidas, se automatizan y llegan a realizarse sin intervención de procesos mentales propios del alumno que dirijan la actividad, por lo que se convierten en un lastre que limita la posibilidad de inventar o descubrir soluciones alternativas.

Hay que tener en cuenta que no existe una manera correcta de utilizar una técnica (por ejemplo la acuarela), con la que podamos decir "así se pinta" y otras incorrectas; sino que, precisamente, un aspecto que caracteriza a muchos creadores del arte contemporáneo, a partir del impresionismo, es la creación de una manera nueva de emplear los materiales e instrumentos aportando, en conjunto, una exploración casi exhaustiva de las posibilidades metodológicas y técnicas en las artes plásticas.

Para que los procedimientos no se queden en meras habilidades instrumentales, reducidos a una mecanización de la actividad manual, debemos recurrir al concepto de estrategia: arte de dirigir un asunto para lograr el objeto deseado".

Las **estrategias** constituyen realmente el tipo de procedimiento que posibilita introducir variantes para poder resolver problemas diversos, y permiten al alumno aplicarlas en situaciones nuevas.

Las estrategias son procedimientos que sirven para tomar conciencia de las

acciones y de los aprendizajes que se adquieren con ellas, para dirigir con el pensamiento los procesos de trabajo, para introducir variantes, para sacar conclusiones y relacionarlas con los contenidos conceptuales.

Las estrategias propias de la educación plástica podrían clasificarse en dos grupos: por un lado aquellas que son útiles a la percepción, análisis y comprensión del entorno visible, las imágenes y las obras de arte; por otro, aquellas que son útiles a la realización de trabajos gráfico-plásticos. Es decir, estrategias para "ver" y estrategias para "hacer".

Entre las estrategias propias de la percepción podríamos señalar:

- Búsqueda, selección y organización de datos visuales tomados de la observación de la realidad o de la imagen. Comparación entre la realidad y su representación.
- Estrategias de lectura de la imagen, análisis de los elementos del lenguaje gráfico-plástico y los conceptos sintácticos que se observan (relacionando el procedimiento con los contenidos conceptuales) en contextos diferentes.
- Extracción de lo que es análogo, comparable y general entre imágenes, estableciendo relaciones, clasificaciones, descubriendo diferencias...
- Descripción de imágenes, aspectos materiales, formales y de contenido del mensaje, de los posibles significados según la intención del autor y los resultados conseguidos.
- Valoración, interpretación personal de imágenes, iconos, símbolos...

Entre las estrategias aplicables en los procesos de creación gráfico-plástica podríamos destacar:

- Documentación, búsqueda y estructuración de la información que pueda ser útil al trabajo plástico previsto.
- Propósito. Decisión sobre las propias intenciones de la obra, eligiendo entre

diferentes propósitos: experimental, expresivo, comunicativo, representativo.

- Toma de conciencia del proceso creativo que se está utilizando durante la ejecución: intuitivo, analítico, aleatorio...
  - Valoración de la adecuación de los procesos desarrollados y los resultados obtenidos al propósito planteado.
  - Elección de los materiales, soportes, instrumentos y técnicas que se van a utilizar. Toma de conciencia de las cualidades expresivas de cada uno.
  - Planificación del proceso a seguir.
  - Invención de técnicas, creación de formas y composiciones, transformación, variación, cambio de significado.
  - Traducción, cambio de código manteniendo el significado inicial.
- Representación.
- Comunicación de los procesos y resultados. Exposición del trabajo plástico y expresión oral y escrita sobre el mismo.

Hay que tener en cuenta que durante el proceso de creación ambos tipos de estrategias: las perceptivas y las expresivas, se utilizan de forma conjunta, solapándose e interfiriéndose unas a otras. La asimilación de datos recibidos a través de los sentidos, se elaboran y se proyectan en la obra en forma de gestos gráficos, aplicación de colores, modelado de formas, organización de elementos... Es decir, la percepción desemboca en expresión pero, además, el resultado de nuestras acciones provoca la asimilación de nuevas sensaciones con lo que recomienza el proceso que poco a poco va consiguiendo adaptar el producto a nuestras necesidades estéticas en ese momento.

Como vemos, los procedimientos señalados para el área de Educación Plástica y Visual contienen en esencia el aprendizaje de procesos mentales que guían la acción no sólo en este área, sino que son aplicables a las demás áreas. Los conceptos de búsqueda, lectura, descripción, valoración, propósito, elección,

planificación, invención, traducción, comunicación... son en realidad procedimientos generales que se han concretado en ejemplos de posible aplicación para el área. Sobre cada uno de ellos se deben establecer niveles de dificultad adecuados a las capacidades propias de los diferentes alumnos.

#### **2.1.4. Organización de la clase.**

Debemos considerar el aula como un lugar cambiante, que se adapta en su organización a las necesidades de las tareas a realizar. Así, las paredes pueden servirnos de soporte expositivo de los diferentes trabajos que se vayan realizando; las mesas podrán colocarse separadas para los trabajos individuales, agrupadas para trabajos en equipo, o ser apartadas totalmente hacia las paredes para poder disponer del espacio vacío en trabajos de exploración espacial, o incluso mesas y sillas podrían considerarse objetos de trabajo, en tanto que formas tridimensionales, para realizar ejercicios de organización, acumulación, ocultación, ambientes o instalaciones. (Unidad Didáctica: las formas en el espacio).

Las actividades con pintura, que requieren el uso de agua, deben organizarse cuidadosamente, distribuyendo responsabilidades para asegurar que al finalizar la actividad, todo lo que se ha utilizado ha quedado limpio (pinceles, mesas, suelo) y recogido en su lugar. En este sentido es importante tener asignado un lugar fijo para las distintas herramientas y materiales de que dispone el aula o que aportan los alumnos.

Las agrupaciones de alumnos están en función de la actividad que se realiza. Podemos combinar trabajos individuales, de pequeño grupo y de gran grupo.

El trabajo en pequeños grupos favorece la interacción entre los alumnos y el profesor y ofrece muchas posibilidades para el aprendizaje y para el desarrollo de actitudes cooperativas. Podemos combinar dos formas de trabajo, asignando la misma tarea a todos los grupos o distribuyendo diferentes tareas a cada grupo. En

todo caso, las agrupaciones no deben discriminar a los alumnos por el sexo, ni por sus capacidades. Cada grupo ha de permitir la participación y el progreso de todos sus miembros y no sólo de los más aventajados.

El trabajo de gran grupo se puede utilizar para hacer debates y para las puestas en común en las que cada pequeño grupo expone al resto de la clase el proceso y los resultados de su actividad.

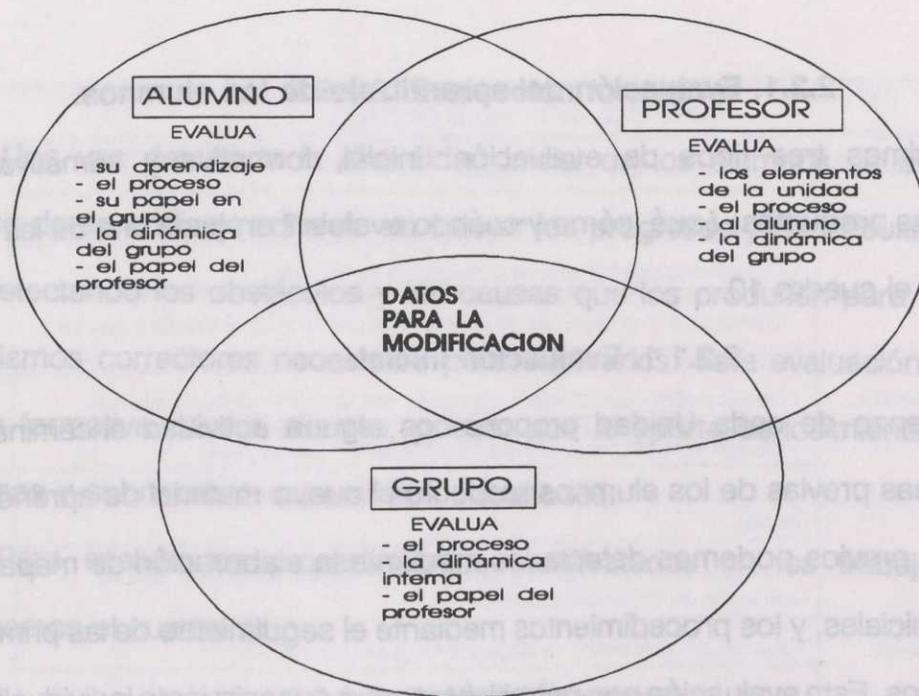
## 2.2. Orientaciones para la evaluación.

Entendemos la evaluación como un elemento determinante de cualquier proceso educativo ya que su misión es proporcionar al alumno información sobre su aprendizaje y al profesor sobre su práctica docente. Por tanto, permite al profesor ajustar continuamente su programación y su actividad educativa a las necesidades concretas de sus alumnos, y comprobar el grado de cumplimiento de sus objetivos.

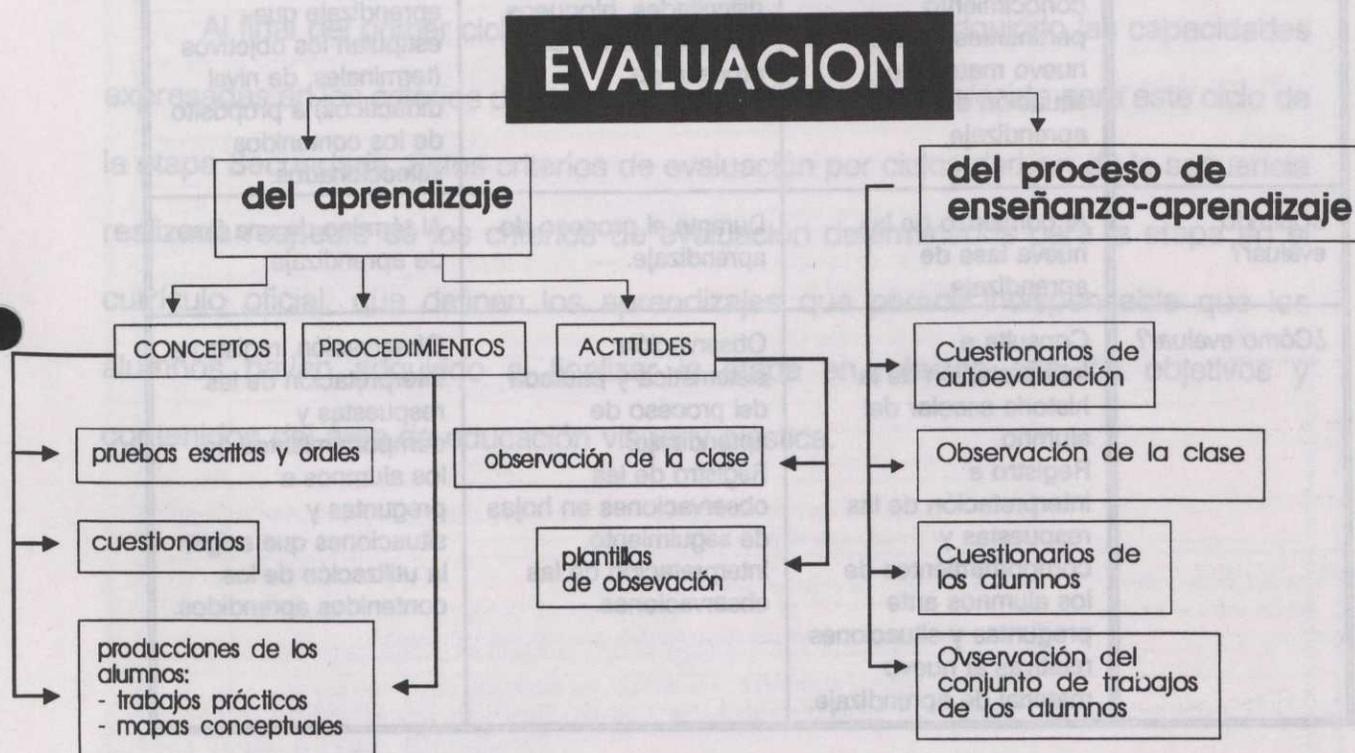
La evaluación es realizada tanto por los alumnos, individualmente (autoevaluación) o en grupo, como por el profesor. (Ver cuadro 8).

El alumno evalúa lo que ha aprendido y el proceso que ha seguido en su aprendizaje para tomar conciencia de los contenidos que ya ha asimilado, los que le faltan por adquirir o los que debe afianzar.

El profesor evalúa al alumno: sus trabajos prácticos, sus capacidades perceptivas y expresivas, así como los conocimientos adquiridos en cada Unidad Didáctica. Sin embargo, para que el proceso evaluador pueda contribuir a mejorar su práctica docente, el profesor debe evaluar también su propio papel en la enseñanza: el tratamiento dado a cada Unidad, el interés despertado en los alumnos, los recursos empleados, la utilidad de las actividades propuestas, las dificultades y problemas surgidos en cada paso de la aplicación práctica de la Unidad en el aula. Podemos distinguir, por tanto, la evaluación del **aprendizaje** de los alumnos y la evaluación de la **intervención educativa**. (Ver cuadro 9).



Cuadro 8. Evaluación de la unidad didáctica.  
Tomado de Caamaño y Hueto, 1992.



Cuadro 9. Actividades e instrumentos para la evaluación.  
Tomado de Caamaño y Hueto, 1992.

## 2.2.1. Evaluación del aprendizaje de los alumnos.

Distinguimos tres tipos de evaluación: inicial, formativa y sumativa. Las respuestas a las preguntas: ¿qué, cómo y cuándo evaluar? en cada una de las fases se explican en el cuadro 10.

### 2.2.1.1. Evaluación inicial.

Al comienzo de cada Unidad proponemos alguna actividad encaminada a detectar las ideas previas de los alumnos respecto al nuevo material de aprendizaje. Los conceptos previos podemos detectarlos mediante la elaboración de mapas conceptuales iniciales, y los procedimientos mediante el seguimiento de los primeros trabajos prácticos. Esta evaluación nos permitirá tener un conocimiento individualizado de los intereses y las capacidades de cada alumno, lo que orientará nuestra intervención para desarrollarlos.

	Evaluación inicial	Evaluación formativa	Evaluación sumativa
¿Qué evaluar?	Los esquemas de conocimiento pertinentes para el nuevo material o situación de aprendizaje.	Los progresos, dificultades, bloqueos, etc. que jalonan el proceso de aprendizaje.	Los tipos y grados de aprendizaje que estipulan los objetivos (terminales, de nivel didácticos) a propósito de los contenidos seleccionados.
¿Cuándo evaluar?	Al comienzo de la 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. Interpretación 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.

Cuadro 10. Coll, 1988. Tomado de "Guía para la elaboración, seguimiento y valoración de P.C.C." de Del Carmen y Zabala.

### 2.2.1.2. Evaluación formativa.

Una vez detectada la diversidad inicial de los alumnos, la evaluación del proceso de aprendizaje consiste en valorar los progresos y las dificultades de cada uno, detectando los obstáculos y las causas que los producen para introducir los mecanismos correctores necesarios para superarlos. Esta evaluación cumple una función formativa para el alumno, puesto que le aporta conocimientos sobre sus progresos y sobre como superar sus dificultades.

Para evaluar los procedimientos manifestados en los trabajos prácticos proponemos el cuadro 11.

### 2.2.1.3. Evaluación sumativa.

Al final de cada Unidad, mediante la evaluación sumativa, comprobamos el grado de cumplimiento de los objetivos didácticos que nos habíamos propuesto. Es fundamental valorar a cada alumno en función de sus capacidades, valorar su interés, su esfuerzo y sus progresos con respecto a sus aptitudes iniciales.

Al final del primer ciclo, debemos valorar si se han adquirido las capacidades expresadas en los criterios de evaluación que hayamos establecido para este ciclo de la etapa Secundaria. Estos criterios de evaluación por ciclos derivan de la secuencia realizada respecto de los criterios de evaluación determinados para la etapa en el currículo oficial, que definen los aprendizajes que parece indispensable que los alumnos hayan adquirido al finalizar la etapa en relación con los objetivos y contenidos del área de educación visual y plástica.

EVALUACION DE TRABAJOS PRACTICOS		
Consciencia del propósito del trabajo.	- No sabe para qué hace el trabajo.	0
	- Es consciente de que el trabajo le sirve, pero no sabe en concreto para qué.	1
	- Comprende parcialmente el propósito de su trabajo.	2
	- Comprende y es capaz de comunicar para qué le sirve el trabajo y qué se propone conseguir con él.	3
Búsqueda y organización de información.	- No sabe cómo buscar más información que la que le ofrece el profesor.	0
	- Recoge información, pero no sabe ordenarla ni estructurarla.	1
	- Estructura la información recogida y sabe aplicarla al trabajo concreto que realiza.	2
	- Comprende la información y abstrae los conceptos necesarios para su aplicación en diferentes trabajos.	3
Planificación del trabajo.	- Aborda directamente el trabajo, sin ninguna planificación.	0
	- Ordena sus acciones, dejándose llevar por impulsos sin utilizar la lógica.	1
	- Planifica los pasos a seguir.	2
	- Establece una secuencia adecuada de pasos a seguir para la elaboración del trabajo y es capaz de variar sus planes en función de las necesidades surgidas.	3
Creatividad-originalidad desarrollada.	- Copia cosas o imita a sus compañeros.	0
	- Aporta soluciones muy similares a modelos establecidos.	1
	- Combina las soluciones de modelos externos con aportaciones propias.	2
	- Aporta soluciones personales. Inventa formas, composiciones y técnicas.	3
Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas.	- Desconoce las técnicas y manifiesta poca o nula habilidad en el manejo de instrumentos.	0
	- Conoce ciertos recursos técnicos pero tiene poca habilidad para ejecutarlos.	1
	- Tiene habilidades y conoce las técnicas.	2
	- Dispone de un abanico amplio de recursos técnicos propios y utiliza los más adecuados en cada caso.	3
Corrección en la presentación del trabajo.	- No cuida el material ni se interesa por el aspecto de su trabajo.	0
	- Cuida los materiales y la ejecución, pero descuida el aspecto final del trabajo.	1
	- Considera las ideas de precisión y limpieza en su trabajo.	2
	- Se preocupa de los materiales y soportes que utiliza. Consigue un acabado personal y adecuado al propósito del trabajo.	3
Comunicación oral o escrita sobre el trabajo.	- No es capaz de explicar nada sobre su trabajo.	0
	- Explica aspectos globales de su trabajo, pero no sabe analizarlo.	1
	- Analiza algunos elementos de su trabajo, sin establecer relaciones con el significado.	2
	- Sabe expresar verbalmente y por escrito los elementos que ha utilizado, su sintaxis y la relación con los significados que se producen.	3

Cuadro 11. Evaluación de trabajos prácticos.

### 2.2.2. Evaluación de la intervención educativa.

Al poner en práctica la unidad programada, el profesor contrasta la planificación realizada con su aplicación práctica en el aula. Así podrá valorar su actuación, teniendo en cuenta si los objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización y recursos que se había propuesto funcionan correctamente o si necesita introducir modificaciones para obtener un mayor rendimiento. Aparte de su propia observación de lo que sucede en el aula, puede ser de utilidad recurrir a las opiniones de los alumnos sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Ver cuadro 12).

#### CUESTIONARIO SOBRE EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

1. ¿Te ha parecido interesante el tema?
2. ¿Crees que lo que has aprendido te será útil fuera del instituto?
3. ¿Qué actividades has realizado?
4. ¿Para qué te han servido?
5. ¿Cuáles te han sido: - más útiles para aprender y por qué? - más interesantes y por qué? - más difíciles y por qué?
6. Piensas que el trabajo se ha hecho: - demasiado rápido; - demasiado despacio; - a buen ritmo.
7. ¿Hubieras preferido trabajar el tema de otra manera?, ¿Cómo?, ¿Por qué?
8. Respecto al trabajo en grupo: - ¿Qué le ves de positivo? - ¿Qué le ves de negativo?
9. En tu grupo: - ¿Te has sentido a gusto?, ¿por qué? - ¿Te ha ayudado a aprender?. ¿por qué?
10. ¿Has recibido del profesor el apoyo, información y materiales suficientes para llevar a cabo tu trabajo?

Cuadro 12. Tomado de Caamaño y Hueto, 1992.

Este cuestionario puede muy bien realizarse en forma oral, mediante diálogos individualizados o en forma de debate de gran grupo. Lo importante es que se haya creado un clima que favorezca la comunicación profesor-alumno y que los alumnos sean conscientes de que van a ser aceptadas sus opiniones y sus críticas razonadas y constructivas, es decir, dirigidas a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### 3. Presencia de los temas transversales.

Se entiende por temas transversales un conjunto de contenidos que no forman parte del currículo concreto de ninguna de las áreas, pero que deben estar presentes en todo el proceso educativo, cooperando todas las áreas en su tratamiento. Los temas transversales son: la educación moral y cívica, la igualdad entre los sexos, la educación del consumidor, la educación ambiental, la educación para la paz, la educación para la salud y educación vial. (Ver cuadro 13).

La presencia de estos temas se orienta hacia la educación de actitudes y la formación de valores.

En el área de Educación Plástica y Visual podemos educar actitudes relativas a la **educación moral y cívica**, teniendo en cuenta que el desarrollo de las capacidades para comprender y criticar el entorno visual contribuye a la socialización del individuo en su medio. La actitud de tolerancia ante las diferencias individuales se puede educar a través del análisis de valores racistas presentes en algún programa de videojuego, o en otras imágenes procedentes de los medios. La tolerancia hacia las distintas formas que adopta el arte contemporáneo o la valoración y respeto del patrimonio artístico se desarrollará a medida que se asimilen conceptos y se aprendan actitudes que amplíen las posibilidades de comprensión de las mismas y enseñen a disfrutar con su contemplación. Por otra parte, los debates y los trabajos colectivos, en los que se busca el espíritu cooperativo, desarrollan capacidades de relación

interpersonal y contribuyen a la toma de conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los compañeros.

La **educación no sexista** puede trabajarse en este área en múltiples aspectos. A través del análisis de imágenes con connotaciones sexistas -muy abundantes en la publicidad, en los programas de TV y en los de videojuego- podemos desarrollar la capacidad de detectar cualquier utilización del sexo de las personas como objeto y educar las actitudes frente a los valores sexistas presentes en los medios de comunicación.

Por otra parte, la formación de grupos mixtos, fomentará la cooperación entre alumnos y alumnas. Es fundamental que en el manejo de herramientas y de otros recursos técnicos, no se discrimine a las niñas, sino que se potencie su participación activa, orientada hacia una capacitación equivalente en ambos sexos.

La **educación del consumidor** tiene su presencia en esta programación fundamentalmente en los contenidos actitudinales de la Unidad de la publicidad. Se pretende hacer conscientes a los alumnos de la influencia de los anuncios gráficos y de los spot publicitarios en la creación de necesidades de consumo. Mediante el análisis del lenguaje visual en los medios publicitarios y los propósitos a que obedecen los diversos estereotipos a los que se asocian los productos, se desarrollarán las capacidades de comprensión de los mensajes y las actitudes críticas que permitan a los alumnos valorar sus necesidades reales de consumo.

En las Unidades de la TV y el videojuego, se incluyen contenidos actitudinales encaminados a una utilización más moderada y racional de estos medios.

En el conjunto de la programación se puede potenciar el interés hacia el consumo de productos culturales para el tiempo de ocio: pintura, escultura, teatro, fotografía, cine... que suponen nuevas posibilidades para el desarrollo de las capacidades perceptivas y creativas en el tiempo libre.

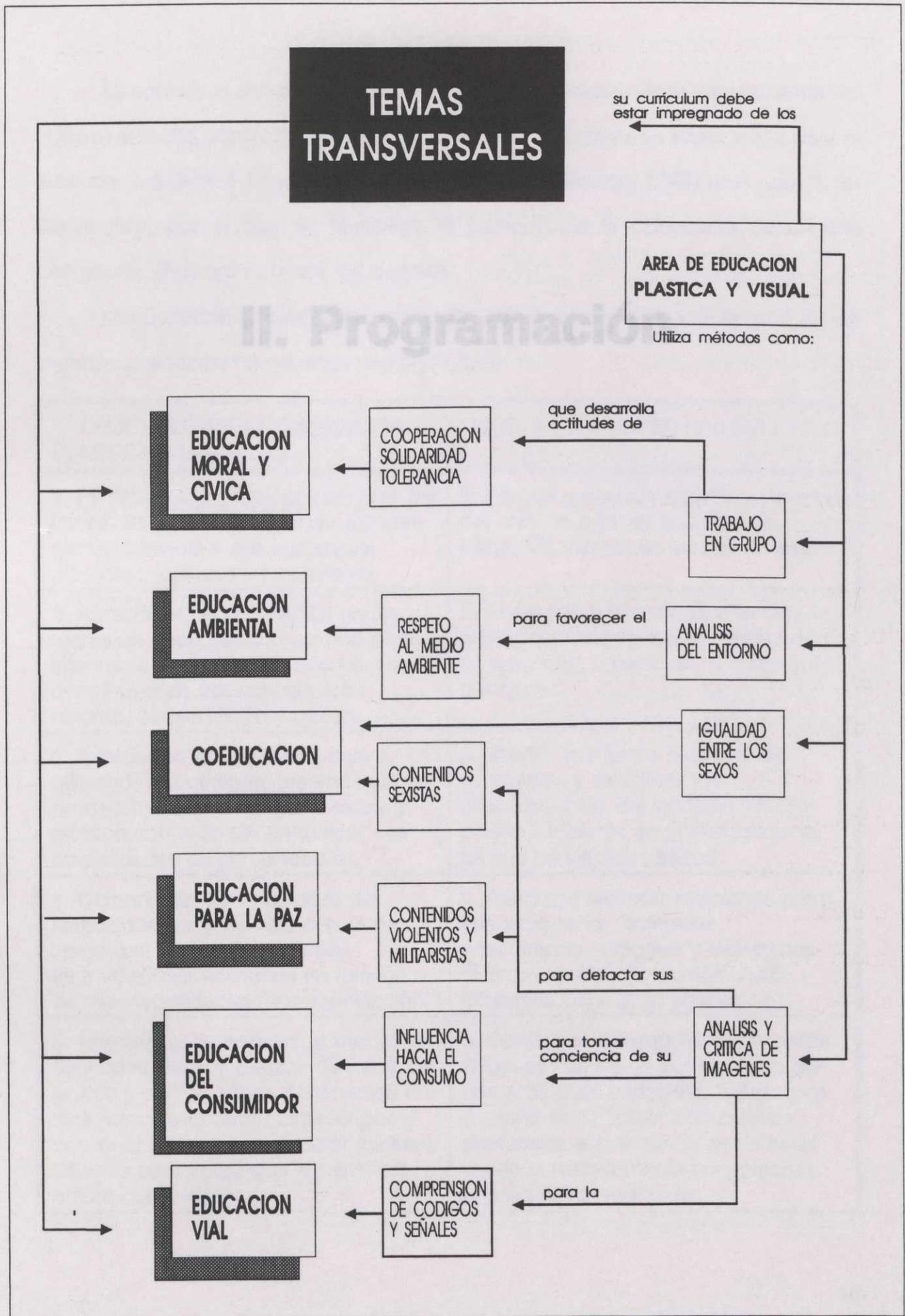
Por otro lado, la utilización de materiales de desecho y de la naturaleza en

muchas de las unidades: el collage, las formas en el plano, las formas en el espacio, el mundo de los objetos,..., puede servir a los alumnos para descubrir las posibilidades estéticas de estos materiales, también supone una ventaja económica frente a la compra de materiales en el comercio.

La **educación ambiental** está presente en el análisis de valores estéticos en el entorno natural y social, y en las actitudes de respeto al medio ambiente que se trabajan especialmente en las Unidades: "observar y dibujar", "observar y pintar" y "las formas en el espacio". En esta última, al plantearse determinadas formas de intervención artística sobre la Naturaleza (Land Art), se cuidará que los trabajos prácticos se realicen de forma que tengan una utilidad para la limpieza de un espacio o que, al menos, no produzcan ningún perjuicio a las cualidades visuales del lugar.

La **educación para la paz** se incluye en los contenidos actitudinales de la Unidad del videojuego. Dada la proliferación de programas bélicos, de lucha callejera, boxeo y pressing-catch; se pretende analizar estas imágenes para desarrollar actitudes críticas frente a la presencia de contenidos militaristas y violentos en determinados programas.

La **educación vial** puede trabajarse en el contexto del estudio de los códigos normalizados presentes en lenguajes no verbales como la señalización horizontal y vertical de la circulación. Los conceptos de símbolo y señal pueden introducirse en la unidad "El mundo de los objetos" al considerar que la función simbólica domina sobre las funciones práctica o estética en algunos objetos del entorno como los semáforos o las señales de tráfico.



Cuadro 13. Temas transversales.



## OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos que proponemos para esta programación (segunda columna del cuadro) son una concreción para el primer ciclo de los objetivos expresados para el área de Educación Plástica y Visual en el Real Decreto 1345/1991, de 6 de Septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. (Primera columna del cuadro).

La educación artística pretende desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades siguientes:

## II. Programación

OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	OBJETIVOS PARA EL PRIMER CICLO
1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.	1. Percibir y analizar aspectos visuales del entorno e iniciar la crítica de imágenes basada en su comprensión.
2. Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación y mejora.	2. Acercarse a la obra de arte con actitud abierta y receptiva hacia las sensaciones, emociones o ideas que transmite.
3. Expresarse con actitud creativa, utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	3. Buscar una forma personal de expresarse y de utilizar los procedimientos del lenguaje visual y plástico. Iniciar en el conocimiento de sus conceptos básicos.
4. Comprender las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, eligiendo la fórmula expresiva más adecuada en función de sus necesidades de comunicación.	4. Analizar y elaborar relaciones entre imagen y texto. Comparar, encontrando analogías y diferencias distintos medios de comunicación y diferentes tipos de imágenes.
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, y elaborar juicios y criterios personales que le permitan actuar con iniciativa.	5. Sustituir el rechazo hacia las obras artísticas que no se comprenden por una actitud de curiosidad y deseo de comprensión. Opinar con criterios personales sobre las obras de otros desde el respeto hacia las personas que les hayan realizado.

## II. Programación

## OBJETIVOS GENERALES

Los objetivos que proponemos para esta programación (segunda columna del cuadro) son una concreción para el primer ciclo de los objetivos expresados para el área de Educación Plástica y Visual en el Real Decreto 1345/1991, de 6 de Septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. (Primera columna del cuadro).

La educación en este área tendrá como objetivo contribuir a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades siguientes:

OBJETIVOS DE LA EDUCACION PLASTICA Y VISUAL	OBJETIVOS PARA EL PRIMER CICLO
1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.	1. Percibir y analizar aspectos visuales del entorno e iniciar la crítica de imágenes basada en su comprensión.
2. Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación y mejora.	2. Acercarse a la obra de arte con actitud abierta y receptiva hacia las sensaciones, emociones o ideas que transmite.
3. Expresarse con actitud creativa, utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	3. Buscar una forma personal de expresarse y de utilizar los procedimientos del lenguaje visual y plástico. Iniciarse en el conocimiento de sus conceptos básicos.
4. Comprender las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, eligiendo la fórmula expresiva más adecuada en función de sus necesidades de comunicación.	4. Analizar y elaborar relaciones entre imagen y texto. Comparar, encontrando analogías y diferencias distintos medios de comunicación y diferentes tipos de imágenes.
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, y elaborar juicios y criterios personales que le permitan actuar con iniciativa.	5. Sustituir el rechazo hacia las obras artísticas que no se comprenden por una actitud de curiosidad y deseo de comprensión. Opinar con criterios personales sobre las obras de otros desde el respeto hacia las personas que las hayan realizado.

<p>6. Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones debidas a características personales o sociales.</p>	<p>6. Valorar las ideas, opiniones y aportaciones de los compañeros. Contribuir personalmente al progreso del grupo en la medida de sus posibilidades. Rechazar cualquier forma de discriminación por razones de sexo, personales o sociales.</p>
<p>7. Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de expresión de vivencias, sentimientos e ideas, superar inhibiciones y apreciar su contribución al equilibrio y bienestar personal.</p>	<p>7. Superar complejos e inhibiciones en la utilización del lenguaje visual y plástico y valorarle como un medio de expresión, comunicación y disfrute personal.</p>
<p>8. Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p>	<p>8. Experimentar las posibilidades expresivas de diversos procedimientos plásticos y visuales, buscando una forma personal de utilizar las técnicas, materiales e instrumentos.</p>
<p>9. Planificar individual o conjuntamente, las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretenden conseguir y revisar al acabar cada una de las fases.</p>	<p>9. Planificar de forma flexible el proceso de realización de una obra, valorando en los distintos pasos los resultados conseguidos para adecuarlos al propósito que se pretende.</p>

## CONTENIDOS

La secuencia de contenidos que proponemos en las catorce unidades didácticas que componen esta programación se ha realizado teniendo en cuenta los criterios epistemológicos, psicopedagógicos y socioculturales expuestos en el punto 1 de la introducción.

Aunque los títulos de las unidades didácticas no coinciden con los de los Bloques de Contenido señalados para el área en el Currículo Oficial, de estos últimos se han extraído los conceptos, procedimientos y actitudes que se han considerado adecuados para este primer ciclo y se han concretado, adaptado y distribuido a lo largo de los dos cursos. En el segundo ciclo podrán retomarse algunos de ellos para desarrollarlos con mayor profundidad y trabajar aquellos que han quedado excluidos.

Si bien en cada unidad se introducen contenidos que afectan a todos los bloques, en el cuadro siguiente se indican las unidades que tratan de una manera más específica los contenidos de cada bloque.

BLOQUES DE CONTENIDO	UNIDADES DIDACTICAS
1. Lenguaje visual. (Unidades 1,2,4,7,14)	1. Observar y dibujar.
2. Elementos configurativos de los lenguajes visuales. (Unidades 3,8,9)	2. Observar y pintar.
3. La composición. (Unidades 2,4,5)	3. La textura y el collage.
4. Espacio y volumen. Unidades 6,12,13)	4. Las formas en el plano.
5. Representación de formas planas. (Unidad 4)	5. Gritos en la pared. El cartel.
6. Procedimientos y técnicas usados en los lenguajes visuales. (Unidades 1,2,5,7,10,11,14)	6. Luces y sombras.
7. Apreciación del proceso de creación en las artes visuales. (Unidades 1,2,3,4,12)	7. Imágenes en movimiento. El videojuego.
	8. La línea.
	9. El color.
	10. La imagen secuencial. El cómic.
	11. La publicidad.
	12. Las formas en el espacio.
	13. El mundo de los objetos.
	14. Los medios de comunicación. La TV.

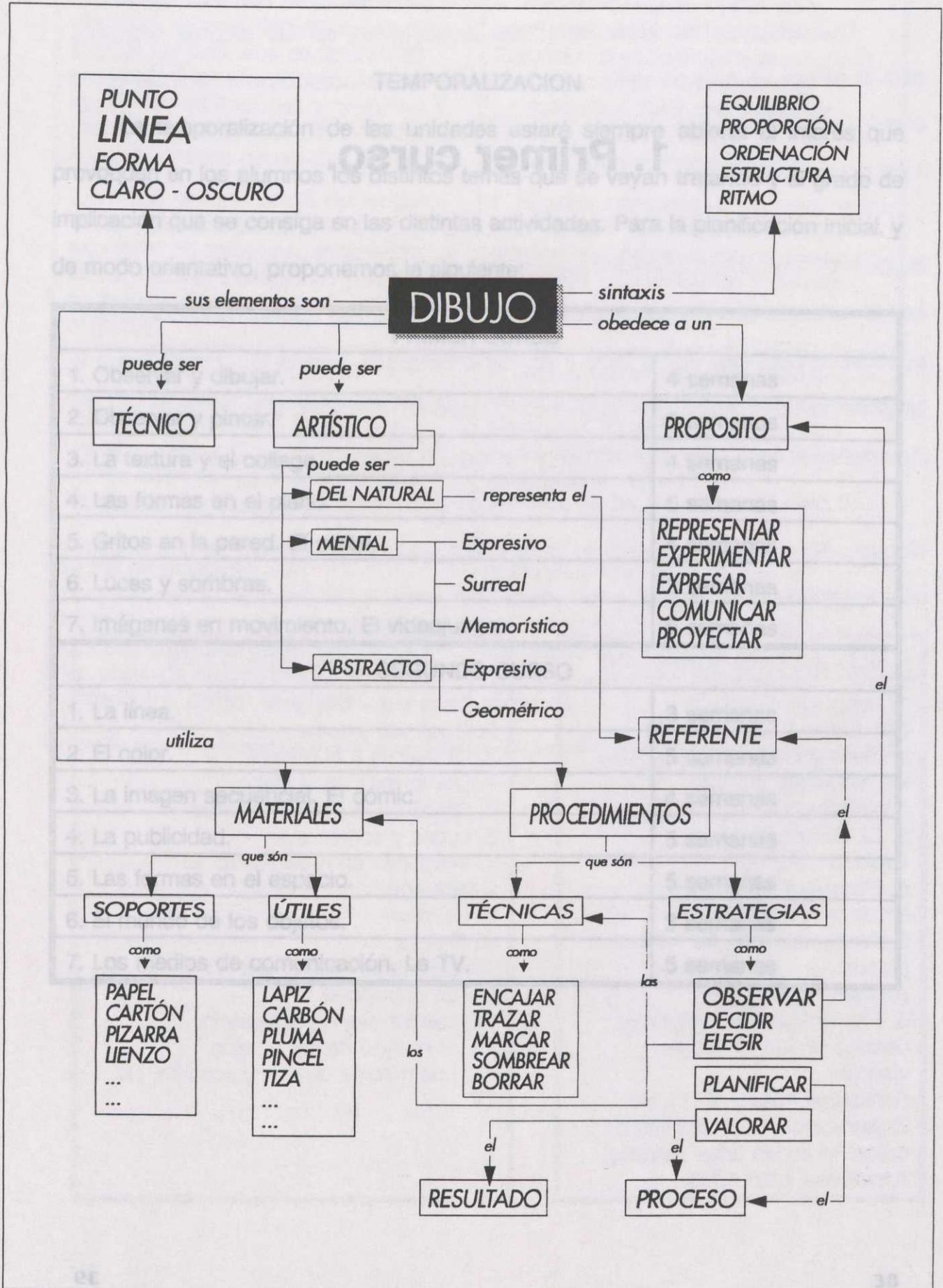
### TEMPORALIZACION

La temporalización de las unidades estará siempre abierta al interés que provoquen en los alumnos los distintos temas que se vayan tratando y al grado de implicación que se consiga en las distintas actividades. Para la planificación inicial, y de modo orientativo, proponemos la siguiente:

PRIMER CURSO	
1. Observar y dibujar.	4 semanas
2. Observar y pintar.	5 semanas
3. La textura y el collage.	4 semanas
4. Las formas en el plano.	5 semanas
5. Gritos en la pared. El cartel.	4 semanas
6. Luces y sombras.	3 semanas
7. Imágenes en movimiento. El videojuego.	5 semanas
SEGUNDO CURSO	
1. La línea.	3 semanas
2. El color.	5 semanas
3. La imagen secuencial. El cómic.	4 semanas
4. La publicidad.	5 semanas
5. Las formas en el espacio.	5 semanas
6. El mundo de los objetos.	3 semanas
7. Los medios de comunicación. La TV.	5 semanas



# 1.1 OBSERVAR Y DIBUJAR



Mapa conceptual sobre el dibujo

## UNIDAD DIDACTICA 1: OBSERVAR Y DIBUJAR

### OBJETIVOS

- 1.- Observar y analizar formas del entorno en sus aspectos visuales: su contorno, sus líneas interiores, sus proporciones y sus variaciones de clarooscuro.
- 2.- Tomar conciencia de las variaciones perceptivas que se producen según la situación del observador (punto de vista), con respecto al referente.
- 3.- Valorar las formas de los espacios vacíos alrededor del objeto y de los huecos que éste pueda tener.
- 4.- Observar y analizar algunos recursos del dibujo (figurativo y abstracto) en la historia del arte.
- 5.- Representar en el plano un modelo tridimensional (dibujo del natural) teniendo en cuenta el punto de vista y utilizando el sombreado para definir los volúmenes.
- 6.- Experimentar las posibilidades expresivas de distintos instrumentos sobre distintos soportes.
- 7.- Buscar una forma personal de utilizar las técnicas en la realización de composiciones.

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

1. Concepto de dibujo.
2. Elementos básicos del dibujo: punto, línea, forma y clarooscuro.
3. Conceptos sintácticos fundamentales del dibujo: proporción, equilibrio, ordenación, estructura, ritmo.
4. Distintas clases de dibujo según su iconicidad: del natural, mental (expresivo, surreal, memorístico,...) o abstracto (expresivo o geométrico).
5. Finalidades o propósitos del dibujo: representar, experimentar, expresar, comunicar, proyectar.
6. Los materiales del dibujo: soportes e instrumentos.

## PROCEDIMIENTOS

1. Observación y análisis del referente.
2. Comparación continuada entre el dibujo y el referente durante la realización de un dibujo del natural.
3. Observación y descripción de los recursos expresivos utilizados en dibujos de distintos artistas, teniendo en cuenta los elementos y las relaciones entre ellos que toman mayor protagonismo en la obra.
4. Decisión sobre el propósito del dibujo a realizar.
5. Manejo de diferentes soportes e instrumentos.
6. Utilización de diversas técnicas: encajar, trazar, marcar, sombrear, borrar, difuminar,...
7. Planificación del proceso para realizar un dibujo.
8. Valoración del proceso, de los resultados y de la adecuación de éstos al propósito que se pretendía.

## ACTITUDES

1. Valoración del dibujo como forma de previsualización de ideas o proyectos.
2. Reconocimiento del valor que tiene este lenguaje visual como medio de expresión y comunicación.
3. Apreciación y curiosidad crítica de distintas formas de abordar el dibujo en las últimas tendencias artísticas.
4. Valoración de la importancia de la observación concentrada y la comparación para conseguir captar las formas del natural.
5. Actitud investigadora con respecto a los materiales y a las técnicas.
6. Valoración de la importancia de dar una solución personal a los dibujos.  
Rechazo de la imitación.

## ACTIVIDADES

1. En pequeños grupos. Debatir sobre lo que piensan que es el dibujo, para qué les puede servir y qué les gustaría aprender en esta unidad.

Tras la presentación del profesor de la técnica de mapas conceptuales, cada grupo intentará establecer relaciones entre conceptos relativos al dibujo tratando de responder a estas preguntas: ¿qué es?, ¿para qué puede servir? y ¿cómo se realiza?.

2. Hacer un dibujo del natural de un modelo tridimensional. El proceso a seguir puede ser:

- Observar la estructura del objeto, sus líneas fundamentales, sus ejes..
- Trazar un esquema de la figura, valorar las proporciones.
- Dibujar los contornos y líneas interiores. Comparar con el modelo y corregir.
- Observar las diferencias de clarooscuro, sombrear la figura.
- Difuminar y realizar los detalles finales.

3. Experimentar sobre el trazado con diferentes instrumentos y sobre diversos soportes, buscando descubrir modos personales de aplicar las técnicas.

Se trata de conseguir entre todos un muestrario amplio de posibilidades técnicas y materiales del dibujo.

4. Realizar una composición abstracta que exprese movimiento o ritmo y otra que resalte la idea de estructura. Elegir los materiales y las técnicas que se consideren más adecuadas al propósito perseguido.

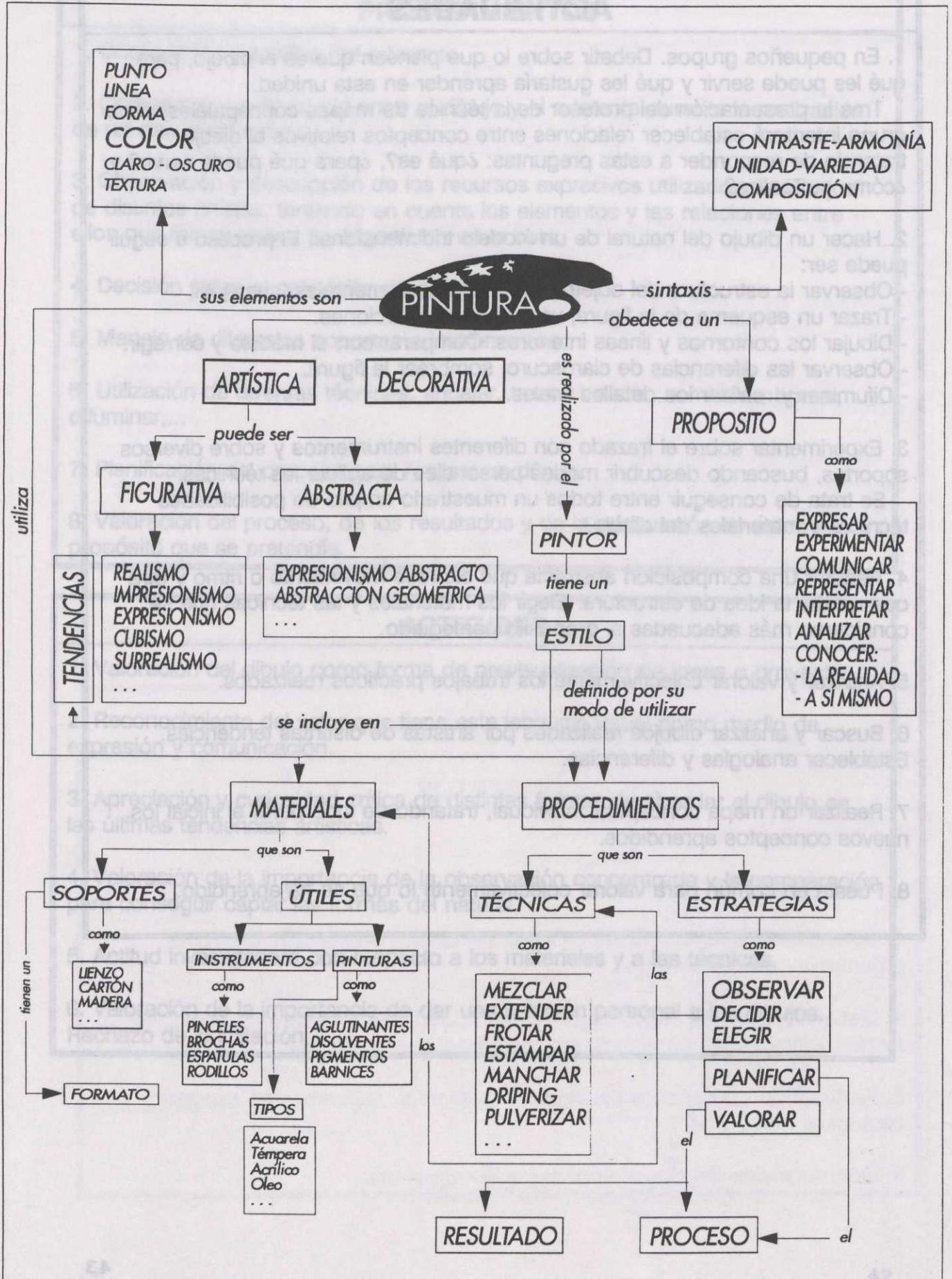
5. Analizar y valorar colectivamente los trabajos prácticos realizados.

6. Buscar y analizar dibujos realizados por artistas de distintas tendencias. Establecer analogías y diferencias.

7. Realizar un mapa conceptual individual, tratando de incorporar al inicial los nuevos conceptos aprendidos.

8. Puesta en común para valorar colectivamente lo que se ha aprendido.

# 1.2 OBSERVAR Y PINTAR



Mapa conceptual sobre la pintura

## 1.2. OBSERVAR Y PINTAR

### OBJETIVOS

1. Observar y analizar colores y texturas de la Naturaleza y de los objetos y materiales del entorno.
2. Observar y analizar aspectos básicos de obras pictóricas de distintas tendencias de la historia del arte y valorar lo que aporta cada una de ellas.
3. Tomar conciencia de las distintas finalidades de la pintura, en función de las diferentes actitudes con las que los pintores se enfrentan a ella.
4. Experimentar sobre las mezclas de color. Establecer relaciones de contraste y de armonía entre colores.
5. Experimentar las posibilidades expresivas de la pintura con distintos instrumentos, sobre diferentes soportes.
6. Buscar una forma personal de utilizar las técnicas pictóricas en la realización de composiciones.

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

1. Elementos del lenguaje plástico que intervienen en la pintura: punto, línea, forma, color, claroscuro, textura.
2. Conceptos sintácticos fundamentales: contraste-armonía, unidad-variedad, composición.
3. Pintura figurativa. Ideas básicas sobre algunas tendencias: realismo, impresionismo, expresionismo, cubismo, surrealismo...
4. Pintura abstracta. Expresionismo abstracto y abstracción geométrica.
5. Finalidades o propósitos de la pintura: expresar, experimentar, comunicar, representar, interpretar, analizar,...
6. Los materiales de la pintura: soportes, instrumentos y pinturas.

## PROCEDIMIENTOS

1. Observación y análisis de los colores y sus relaciones de contraste o armonía en el entorno y en imágenes impresas.
2. Observación y descripción de los recursos expresivos utilizados en pinturas de artistas de diversas tendencias, teniendo en cuenta los elementos y las relaciones entre ellos que toman mayor protagonismo en la obra.
3. Decisión sobre el propósito de la pintura a realizar.
4. Manejo de diferentes soportes e instrumentos, y de diferentes tipos de pintura (acuarela, témpera, ceras,...).
5. Utilización y exploración de posibilidades de algunas técnicas pictóricas básicas: mezclar, extender, frotar, estampar, manchar.
6. Planificación del proceso para realizar una obra pictórica.
7. Valoración del proceso, de los resultados y de la adecuación de éstos al propósito que se pretendía.

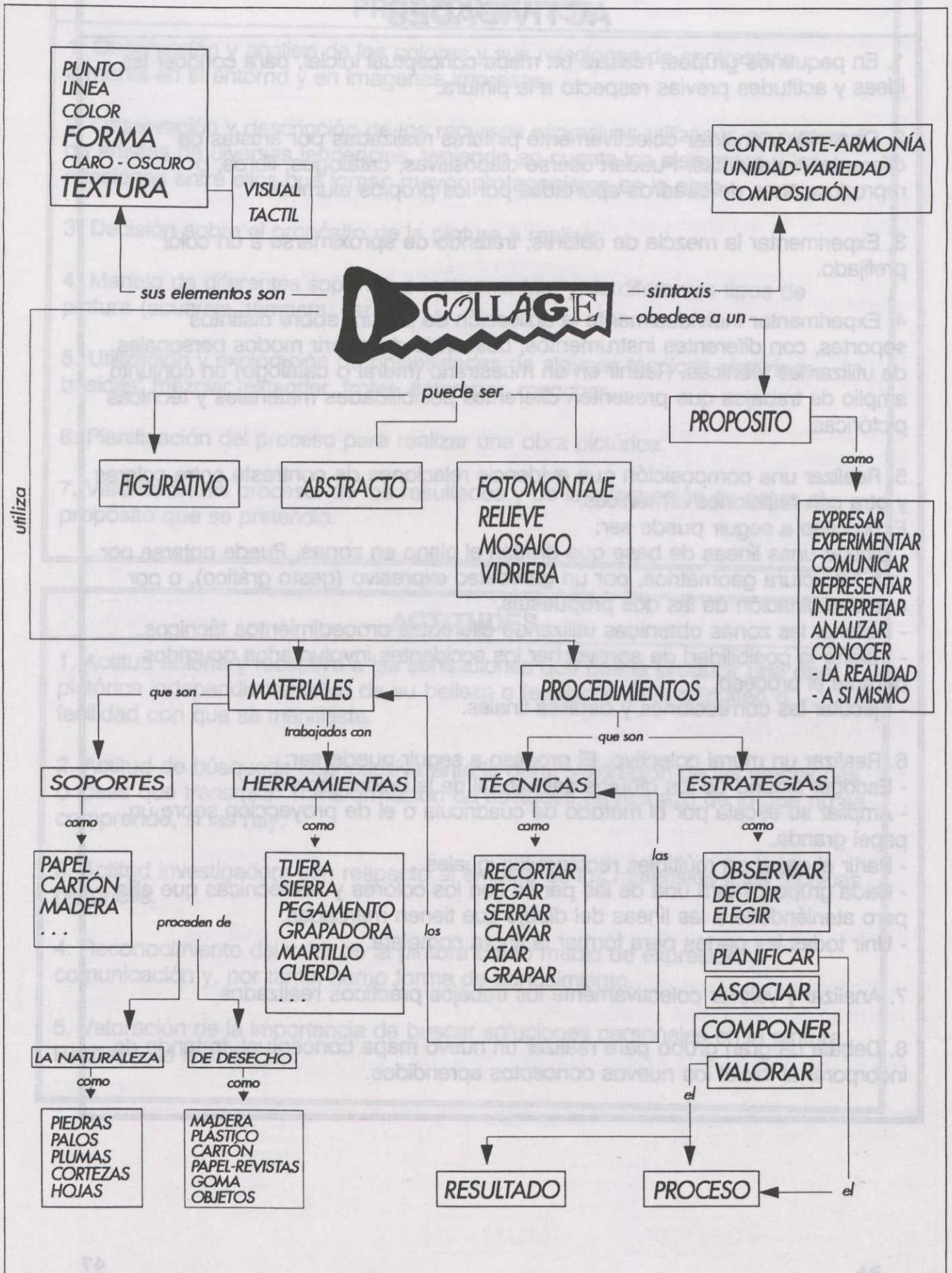
## ACTITUDES

1. Actitud abierta y receptiva a las sensaciones que pueda producir una obra pictórica independientemente de su belleza o fealdad y de la dificultad o facilidad con que se manifieste.
2. Actitud de búsqueda cognoscitiva ante la obra. Valoración de las emociones o ideas que transmite. Transformación de actitudes de rechazo de lo que no se comprende, si las hay.
3. Actitud investigadora con respecto al empleo de los materiales y las técnicas pictóricas.
4. Reconocimiento del valor de la pintura como medio de expresión y comunicación y, por tanto, como forma de conocimiento.
5. Valoración de la importancia de buscar soluciones personales en la pintura. Rechazo de la imitación.

## ACTIVIDADES

1. En pequeños grupos, realizar un mapa conceptual inicial, para conocer las ideas y actitudes previas respecto a la pintura.
2. Observar y analizar colectivamente pinturas realizadas por artistas de diferentes tendencias. Pueden usarse diapositivas, catálogos, libros, o reproducciones de cuadros aportadas por los propios alumnos.
3. Experimentar la mezcla de colores, tratando de aproximarse a un color prefijado.
4. Experimentar individualmente la aplicación de pintura sobre distintos soportes, con diferentes instrumentos, buscando descubrir modos personales de utilizar las técnicas. Reunir en un muestrario (mural o catálogo) un conjunto amplio de trabajos que presenten diferentes posibilidades materiales y técnicas pictóricas.
5. Realizar una composición que evidencie relaciones de contraste entre colores y otra con relaciones armónicas.  
El proceso a seguir puede ser:
  - Dibujar unas líneas de base que dividan el plano en zonas. Puede optarse por una estructura geométrica, por un garabateo expresivo (gesto gráfico), o por una combinación de las dos propuestas.
  - Rellenar las zonas obtenidas utilizando diferentes procedimientos técnicos.
  - Valorar la posibilidad de aprovechar los accidentes involuntarios ocurridos durante el proceso.
  - Ejecutar las correcciones y detalles finales.
6. Realizar un mural colectivo. El proceso a seguir puede ser:
  - Escoger alguno de los dibujos del natural de la unidad anterior.
  - Ampliar su escala por el método de cuadrícula o el de proyección sobre un papel grande.
  - Partir el papel en múltiples rectángulos iguales.
  - Cada grupo pintará una de las partes con los colores y las técnicas que elija, pero ateniéndose a las líneas del dibujo que tienen marcadas.
  - Unir todas las partes para formar la figura completa.
7. Analizar y valorar colectivamente los trabajos prácticos realizados.
8. Debate de gran grupo para realizar un nuevo mapa conceptual, tratando de incorporar al inicial los nuevos conceptos aprendidos.

# 1.3. LA TEXTURA Y EL COLLAGE



Mapa conceptual sobre el collage

### 1.3. LA TEXTURA Y EL COLLAGE.

#### **OBJETIVOS**

1. Buscar, observar y analizar materiales de desecho y de la Naturaleza, teniendo en cuenta sus cualidades físicas, formales y de significado.
2. Apreciar la capacidad expresiva de la textura y los valores táctiles de los materiales.
2. Ordenar y clasificar materiales según distintos criterios.
3. Observar y analizar obras de arte de distintas tendencias que hayan utilizado el collage como medio de expresión.
4. Experimentar las posibilidades expresivas de los materiales, su resistencia a la manipulación y a ser recortados y pegados.
5. Adquirir destrezas en la utilización de herramientas y en las técnicas para unir y fijar materiales sobre diferentes soportes.
6. Expresarse con actitud creativa en la realización de composiciones con materiales.

#### **CONTENIDOS**

##### **CONCEPTOS**

1. Los materiales. Sus cualidades: forma, peso, tamaño, densidad, dureza, flexibilidad, textura, color,...
2. La textura. Sus cualidades: suave-áspera, lisa-rugosa, regular-irregular, ondulada, estriada, cortante, etc.
3. Procedencia de los materiales: de desecho, de la Naturaleza, industriales; y según su presentación: granulados, hilos, láminas, macizos.
4. Significados atribuidos a los materiales.
5. Distintos tipos de collage: fotomontaje, collage de materiales, mosaico, vidriera, técnicas mixtas (pintura-collage).
6. El collage en distintas tendencias de las artes plásticas: cubismo, dadaísmo, expresionismo abstracto, pop art, povera,...

## PROCEDIMIENTOS

1. Observación y análisis de materiales y texturas en el entorno.
2. Búsqueda, ordenación y clasificación de materiales según distintos criterios.
3. Observación y descripción de los recursos expresivos utilizados por artistas plásticos de diferentes tendencias en la realización de collages.
4. Toma de decisiones sobre el propósito del collage a realizar.
5. Planificación del proceso a seguir en la realización de un collage.
6. Manipulación de materiales. Realización de cortes o recortes para la obtención de formas, utilizando diversas herramientas.
7. Establecimiento de relaciones formales y significativas entre materiales.
8. Organización o distribución de materiales sobre un soporte.
9. Fijado de materiales al soporte por distintos medios: pegado, grapado, atado, clavado, atornillado, cosido, encajado.

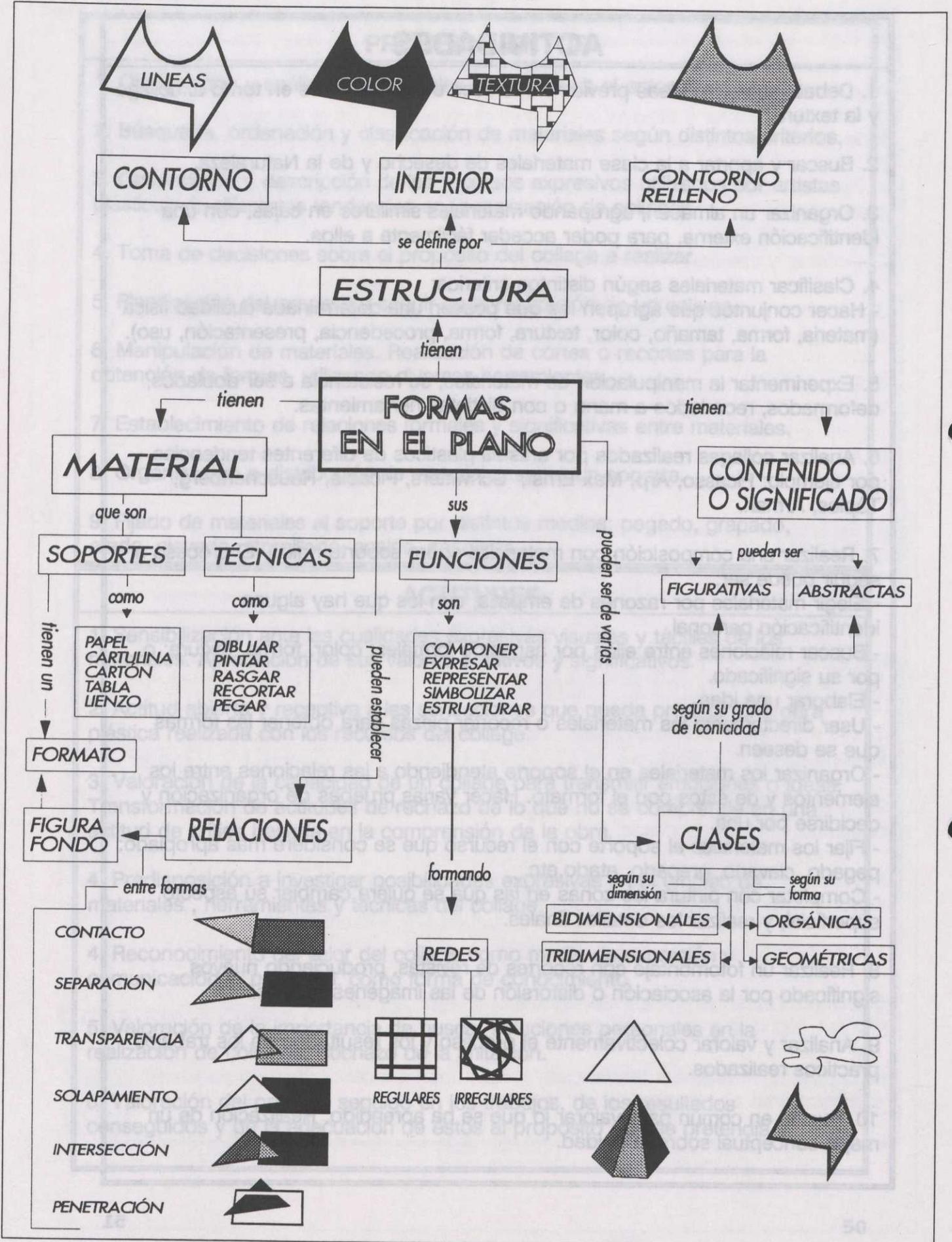
## ACTITUDES

1. Sensibilización ante las cualidades expresivas visuales y táctiles de los materiales. Apreciación de sus valores emotivos y significativos.
2. Actitud abierta y receptiva a las sensaciones que pueda producir una obra plástica realizada con los recursos del collage.
3. Valoración de la capacidad de un collage para transmitir emociones o ideas. Transformación de actitudes de rechazo de lo que no se comprende en una actitud de crítica basada en la comprensión de la obra.
4. Predisposición a investigar posibilidades expresivas en el empleo de materiales , herramientas y técnicas del collage.
4. Reconocimiento del valor del collage como medio de expresión y comunicación y, por tanto, como forma de conocimiento.
5. Valoración de la importancia de buscar soluciones personales en la realización de collages. Rechazo de la imitación.
6. Valoración del proceso seguido en los trabajos, de los resultados conseguidos y de la adecuación de éstos al propósito que se pretendía.

## ACTIVIDADES

1. Debate sobre las ideas previas e intereses de los alumnos en torno al collage y la textura.
2. Buscar y aportar a la clase materiales de desecho y de la Naturaleza.
3. Organizar un almacén, agrupando materiales similares en cajas, con una identificación externa, para poder acceder fácilmente a ellos.
4. Clasificar materiales según distintos criterios:
  - Hacer conjuntos que agrupen los que poseen una determinada cualidad física (materia, forma, tamaño, color, textura, forma, procedencia, presentación, uso).
5. Experimentar la manipulación de materiales, su resistencia a ser doblados, deformados, recortados a mano o con distintas herramientas.
6. Analizar collages realizados por artistas plásticos de diferentes tendencias, por ejemplo: Picasso, Arp, Max Ernst, Schwitters, Picabia, Rauschenberg, Tàpies, Arman.
7. Realizar una composición con materiales sobre soporte rígido. El proceso a seguir puede ser:
  - Elegir materiales por razones de empatía, con los que hay alguna identificación personal.
  - Buscar relaciones entre ellos por aspectos formales: color, forma, textura; o por su significado.
  - Elaborar una idea.
  - Usar directamente los materiales o recortar piezas para obtener las formas que se deseen.
  - Organizar los materiales en el soporte atendiendo a las relaciones entre los elementos y de estos con el formato. Hacer varias pruebas de organización y decidirse por una.
  - Fijar los materiales al soporte con el recurso que se considere más apropiado: pegado, clavado, grapado, atado, etc.
  - Completar con pintura las zonas en las que se quiera cambiar su aspecto superficial, y realizar los detalles finales.
8. Realizar un fotomontaje con recortes de revistas, produciendo nuevos significado por la asociación o distorsión de las imágenes previas.
9. Analizar y valorar colectivamente el proceso y los resultados de los trabajos prácticos realizados.
10. Puesta en común para valorar lo que se ha aprendido. Realización de un mapa conceptual sobre la unidad.

# 1.4. LAS FORMAS EN EL PLANO



Mapa conceptual sobre las formas en el plano

## 1.4. LAS FORMAS EN EL PLANO.

### OBJETIVOS

1. Percibir, comprender e interpretar formas en el entorno y su representación en el plano.
2. Valorar las características de las formas, su estructura, sus proporciones, las relaciones que pueden establecerse entre ellas y la relación figura - fondo.
3. Observar y analizar algunos recursos utilizados para la realización de formas figurativas y abstractas en la historia del arte.
4. Representar, interpretar e inventar formas en el plano, utilizando para ello los procedimientos que mejor se adapten a sus propósitos expresivos.
5. Experimentar las posibilidades expresivas de distintos instrumentos sobre diferentes soportes planos para la creación de formas.
6. Buscar una manera personal de utilizar las técnicas en la realización de formas.

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

1. Elementos de la forma:
  - material (soporte, técnica,...);
  - estructura definida por su contorno, su interior o su contorno relleno;
  - contenido o significado.
2. Variables: forma, tamaño, ubicación, orientación, color y textura.
3. Clasificación:
  - según su dimensión (bidimensionales o tridimensionales);
  - según su forma (orgánicas, geométricas);
  - según su iconicidad (figurativas o abstractas).
4. Funciones: componer, expresar, representar, simbolizar y estructurar el plano formando redes regulares o irregulares.
5. Relación figura - fondo.
6. Relaciones entre formas: contacto, separación, transparencia, solapamiento, intersección y penetración.

## PROCEDIMIENTOS

1. Observación de formas en el entorno, en las imágenes y en las obras de arte.
2. Comparación. Establecer relaciones de contraste y analogía entre formas.
3. Documentación. Búsqueda y recopilación de formas en material impreso (revistas, periódicos,...).
4. Clasificación de las formas según distintos criterios: bidimensionales o tridimensionales, orgánicas o geométricas, figurativas o abstractas.
5. Invención de todo tipo de formas y su materialización con distintas técnicas (dibujar, pintar, rasgar, recortar, pegar,...) sobre diferentes soportes.
6. Organización de varias formas en una composición, valorando las relaciones de separación, contacto,...
7. Planificación del proceso para realizar una composición con formas.

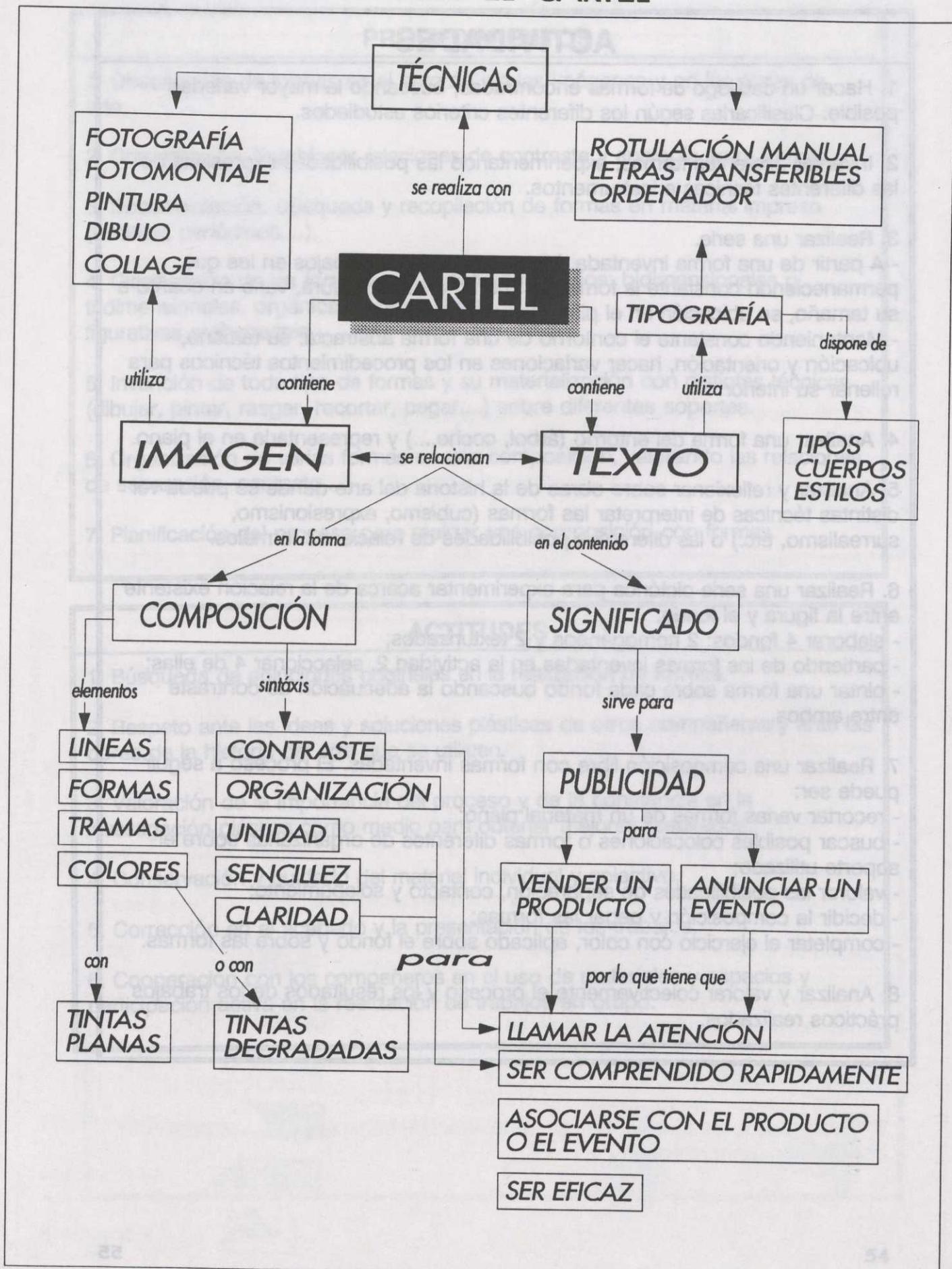
## ACTITUDES

1. Búsqueda de soluciones originales en la realización de formas.
2. Respeto ante las ideas y soluciones plásticas de otros compañeros y ante las obras de la historia del arte que se utilicen.
3. Valoración de la importancia del proceso y de la constancia en la investigación plástica como medio para obtener mejores resultados.
4. Conservación y cuidado del material individual y colectivo.
5. Corrección en el acabado y la presentación de los trabajos.
6. Cooperación con los compañeros en el uso de materiales y espacios y participación activa en la realización de trabajos en grupo.

## ACTIVIDADES

1. Hacer un catálogo de formas encontradas, buscando la mayor variedad posible. Clasificarlas según los diferentes criterios estudiados.
2. Inventar diferentes formas, experimentando las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas e instrumentos.
3. Realizar una serie.
  - A partir de una forma inventada, hacer una serie de trabajos en los que, permaneciendo constante la forma en cuanto a su estructura, varíe en cuanto a su tamaño, su ubicación en el plano y su orientación.
  - Manteniendo constante el contorno de una forma abstracta: su tamaño, ubicación y orientación, hacer variaciones en los procedimientos técnicos para rellenar su interior.
4. Analizar una forma del entorno (árbol, coche,...) y representarla en el plano.
5. Analizar y reflexionar sobre obras de la historia del arte donde se pueda ver distintas técnicas de interpretar las formas (cubismo, expresionismo, surrealismo, etc.) o las diferentes posibilidades de relaciones formales.
6. Realizar una serie pictórica para experimentar acerca de la relación existente entre la figura y el fondo:
  - elaborar 4 fondos: 2 homogéneos y 2 texturizados;
  - partiendo de las formas inventadas en la actividad 2, seleccionar 4 de ellas;
  - pintar una forma sobre cada fondo buscando la adecuación de contraste entre ambos.
7. Realizar una composición libre con formas inventadas. El proceso a seguir puede ser:
  - recortar varias formas de un material plano;
  - buscar posibles colocaciones o formas diferentes de organizarlas sobre el soporte utilizado;
  - valorar las posibilidades de separación, contacto y solapamiento;
  - decidir la composición y pegar las formas;
  - completar el ejercicio con color, aplicado sobre el fondo y sobre las formas.
8. Analizar y valorar colectivamente el proceso y los resultados de los trabajos prácticos realizados.

# 1.5 GRITOS EN LA PARED. EL CARTEL



Mapa conceptual sobre el cartel

## 1.5. GRITOS EN LA PARED. EL CARTEL.

### OBJETIVOS

1. Observar carteles situados en nuestro entorno sobre vallas publicitarias, paredes, escaparates, cartelera cinematográfica,...
2. Analizar las relaciones existentes entre la imagen y el texto en un cartel.
3. Analizar su composición, teniendo en cuenta sus elementos más significativos, jerarquizándolos según su importancia.
4. Darse cuenta del propósito publicitario del cartel. Valorar su significado.
5. Planificar el proceso de realización de un cartel.
6. Diseñar su composición relacionando imágenes y texto, buscando una forma personal de utilizar las técnicas para su realización.

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

1. Concepto de cartel.
2. Relaciones entre imagen y texto.
3. Técnicas para la realización de imágenes en el cartel: fotografía, fotomontaje, pintura, dibujo, collage.
4. Posibilidades tipográficas. Diferentes técnicas de rotulación: manual, letras transferibles, ordenador.
5. Elementos básicos de la composición: líneas, formas, tramas, colores (planos y degradados).
6. Relaciones sintácticas entre los elementos: contraste, organización, unidad, sencillez, claridad...
7. Finalidad del cartel. Relación entre los componentes formales y de significado para conseguir: llamar la atención, rápida comprensión,... del producto o el evento que se anuncia.

### PROCEDIMIENTOS

1. Observación de diferentes tipos de carteles.
2. Análisis formal, de contenido y de las relaciones entre ambos.
3. Planificación del proceso para la realización de un cartel.
4. Decisión de la estrategia de comunicación: ¿qué es lo que se quiere comunicar?, ¿a quién nos dirigimos?, ¿cuál es nuestro objetivo?.
5. Estudio de las relaciones que pueden establecerse entre las características del producto y las necesidades del público como posible comprador.
6. Elaboración de una idea que exprese con claridad y eficacia el mensaje que se quiere transmitir.
7. Evaluación de la idea. El mensaje ¿atraerá la atención del espectador?, ¿le comunicará algo útil?, ¿muestra los objetivos decididos en la estrategia predefinida?
8. Utilización de las técnicas consideradas más adecuadas para la realización de las imágenes y palabras que van a formar parte del cartel.
9. Valoración del proceso, de los resultados y de su adecuación al propósito pretendido.

### ACTITUDES

1. Toma de conciencia de la función publicitaria del cartel. Valoración de la influencia del cartel publicitario hacia el consumo.
2. Reconocimiento de las posibilidades creativas del cartel como medio de comunicación.
3. Valoración de las cualidades estéticas y de la originalidad del anuncio.
4. Valoración del ingenio mostrado en los eslóganes, del impacto visual de las imágenes y de la relación sorprendente entre imagen y texto; como factores que proporcionan calidad a un cartel.

## ACTIVIDADES

1. Realizar un debate de gran grupo en torno a las siguientes preguntas:
  - ¿Qué es un cartel?, ¿qué elementos puede contener?
  - ¿Cómo se hace?
  - ¿Para qué puede servir?
2. Observar y analizar carteles en diferentes soportes:
  - revistas o cualquier otro material impreso que se pueda mostrar en clase;
  - vallas publicitarias y carteles en el entorno exterior.
3. Idear un producto que va a ser anunciado procurando que sea original y ofrezca posibilidades, por ejemplo: bufanda con bolsillos, bolígrafo con lupa, monopatín biplaza...
4. Realizar un cartel para anunciar el producto ideado. El proceso a seguir puede ser:
  - buscar información en torno al tema (imágenes y textos que nos puedan ser útiles);
  - determinar cuáles son las cualidades de nuestro producto y quiénes son los posibles compradores (estrategia de comunicación);
  - elaborar diferentes ideas, posibles imágenes y eslóganes a utilizar;
  - seleccionar la idea más sencilla, impactante y sorprendente, procurando que transmita un solo mensaje con claridad y eficacia;
  - realizar un boceto para determinar la posición que van a ocupar los diferentes elementos;
  - utilizar las técnicas que se consideren más adecuadas para la ejecución de las imágenes y los textos;
  - ejecutar las correcciones y detalles finales.
5. Analizar y valorar colectivamente los carteles realizados:
  - capacidad del cartel para llamar la atención (impacto visual);
  - claridad del mensaje;
  - originalidad en la utilización de las técnicas;
  - adecuación de los textos e imágenes en función del mensaje.



## 1.6. LUCES Y SOMBRAS.

### OBJETIVOS

1. Observar como las variaciones de luz natural afectan a nuestra percepción de los objetos y del espacio, modelando distintos matices según la hora del día, variando los colores y produciendo sombras de diferentes tamaños.
2. Analizar las similitudes y diferencias entre los efectos producidos por la luz natural y distintos tipos de luz artificial.
3. Experimentar con la iluminación, colocando fuentes luminosas artificiales en distintas posiciones con respecto al objeto, para valorar de qué forma modelan su volumen .
4. Analizar la utilización que se hace de la luz (claroscuro) en algunas obras de la historia del arte.
5. Utilizar la luz como valor expresivo para definir el volumen de los objetos en representaciones gráficas.
6. Utilizar proyectores (de diapositivas o transparencias), como focos de luz y como medios para proyectar imágenes.

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

1. La luz como energía. Descomposición de la luz blanca en colores (espectro cromático).
2. Luz natural y luz artificial. Fuentes luminosas. Intensidad.
3. Iluminación directa. Colocación del foco: frontal, cenital, lateral, contrapicada, contraluz.
4. Iluminación con luz difusa. Utilización de pantallas para reflejar la luz.
5. Otros tipos de luz: luz blanca y luz coloreada, continua o intermitente.
6. Las sombras en el propio objeto, sobre otros objetos y sobre el espacio. Sombras propias y arrojadas. Sombras proyectadas (chinescas).
7. Funciones de la luz:
  - Posibilitar la visión.
  - Modelar el volumen de los objetos.
  - Definir la intensidad cromática.
  - Como elemento compositivo: distribución de masas, creación de ritmos visuales y nuevas direcciones de lectura.
  - Como elemento expresivo: creación de ambientes, producción de sensaciones de tensión o calma.
  - Como elemento simbólico o señalizador (semáforo, faro,...)

## PROCEDIMIENTOS

1. Observación de los efectos de la luz natural sobre los objetos en diferentes momentos del día.
2. Producción de cambios de apariencia en los volúmenes mediante variaciones en la colocación y en la intensidad de la fuente luminosa.
3. Utilización de proyectores como focos, para producir sombras y para proyectar imágenes.
4. Creación de texturas lumínicas artificiales mediante la utilización de proyectores.
5. Representación gráfica y plástica utilizando las variaciones luminosas (claroscuro) como elemento expresivo y definidor de los volúmenes.
6. Análisis de la utilización que se hace de la luz en algunas obras de la historia del arte (pintura, fotografía y cine).

## ACTITUDES

1. Sensibilización ante las variaciones visuales producidas por cambios lumínicos.
2. Apreciación de valores emotivos producidos por la luz natural o artificial.
3. Actitud investigadora con respecto al empleo de recursos y técnicas de iluminación. Valoración de la calidad que aporta a cualquier expresión plástica el uso de la instrumentación adecuada.
4. Reconocimiento del valor de la luz como recurso expresivo.
5. Valoración de la importancia de buscar soluciones originales en la utilización del claroscuro en representaciones gráficas o plásticas.

## ACTIVIDADES

1. Observar las variaciones luminosas en la Naturaleza en diferentes horas del día (amanecer, mediodía, atardecer, noche).
  - Variaciones de intensidad.
  - Variaciones cromáticas.
  - Variaciones en la definición del volumen de los objetos.
  - Variación del tamaño de las sombras arrojadas.
2. Experimentación de las posibilidades expresivas de la iluminación.
  - Cambiar la colocación del foco con respecto al objeto.
  - Utilizar fuentes luminosas de distinta intensidad (vela, linterna, lámpara, foco).
  - Hacer uso de pantallas para producir luz difusa en una iluminación reflejada.

3. Registro fotográfico (blanco/negro y diapositiva) de los momentos más representativos de la experimentación anterior.
4. Realización de dibujos tomando como referencia las fotografías tomadas.
5. Analizar la utilización que se ha hecho de la luz (como iluminación y como recurso plástico) en diferentes medios artísticos de expresión, por ejemplo:
  - Pintura (tenebrismo, barroco, romanticismo, impresionismo).
  - Fotografías en blanco y negro en las cuales la luz sea utilizada con diferentes propósitos expresivos.
  - Cine (expresionismo alemán).
6. Obtener fotogramas por contacto directo del objeto sobre el papel fotográfico. El proceso a seguir puede ser:
  - Conseguir oscurecer un espacio. Sería útil disponer de una luz roja de pequeña intensidad.
  - Colocar uno o varios objetos sobre una hoja de papel fotográfico.
  - Encender la luz durante unos segundos para sensibilizar la parte de papel no ocupada por el objeto.
  - Con la luz apagada, introducir el papel en los tres baños utilizados en el proceso de revelado fotográfico: revelador (2 minutos), baño de paro (1 minuto), fijador (2 minutos).
  - Encender nuevamente la luz y proceder al lavado del fotograma.
7. Creación de material proyectable.
 

Para el proyector de diapositivas:

  - Manipulación de diapositivas (rayado, perforaciones, coloreado,...).
  - Relleno de un marquito de diapositiva con líquidos, pigmentos, materiales translúcidos diversos; entre dos trozos de acetato.

Para el proyector de transparencias:

  - Dibujo con rotuladores sobre acetato.
  - Recorte de siluetas en material opaco.
  - Fotocopia en acetato.
  - Colocar directamente el objeto sobre el retroproyector.
8. Proyectar los materiales elaborados utilizando las siguientes posibilidades:
  - Proyección frontal sobre un plano.
  - Proyección oblicua.
  - Proyección sobre un diedro o triedro (esquinas).
  - Proyección sobre objetos o personas.
9. Realizar una obra pictórica, buscando la modelación de los volúmenes de las formas mediante efectos de claroscuro.

### 1.7. IMAGENES EN MOVIMIENTO. EL VIDEOJUEGO.

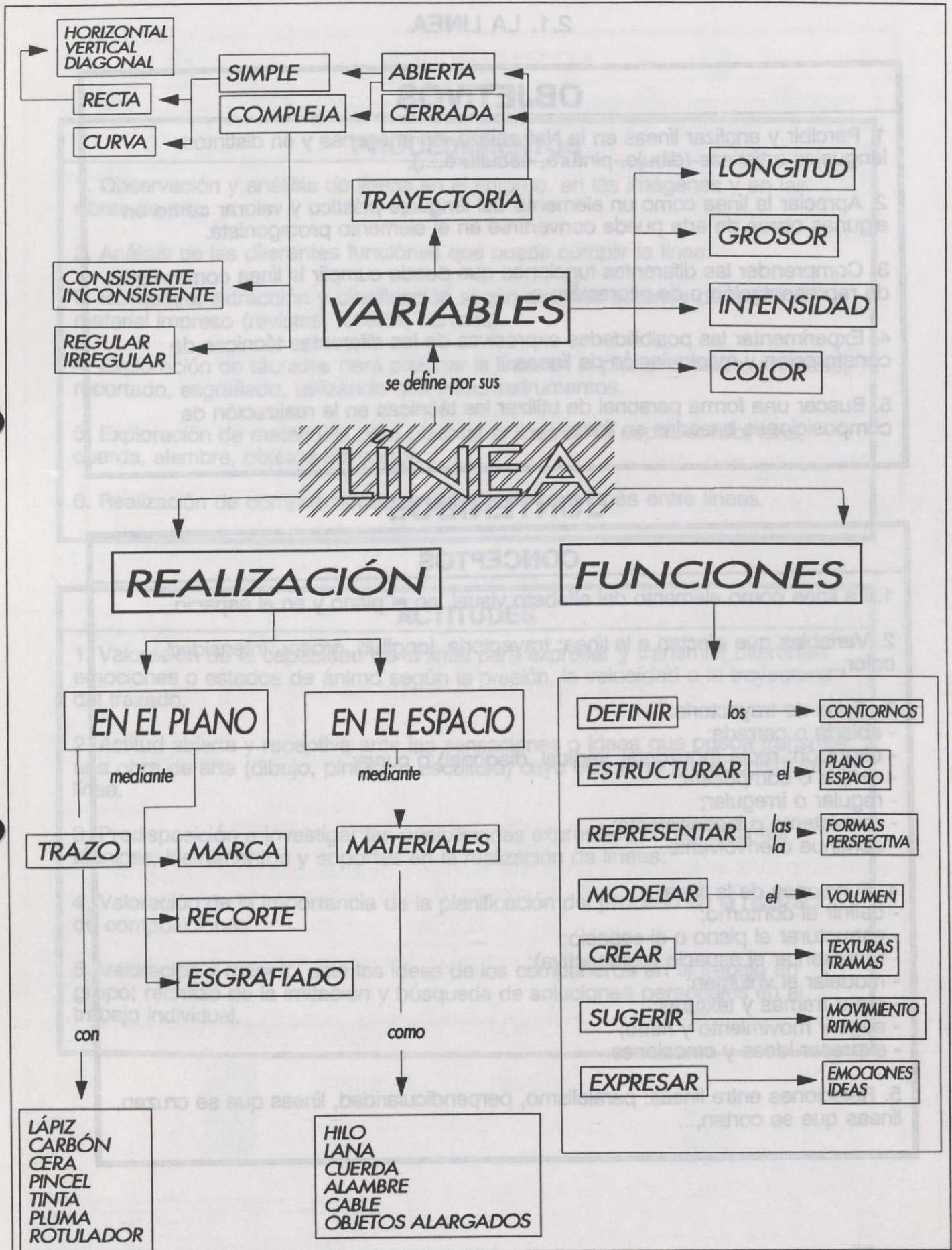
Esta unidad se desarrolla en el capítulo III.

## 2. Segundo curso.

### ACTIVIDADES

1. Observar una obra pictórica, buscando la modelación de los volúmenes de las formas mediante efectos de luz y sombra (ejemplo: amanecer, mediodía, noche).
  - Variaciones de intensidad.
  - Variaciones cromáticas.
  - Variaciones en la definición del volumen de los objetos.
  - Variación del tamaño de las sombras.
2. Experimentación de las posibilidades expresivas de la iluminación.
  - Cambiar la colocación del objeto con respecto al punto de luz.
  - Utilizar fuentes luminosas de distinta intensidad (vela, lámpara, foco).
  - Hacer uso de pantallas para producir luz difusa en una iluminación reflejada.

# 2.1. LA LÍNEA



Mapa conceptual sobre la línea

## 2.1. LA LINEA.

### OBJETIVOS

1. Percibir y analizar líneas en la Naturaleza, en imágenes y en distintos lenguajes artísticos (dibujo, pintura, escultura,...).
2. Apreiciar la línea como un elemento del lenguaje plástico y valorar como en algunas obras de arte puede convertirse en el elemento protagonista.
3. Comprender las diferentes funciones que puede cumplir la línea como medio de representación o de expresión.
4. Experimentar las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas de construcción y manipulación de líneas.
5. Buscar una forma personal de utilizar las técnicas en la realización de composiciones basadas en líneas.

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

1. La línea como elemento del alfabeto visual, en el plano y en el espacio.
2. Variables que afectan a la línea: trayectoria, longitud, grosor, intensidad, color,...
3. Tipos de trayectoria:
  - abierta o cerrada;
  - dirección: recta (horizontal, vertical, diagonal) o curva;
  - simple o compuesta;
  - regular o irregular;
  - consistente o inconsistente;
  - continua o envolvente.
4. Funciones de la línea:
  - definir el contorno;
  - estructurar el plano o el espacio;
  - representar el espacio (perspectiva);
  - modelar el volumen;
  - crear tramas y texturas;
  - sugerir movimiento y ritmo;
  - expresar ideas y emociones.
5. Relaciones entre líneas: paralelismo, perpendicularidad, líneas que se cruzan, líneas que se cortan,...

### PROCEDIMIENTOS

1. Observación y análisis de líneas en el entorno, en las imágenes y en las obras de arte.
2. Análisis de las diferentes funciones que puede cumplir la línea.
3. Búsqueda, extracción y clasificación según distintos criterios de líneas en material impreso (revistas, folletos, carteles).
4. Exploración de técnicas para plasmar la línea en el plano: trazado, marcado, recortado, esgrafiado, utilizando diferentes instrumentos.
5. Exploración de materiales para plasmar la línea en el espacio: hilo, lana, cuerda, alambre, objetos alargados,...
6. Realización de composiciones estableciendo relaciones entre líneas.

### ACTITUDES

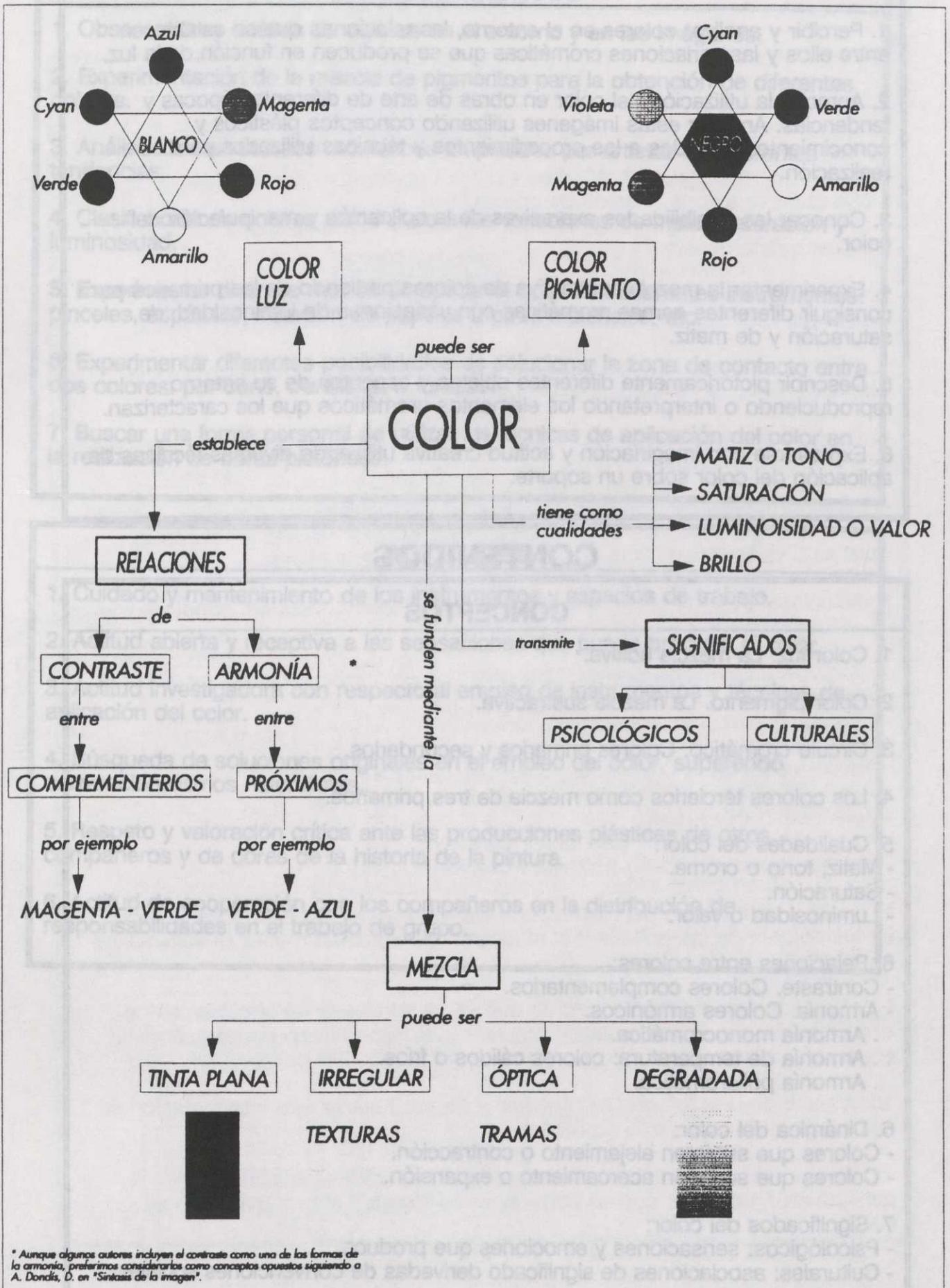
1. Valoración de la capacidad de la línea para expresar y transmitir diferentes emociones o estados de ánimo según la presión, la velocidad o la trayectoria del trazado.
2. Actitud abierta y receptiva ante las sensaciones o ideas que pueda transmitir una obra de arte (dibujo, pintura o escultura) cuyo elemento protagonista sea la línea.
3. Predisposición a investigar las posibilidades expresivas de las distintas técnicas, instrumentos y soportes en la realización de líneas.
4. Valoración de la importancia de la planificación del proceso en la realización de composiciones.
5. Valoración y respeto ante las ideas de los compañeros en el trabajo en grupo; rechazo de la imitación y búsqueda de soluciones personales en el trabajo individual.

## ACTIVIDADES

1. Realizar un mapa conceptual sobre sus ideas previas en torno a la línea, tratando de responder a estas preguntas:
  - ¿Por qué puede ser una línea distinta de otra? Tratar de encontrar el mayor número posible de razones.
  - ¿Qué funciones puede cumplir o para qué puede servir la línea?
  - ¿Cómo puede realizarse una línea? Tratar de encontrar el mayor número posible de formas.
2. Hacer una colección amplia de líneas extraídas de material impreso, de la Naturaleza o de desecho. Clasificarlas según distintos criterios.
3. Hacer un mural o un catálogo de líneas realizadas por los propios alumnos, utilizando el mayor número posible de variables, técnicas e instrumentos.
4. Analizar obras de arte en las que la línea sea el elemento protagonista, por ejemplo:
  - Dibujo (Leonardo, Rembrandt, Gauguin, Leger, Klee,...)
  - Pintura (Pinturas rupestres, Kandinsky, Tapies, Hartung, Miró, Vasarely, Morris Louis,...)
  - Escultura (Caro, Smithson, Sonier, Chillida, Sol LeWitt, Flavin,...)
5. Realizar una composición con líneas recortadas de cartulina negra sobre fondo blanco. Tratar de conseguir sensaciones de ritmo, por medio de la repetición. El proceso a seguir puede ser:
  - Partir de una cartulina blanca y otra negra de formato A4.
  - Cortar líneas de la negra a mano o con tijera.
  - Organizar las líneas sobre la blanca, estableciendo relaciones entre ellas.Hacer varias tentativas.
  - Pegar las tiras.
  - Colocar todos los trabajos en una estructura de cuadrícula para valorar el efecto visual que se produce.
6. Realizar una composición libre donde las líneas sean el elemento protagonista, en el plano o en el espacio, utilizando los procedimientos que se consideren más adecuados al propósito expresivo de cada uno. Este trabajo puede realizarse en forma de dibujo, pintura, collage, escultura, instalación o técnica mixta.
7. Analizar y valorar colectivamente el proceso y los resultados de los trabajos prácticos realizados.

5. Relaciones entre líneas: paralelismo, perpendicularidad, líneas que se cruzan, líneas que se cortan,...

## 2.2 EL COLOR



\* Aunque algunos autores incluyen el contraste como una de las formas de la armonía, preferimos considerarlo como concepto opuesto siguiendo a A. Dondís, D. en "Síntesis de la imagen".

Mapa conceptual sobre el color

## 2.2. EL COLOR.

### OBJETIVOS

1. Percibir y analizar colores en el entorno, las relaciones que se establecen entre ellos y las variaciones cromáticas que se producen en función de la luz.
2. Aprender a apreciar la utilización del color en obras de arte de diferentes épocas y tendencias. Analizar estas imágenes utilizando conceptos plásticos y conocimientos referidos a los procedimientos y técnicas utilizados para su realización.
3. Conocer las posibilidades expresivas de la aplicación y manipulación del color.
4. Experimentar la mezcla sustractiva de colores partiendo de los primarios para conseguir diferentes gamas cromáticas con variaciones de luminosidad, de saturación y de matiz.
5. Describir pictóricamente diferentes objetos y aspectos de su entorno, reproduciendo o interpretando los elementos cromáticos que los caracterizan.
6. Expresarse con imaginación y actitud creativa utilizando diversas técnicas de aplicación del color sobre un soporte.

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

1. Color luz. La mezcla aditiva.
2. Color pigmento. La mezcla sustractiva.
3. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios.
4. Los colores terciarios como mezcla de tres primarios.
5. Cualidades del color:
  - Matiz, tono o croma.
  - Saturación.
  - Luminosidad o valor.
6. Relaciones entre colores:
  - Contraste. Colores complementarios.
  - Armonía. Colores armónicos.
    - . Armonía monocromática.
    - . Armonía de temperatura: colores cálidos o fríos.
    - . Armonía policromática.
6. Dinámica del color:
  - Colores que sugieren alejamiento o contracción.
  - Colores que sugieren acercamiento o expansión.
7. Significados del color:
  - Psicológicos: sensaciones y emociones que produce.
  - Culturales: asociaciones de significado derivadas de convenciones sociales.

## PROCEDIMIENTOS

1. Observación y análisis de colores en el entorno y en las imágenes.
2. Experimentación de la mezcla de pigmentos para la obtención de diferentes colores.
3. Análisis de los recursos cromáticos empleados por artistas de diferentes tendencias.
4. Clasificación de colores atendiendo a las variaciones de matiz, saturación y luminosidad.
5. Experimentar diversos modos de aplicar el color con diferentes instrumentos: pinceles, espátulas, frotación de papeles u otros materiales, etc.
6. Experimentar diferentes posibilidades de solucionar la zona de contacto entre dos colores: por corte, transición o fundido.
7. Buscar una forma personal de utilizar las técnicas de aplicación del color en la realización de obras pictóricas.

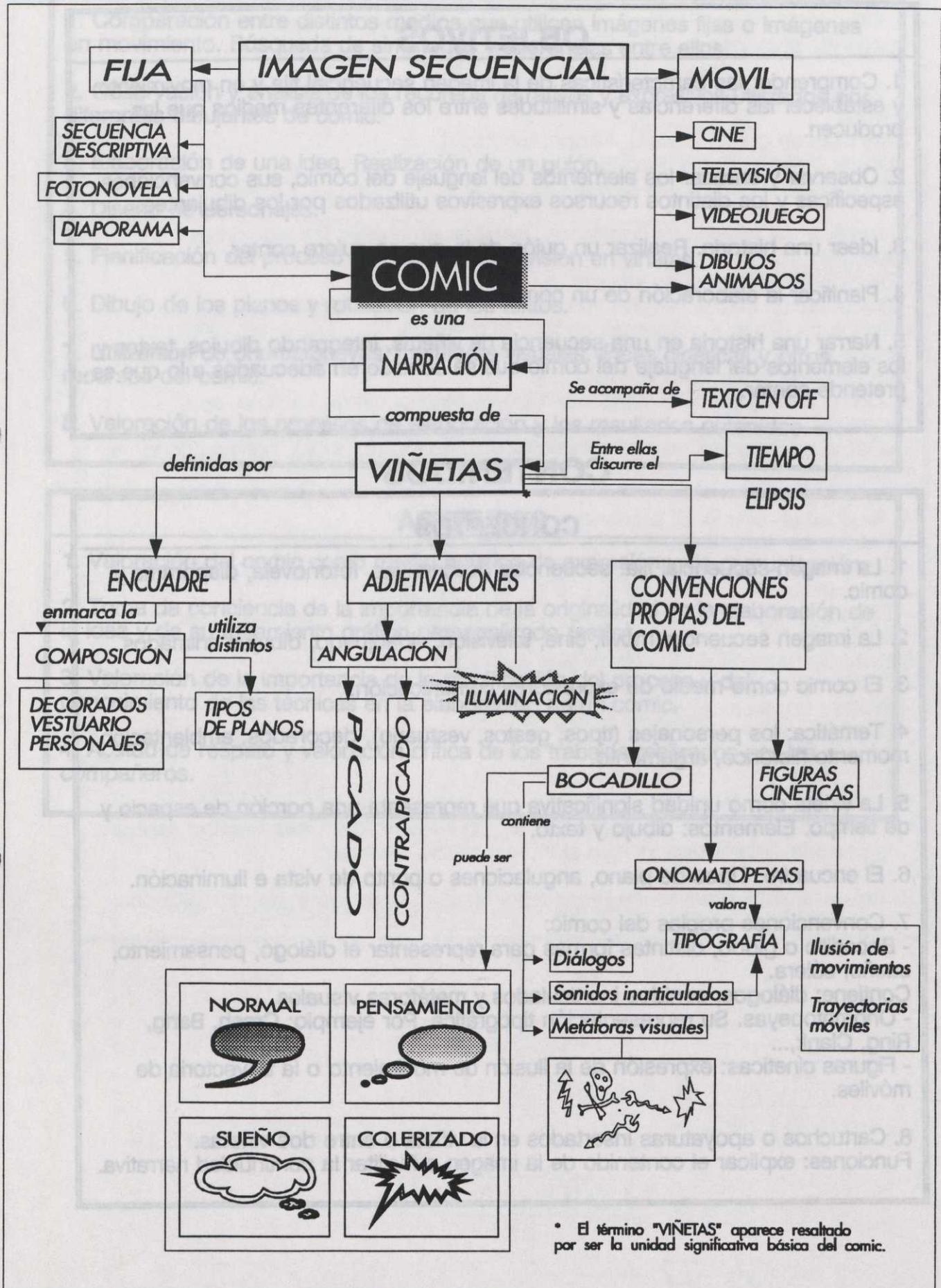
## ACTITUDES

1. Cuidado y mantenimiento de los instrumentos y espacios de trabajo.
2. Actitud abierta y receptiva a las sensaciones que pueda producir el color.
3. Actitud investigadora con respecto al empleo de instrumentos y técnicas de aplicación del color.
4. Búsqueda de soluciones originales en el empleo del color, superando convencionalismos naturalistas.
5. Respeto y valoración crítica ante las producciones plásticas de otros compañeros y de obras de la historia de la pintura.
6. Actitud de cooperación con los compañeros en la distribución de responsabilidades en el trabajo de grupo.

## ACTIVIDADES

1. Observar y analizar colores en la Naturaleza, en la casa, el instituto, la ropa, la calle, la TV, etc.
  - ¿Qué colores observas?, ¿Cuáles son los colores que más abundan?
  - ¿Se observa alguna relación de contraste?
  - ¿Puedes asociar alguno de los colores que ves con una función o un propósito determinado?
2. Buscar y recopilar colores, recortando cuadrados iguales de papeles, cartulinas, revistas, etc. Ordenarlos y clasificarlos según distintos criterios.
3. Obtener diversos colores mediante mezcla partiendo de los tres colores primarios. Realizar un círculo cromático.
4. Realizar una gama cromática, obteniendo 10 tonos o matices diferentes entre dos colores primarios.
5. Realizar una gama cromática atendiendo a la luminosidad del color. A partir de un rectángulo dividido en 11 partes, situar el color elegido en el centro, obtener 5 variaciones hacia el negro y otras 5 hacia el blanco.
6. Solucionar la zona de encuentro entre dos colores mediante: corte, transición de pinceladas y fundido.
7. Analizar la utilización que se hace del color en obras pictóricas de distintas tendencias de la historia del arte, por ejemplo:
  - Clásicos (Velázquez, Rembrandt, Goya,...)
  - Impresionismo (Monet, Degas, Renoir,...)
  - Postimpresionismo (Van Gogh, Cezanne, Gauguin, Seurat)
  - Fauvismo (Matisse), Expresionismo (Munch, Kandinsky)
  - Surrealismo (Klee, Miró)
  - Abstracción geométrica (Mondrian, Malévich)
  - Expresionismo abstracto (Rothko, Pollock)
8. Realizar una pintura del natural, con atención prioritaria a la representación de los colores de los objetos y el modelado del volumen mediante variaciones cromáticas.
9. Interpretar por medio del color lo que se ve a lo largo de tres momentos diferentes del día. Se recomienda plantear la actividad después de haber observado la serie realizada por Monet sobre la catedral de Ruan.
10. A partir de una fotografía en blanco y negro, realizar una interpretación en color, utilizando una gama cromática.
11. Composición libre utilizando los procedimientos de aplicación y manipulación del color que se consideren adecuados al propósito que se persigue.

## 2.3. LA IMAGEN SECUENCIAL. EL COMIC.



## 2.3. LA IMAGEN SECUENCIAL EL COMIC.

### OBJETIVOS

1. Comprender las características de la imagen secuencial fija y en movimiento y establecer las diferencias y similitudes entre los diferentes medios que las producen.
2. Observar y analizar los elementos del lenguaje del cómic, sus convenciones específicas y los distintos recursos expresivos utilizados por los dibujantes.
3. Idear una historia. Realizar un guión de lo que se quiere contar.
4. Planificar la elaboración de un comic.
5. Narrar una historia en una secuencia de viñetas, integrando dibujos, textos y los elementos del lenguaje del cómic que se consideren adecuados a lo que se pretende contar.

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

1. La imagen secuencial fija: secuencias descriptivas, fotonovela, diaporama y comic.
2. La imagen secuencial móvil: cine, televisión, videojuego, dibujos animados.
3. El comic como medio de expresión y comunicación.
4. Temática: los personajes (tipos, gestos, vestuario), decorados, ambientación, momento histórico, argumento.
5. La viñeta como unidad significativa que representa una porción de espacio y de tiempo. Elementos: dibujo y texto.
6. El encuadre. Tipos de plano, angulaciones o punto de vista e iluminación.
7. Convenciones propias del comic:
  - Bocado o globo, distintas formas para representar el diálogo, pensamiento, sueño, cólera.
  - Contiene: diálogos, sonidos inarticulados y metáforas visuales.
  - Onomatopeyas. Su representación tipográfica. Por ejemplo: Crash, Bang, Ring, Clank,...
  - Figuras cónicas: expresión de la ilusión de movimiento o la trayectoria de móviles.
8. Cartuchos o apoyaturas insertados en la viñeta o entre dos viñetas.  
Funciones: explicar el contenido de la imagen o facilitar la continuidad narrativa.

## PROCEDIMIENTOS

1. Comparación entre distintos medios que utilicen imágenes fijas o imágenes en movimiento. Búsqueda de similitudes y diferencias entre ellos.
2. Observación y análisis de los recursos narrativos y expresivos utilizados por diferentes dibujantes de cómic.
3. Elaboración de una idea. Realización de un guión.
4. Diseño de personajes.
5. Planificación del proceso de realización. División en viñetas.
6. Dibujo de los planos y rotulación de los textos.
7. Utilización de onomatopeyas, metáforas visuales, líneas cinéticas y otros recursos del comic.
8. Valoración de los procesos de elaboración y los resultados obtenidos.

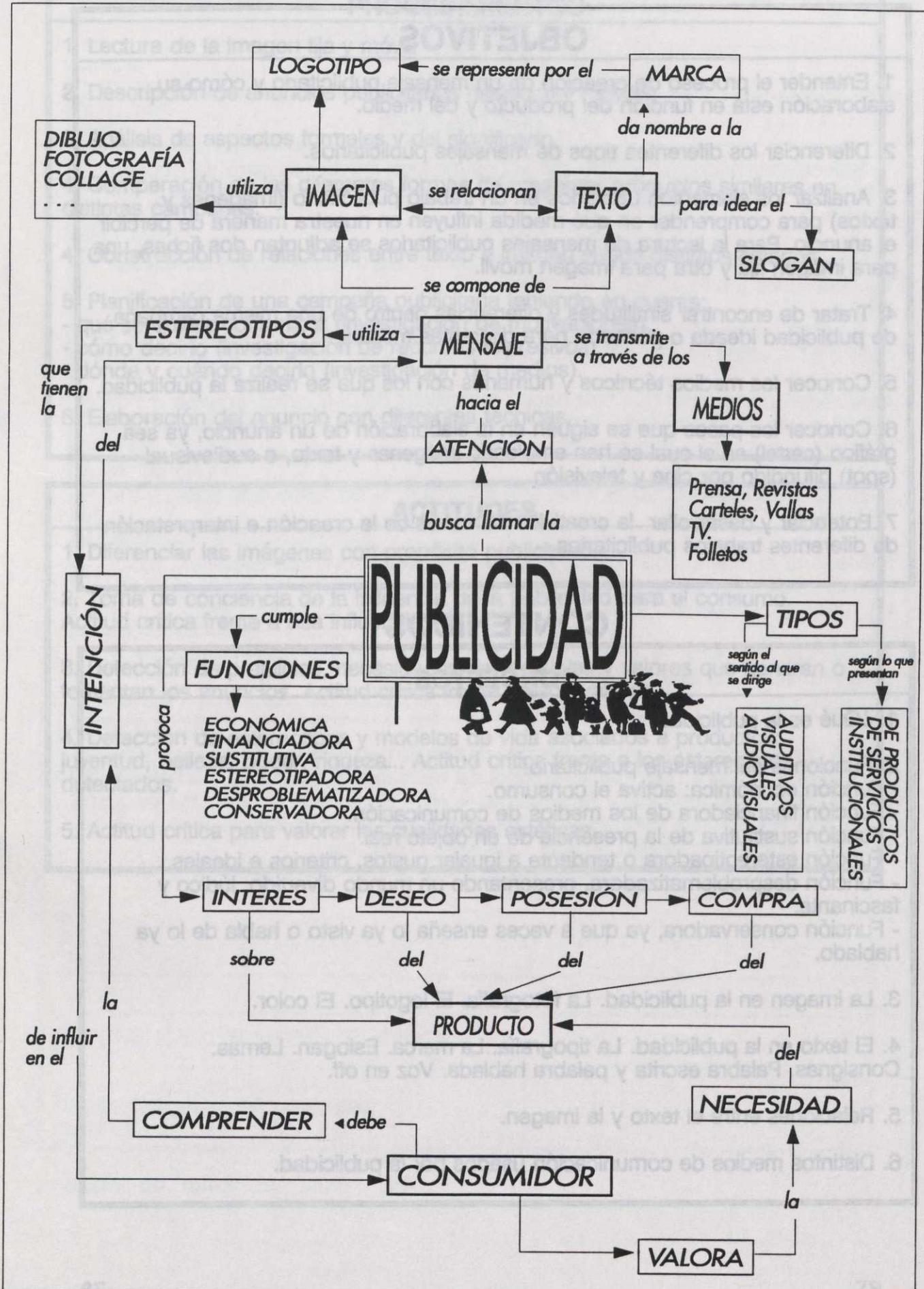
## ACTITUDES

1. Valoración del comic como medio artístico de expresión y de comunicación.
2. Toma de conciencia de la importancia de la originalidad en la elaboración de la idea y de su tratamiento gráfico personalizado (estilo).
3. Valoración de la importancia de la planificación del proceso y del conocimiento de las técnicas en la elaboración de un comic.
4. Actitud de respeto y valoración crítica de los trabajos realizados por los compañeros.

## ACTIVIDADES

1. Comparar diferentes medios que utilizan la imagen secuencial fija o móvil buscando analogías y diferencias entre ellos.
2. Buscar y aportar al aula distintas publicaciones que contengan comics, por ejemplo:
  - Revistas de comic (Totem, Cimoc, Víbora,...)
  - Libros (Asterix, Tintin, Mafalda, Lucky,...)
  - Páginas en suplementos dominicales.
3. Analizar los materiales aportados, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:
  - División de la página en viñetas.
  - Presentación de los textos (cartuchos, diálogos, onomatopeyas).
  - Estilos de dibujo y presencia de figuras cinéticas.
  - ¿Qué metáforas visuales se utilizan para representar, por ejemplo: asombro, idea brillante, amor, sueño, dolor,...?
  - ¿Cómo se representan estas situaciones: peligro, caída, hambre, sed, desmayo,...?
  - ¿Cómo se representan estos estereotipos: borracho, héroe, heroína, loco, rico, pobre,...?
4. Realizar un comic. El proceso a seguir puede ser:
  - Diseñar los personajes.
  - Elaborar la idea o argumento, ¿cómo comienza?, ¿cómo se desarrolla? y ¿cómo acaba?
  - Elaborar un guión determinando el contenido que va a tener cada plano.
  - Buscar la documentación gráfica y fotográfica adecuada que nos aporte información acerca de los elementos que queremos dibujar.
  - Distribuir el espacio de la página o páginas que se utilicen en viñetas.
  - Realizar bocetos de las distintas viñetas.
  - Elaborar el comic definitivo aplicando las técnicas gráficas que se consideren más adecuadas.
5. Editar, utilizando la fotocopidora o una multicopista, una revista con todos los trabajos realizados, agrupandolos según su temática. Cada alumno realizara una portada a color que incluya el título, para su ejemplar.
6. Valorar colectivamente los procesos y resultados de los trabajos realizados.

# 2.4. LA PUBLICIDAD



Mapa conceptual sobre la publicidad

## 2.4. LA PUBLICIDAD.

### OBJETIVOS

1. Entender el proceso de creación de un mensaje publicitario y cómo su elaboración está en función del producto y del medio.
2. Diferenciar los diferentes tipos de mensajes publicitarios.
3. Analizar los elementos utilizados en un trabajo publicitario (imágenes y textos) para comprender en qué medida influyen en nuestra manera de percibir el anuncio. Para la lectura de mensajes publicitarios se adjuntan dos fichas, una para imagen fija y otra para imagen móvil.
4. Tratar de encontrar similitudes y diferencias dentro de una misma campaña de publicidad ideada o pensada para diferentes medios.
5. Conocer los medios técnicos y humanos con los que se realiza la publicidad.
6. Conocer los pasos que se siguen en la elaboración de un anuncio, ya sea gráfico (cartel) en el cual se han empleado imágenes y texto, o audiovisual (spot) difundido por cine y televisión.
7. Potenciar y desarrollar la creatividad a través de la creación e interpretación de diferentes trabajos publicitarios.

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

1. ¿Qué es la publicidad?
2. Funciones del mensaje publicitario:
  - Función económica: activa el consumo.
  - Función financiadora de los medios de comunicación.
  - Función sustitutiva de la presencia de un objeto real.
  - Función estereotipadora o tendente a igualar gustos, criterios e ideales.
  - Función desproblematizadora, presentando un mundo divertido, lúdico y fascinante.
  - Función conservadora, ya que a veces enseña lo ya visto o habla de lo ya hablado.
3. La imagen en la publicidad. La fotografía. El logotipo. El color.
4. El texto en la publicidad. La tipografía. La marca. Eslogan. Lemas. Consignas. Palabra escrita y palabra hablada. Voz en off.
5. Relaciones entre el texto y la imagen.
6. Distintos medios de comunicación usados por la publicidad.

## PROCEDIMIENTOS

1. Lectura de la imagen fija y móvil.
2. Descripción de anuncios publicitarios estáticos y móviles.
3. Análisis de aspectos formales y del significado.
4. Comparación de las diferentes formas de presentar productos similares en distintas campañas.
4. Construcción de relaciones entre texto e imagen según distintos criterios.
5. Planificación de una campaña publicitaria teniendo en cuenta:
  - qué se quiere comunicar (investigación de motivaciones),
  - cómo decirlo (investigación de recursos expresivos),
  - dónde y cuándo decirlo (investigación de medios).
6. Elaboración del anuncio con diferentes técnicas.

## ACTITUDES

1. Diferenciar las imágenes con propósito publicitario.
2. Toma de conciencia de la influencia de la publicidad para el consumo. Actitud crítica frente a esa influencia.
3. Detección de prejuicios, necesidades, expectativas y valores que generan o fomentan los anuncios. Actitud crítica frente a esos valores.
4. Detección de estereotipos y modelos de vida asociados a productos: juventud, belleza, poder, riqueza... Actitud crítica frente a los estereotipos detectados.
5. Actitud crítica para valorar las cualidades estéticas.

## OTROS DATOS

RECURSOS EXPRESIVOS UTILIZADOS:

PROPORCIÓN TEXTO-IMAGEN:

PÚBLICO AL QUE SE DIRIGE:

Adaptado de Hernández Cañón, 1990.

## ACTIVIDADES

1. Seleccionar anuncios que muestren los mismos productos pero de marcas diferentes y ver en qué grado condiciona el producto la creación de los mismos.
2. Seleccionar piezas publicitarias presentes en diferentes medios y comentar las similitudes y diferencias que tienen.
3. Analizar un mensaje publicitario estático que aparezca en una revista y en un spot de TV, utilizando las fichas correspondientes.
4. Analizar los factores que nos hacen reaccionar de una forma positiva o negativa ante la publicidad y cuáles son las causas que hacen que nos inclinemos por uno u otro modelo publicitario.
5. Asociar distintos anuncios a los estereotipos o modelos de vida que fomentan.
6. Elaborar el mismo anuncio para diferentes medios: prensa, televisión, radio, revistas, vallas, teniendo en cuenta las fases de creación, elaboración y difusión del mensaje. Determinar el público al que va dirigido nuestro anuncio.
7. Elaborar una pieza de publicidad para darnos a conocer a los demás. El producto somos nosotros mismos.

A continuación incluimos dos fichas de trabajo del alumno que pueden utilizarse en la actividad 3 para practicar el análisis de mensajes publicitarios. La primera se refiere a publicidad estática y la segunda a spot publicitarios. Con una pequeña adaptación, estas fichas podrían utilizarse para la lectura de imágenes fijas y móviles en general (fotografía, diseño gráfico, cine, vídeo clips, etc.).

- Función desproblemalizadora, presentando un mundo divertido, lúdico y fascinante.

- Función conservadora, ya que a veces enseña lo ya visto o habla de lo ya hablado.

3. La imagen en la publicidad. La fotografía. El logotipo. El color.

4. El texto en la publicidad. La tipografía. La marca. Eslogan. Lemas. Consignas. Palabra escrita y palabra hablada. Voz en off.

5. Relaciones entre el texto y la imagen.

6. Distintos medios de comunicación usados por la publicidad.

LECTURA DE PUBLICIDAD ESTATICA

MARCA: .....  
PRODUCTO: .....  
LOGOTIPO: .....  
MEDIO: .....

DESCRIPCION

TEXTO  
ESLOGAN: .....  
TEXTO: .....

SITUACION DEL TEXTO: .....  
NUMERO DE TIPOS DIFERENTES: .....

IMAGEN  
CLASE (Dibujo, foto, collage, mixto) .....  
TIPO DE PLANO: .....  
COMPOSICION .....  
ELEMENTOS PRINCIPALES: .....  
ELEMENTOS SECUNDARIOS: .....  
SITUACION DE LOS ELEMENTOS PRINCIPALES: .....  
RELACION ENTRE ELLOS: .....

INTERPRETACION

INTENCION DEL ESLOGAN: .....  
SIGNIFICADOS DE LA IMAGEN: .....  
ESTEREOTIPOS A LOS QUE VA ASOCIADO EL PRODUCTO: .....

OTROS DATOS

RECURSOS EXPRESIVOS UTILIZADOS: .....  
PROPORCION TEXTO-IMAGEN: .....  
PUBLICO AL QUE SE DIRIGE: .....

Adaptado de Hernández Carrión, 1990.

LECTURA DE SPOT PUBLICITARIO

MARCA: .....  
PRODUCTO: .....  
LOGOTIPO: .....  
DURACION DEL SPOT: .....  
CANAL: .....

DESCRIPCION

IMAGEN

NUMERO DE PLANOS: .....  
TIPOS DE PLANO: .....

MOVIMIENTOS DE CAMARA: .....

RITMO DE MONTAJE: .....  
LUGAR DE RODAJE: .....  
ILUMINACION: .....  
CONTENIDOS: .....

EFFECTOS VISUALES: .....

SONIDO

MUSICA: .....  
DIALOGOS: .....

VOZ EN OFF: .....

EFFECTOS SONOROS: .....  
SONIDO AMBIENTE: .....

TEXTOS ESCRITOS

TEXTO: .....

COMO APARECE EN PANTALLA: .....

INTERPRETACION

OBJETIVO DEL ANUNCIO: .....

SIGNIFICADOS DEL ANUNCIO: .....

ESTEREOTIPOS A LOS QUE SE ASOCIA EL PRODUCTO: .....

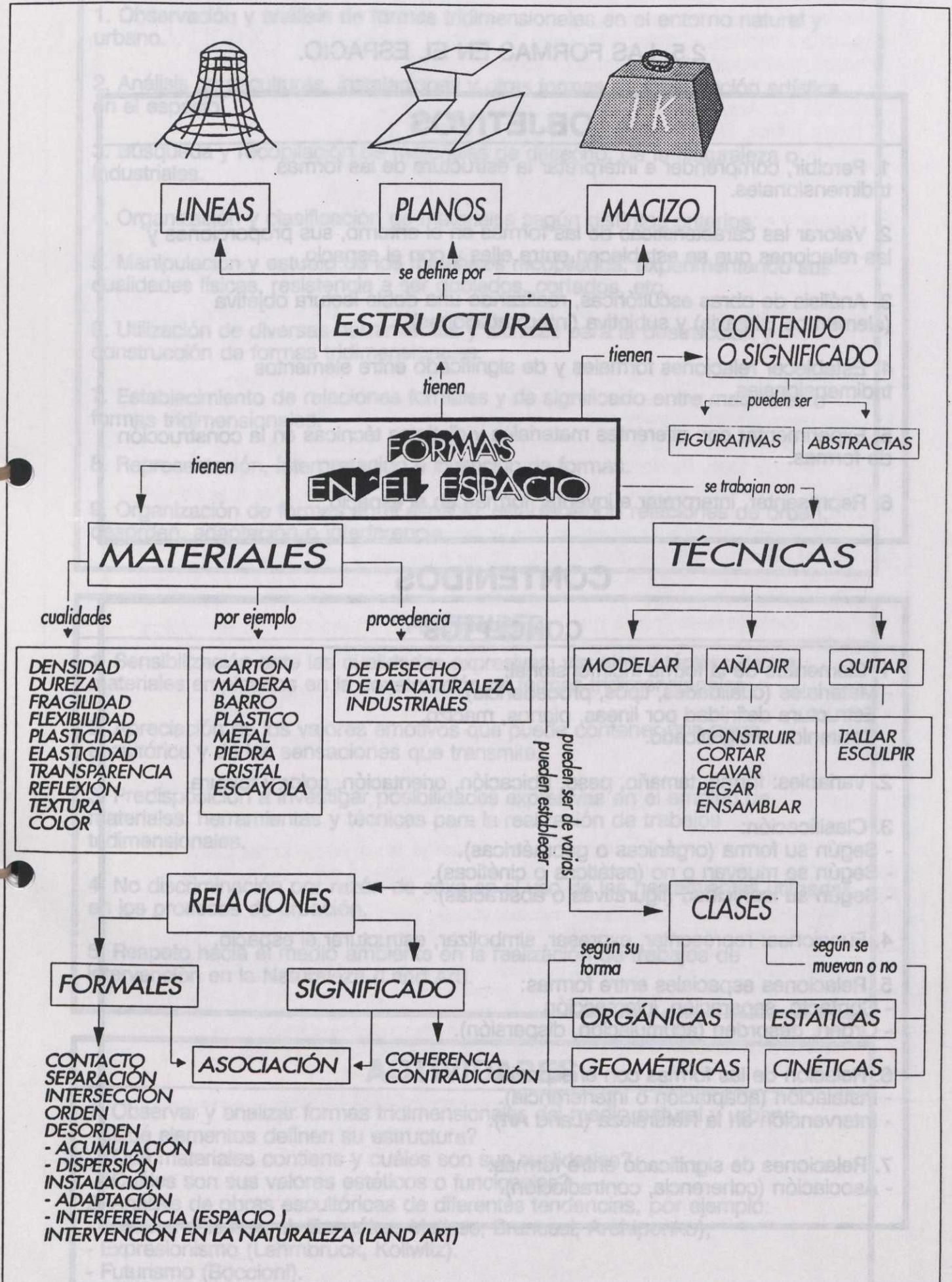
OTROS DATOS

RELACIONES ENTRE SONIDO E IMAGEN: .....

REFERENCIAS CULTURALES QUE SE OBSERVAN: .....

PUBLICO AL QUE SE DIRIGE: .....

## 2.5. LAS FORMAS EN EL ESPACIO



Mapa conceptual sobre las formas tridimensionales

## 2.5. LAS FORMAS EN EL ESPACIO.

### OBJETIVOS

1. Percibir, comprender e interpretar la estructura de las formas tridimensionales.
2. Valorar las características de las formas en el entorno, sus proporciones y las relaciones que se establecen entre ellas y con el espacio.
3. Análisis de obras escultóricas, realizando una doble lectura objetiva (elementos, sintaxis) y subjetiva (interpretaciones).
4. Establecer relaciones formales y de significado entre elementos tridimensionales.
5. Experimentar con diferentes materiales y distintas técnicas en la construcción de formas.
6. Representar, interpretar e inventar formas en el espacio.

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

1. Elementos de la forma tridimensional:
  - Materiales (cualidades, tipos, procedencia).
  - Estructura definida por líneas, planos, macizo.
  - Contenido o significado.
2. Variables: forma, tamaño, peso, ubicación, orientación, color y textura.
3. Clasificación:
  - Según su forma (orgánicas o geométricas).
  - Según se muevan o no (estáticas o cinéticas).
  - Según su iconicidad (figurativas o abstractas).
4. Funciones: representar, expresar, simbolizar, estructurar el espacio.
5. Relaciones espaciales entre formas:
  - Contacto, separación, intersección.
  - Orden, desorden (acumulación, dispersión).
6. Relación de las formas con el espacio:
  - Instalación (adaptación o interferencia).
  - Intervención en la Naturaleza (Land Art).
7. Relaciones de significado entre formas:
  - Asociación (coherencia, contradicción).

## PROCEDIMIENTOS

1. Observación y análisis de formas tridimensionales en el entorno natural y urbano.
2. Análisis de esculturas, instalaciones y otras formas de intervención artística en el espacio.
3. Búsqueda y recopilación de materiales de desecho, de la Naturaleza o industriales.
4. Organización y clasificación de materiales según distintos criterios.
5. Manipulación y estudio de los materiales recopilados, experimentando sus cualidades físicas, resistencia a ser doblados, cortados, etc.
6. Utilización de diversas herramientas y técnicas para la destrucción y construcción de formas tridimensionales.
7. Establecimiento de relaciones formales y de significado entre materiales o formas tridimensionales.
8. Representación, interpretación e invención de formas.
9. Organización de formas en el espacio, estableciendo relaciones de orden, desorden, adaptación o interferencia.

## ACTITUDES

1. Sensibilización ante las cualidades expresivas: visuales y táctiles de los materiales empleados en la construcción de formas tridimensionales.
2. Apreciación de los valores emotivos que puede contener una pieza escultórica y de las sensaciones que transmite.
3. Predisposición a investigar posibilidades expresivas en el empleo de materiales, herramientas y técnicas para la realización de trabajos tridimensionales.
4. No discriminación por razón de sexo en el uso de las herramientas utilizadas en los procesos de creación.
5. Respeto hacia el medio ambiente en la realización de trabajos de intervención en la Naturaleza (Land Art).

## ACTIVIDADES

1. Observar y analizar formas tridimensionales del medio natural y urbano.
  - ¿Qué elementos definen su estructura?
  - ¿Qué materiales contiene y cuáles son sus cualidades?
  - ¿Cuáles son sus valores estéticos o funcionales?
2. Análisis de obras escultóricas de diferentes tendencias, por ejemplo:
  - cubismo (Picasso, J. González, Matisse, Brancusi, Archipenko);
  - Expresionismo (Lehmbruck, Kollwitz).
  - Futurismo (Boccioni).

- Dadaísmo (Duchamp, Man Ray).
- Constructivismo (Tatlin, El Lissitzky).
- Nueva figuración (Giacometti, H. Moore).
- Escultura cinética (Calder, Tinguely).
- Nueva abstracción (Caro, Smith, Oteiza, Chillida).
- Pop art (Oldenburg).
- Minimal (C. Andre, D. Flavin, Sol LeWitt, D. Judd).
- Povera (Merz, Beuys, Kounellis, Serra, Morris).
- Land art (Smithson, W. de Maria, R. Long, Christo).
- Conceptual (J. Kosuth).

3. Buscar y aportar al aula materiales de distintas procedencias.

4. Organizar y clasificar los materiales aportados según distintos criterios.

5. Experimentar las cualidades físicas de los materiales, su resistencia a la manipulación o transformación con diferentes herramientas y técnicas.

6. Construir una forma tridimensional. El proceso a seguir puede ser:

- Elegir los materiales que se consideren adecuados para la construcción o con los que haya alguna identificación personal.
- Buscar relaciones entre ellos por aspectos formales o de significado.
- Elaborar una idea. Realizar un boceto o una maqueta del proyecto.
- Adecuar o transformar los materiales para obtener los elementos que se van a utilizar.
- Organizar una estructura en equilibrio, utilizando los elementos obtenidos y buscando relaciones entre ellos. Hacer varias pruebas y decidirse por una.
- Unir los materiales entre sí, utilizando los recursos técnicos que se consideren más adecuados.
- Realizar los retoques finales que se crean necesarios para dar por concluida la escultura.

7. Organizar formas en el espacio. Esta actividad puede realizarse en:

- Un espacio interior.

. Creación de un ambiente que modifique la percepción habitual del aula o de otro espacio del Centro.

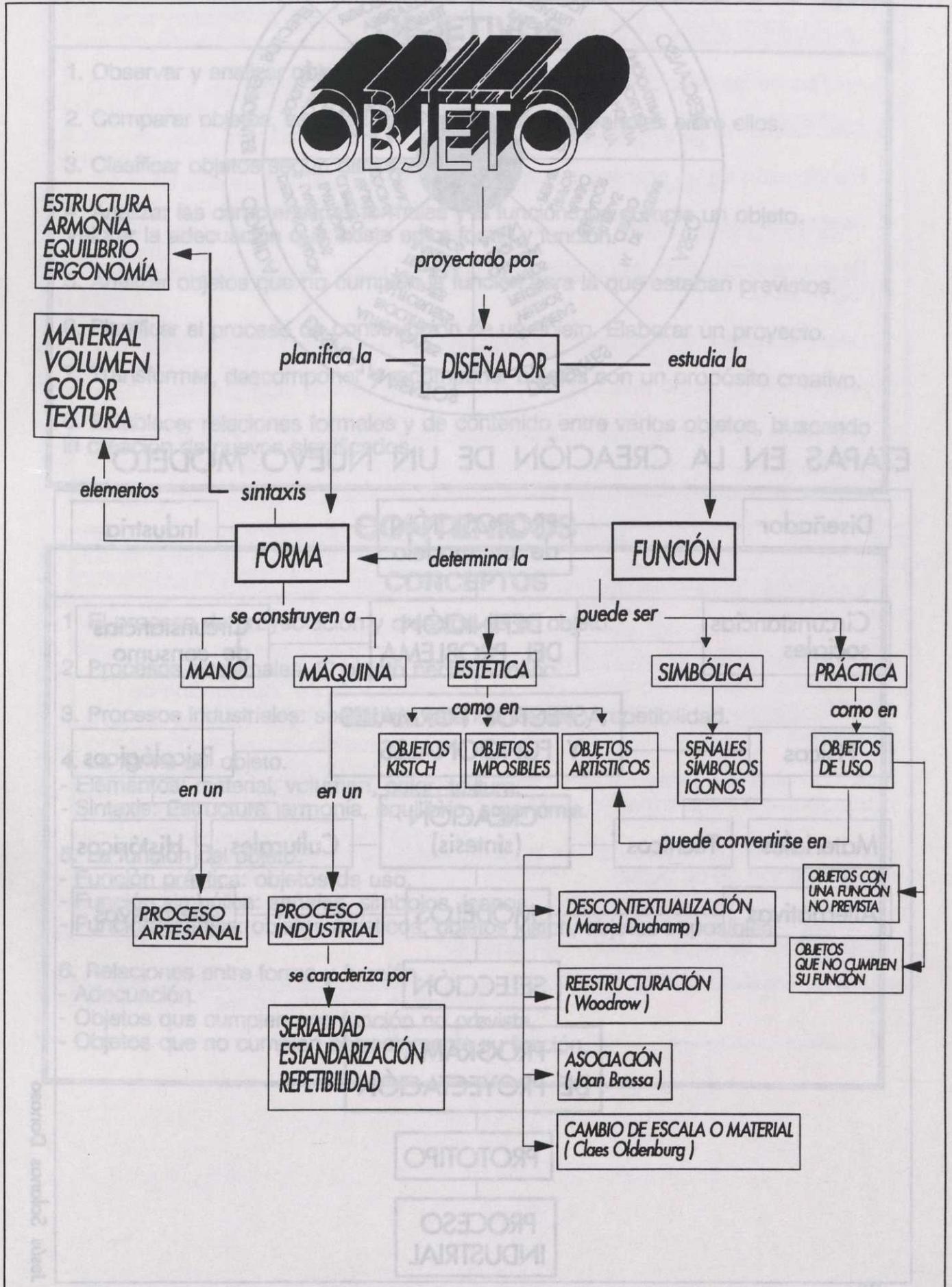
. Instalación. Organización de formas: en orden o desorden, por acumulación o dispersión, adaptándose o interfiriendo en el espacio.

- Un espacio exterior.

. Intervención en la Naturaleza. Puede realizarse en el entorno del Centro si existe algún lugar apropiado u organizando una salida al campo, montaña, playa, etc.

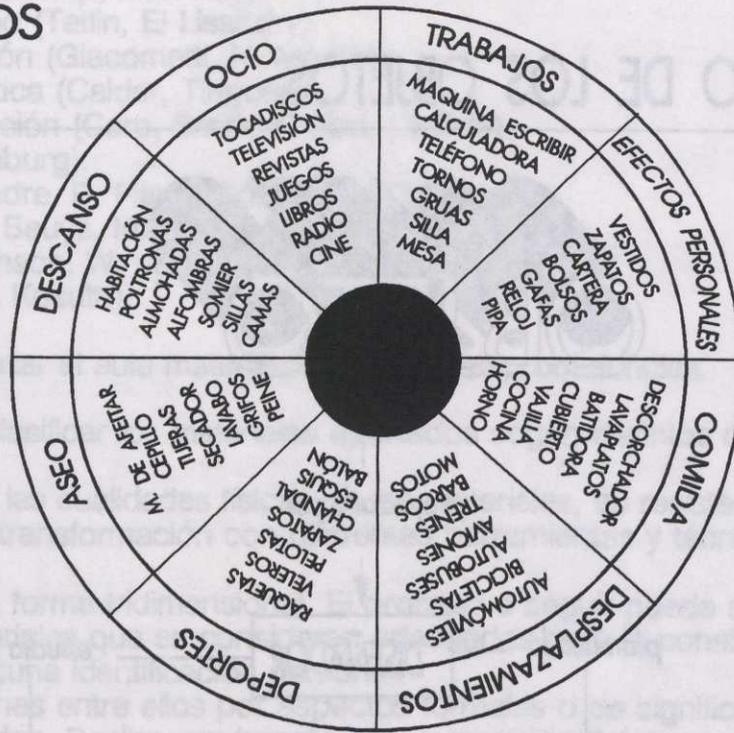
Se trata de actuar para introducir cambios visuales sobre el lugar. Podemos utilizar materiales de la Naturaleza (ramas, hojas, piedras,...) para realizar alineaciones, organizaciones, acumulaciones, etc. Puede resultar idóneo aprovechar esta actividad para el desarrollo de actitudes de respeto hacia el medio ambiente, recogiendo materiales de desecho desperdigados por el paisaje para utilizarlos como elemento de trabajo. Dadas las características efímeras de esta intervención (los materiales quedan recogidos al finalizar), es conveniente realizar un seguimiento fotográfico que sirva para su posterior utilización en el aula y como documento de la obra realizada.

## 2.6. EL MUNDO DE LOS OBJETOS



Mapa conceptual sobre el objeto

# LOS OBJETOS



## ETAPAS EN LA CREACIÓN DE UN NUEVO MODELO



## 2.6. EL MUNDO DE LOS OBJETOS.

### OBJETIVOS

1. Observar y analizar objetos del entorno.
2. Comparar objetos, estableciendo similitudes y diferencias entre ellos.
3. Clasificar objetos según distintos criterios.
4. Analizar las características formales y la función que cumple un objeto. Valorar la adecuación que existe entre forma y función.
5. Analizar objetos que no cumplen la función para la que estaban previstos.
6. Planificar el proceso de construcción de un objeto. Elaborar un proyecto.
7. Transformar, descomponer y recomponer objetos con un propósito creativo.
8. Establecer relaciones formales y de contenido entre varios objetos, buscando la creación de nuevos significados.

### CONTENIDOS

#### CONCEPTOS

1. El proceso de proyectación y creación de un objeto.
2. Procesos artesanales. El objeto hecho a mano.
3. Procesos industriales: serialidad, estandarización y repetibilidad.
4. La forma del objeto.
  - Elementos: material, volumen, color, textura.
  - Sintaxis: Estructura, armonía, equilibrio, ergonomía.
5. La función del objeto.
  - Función práctica: objetos de uso.
  - Función simbólica: señales, símbolos, iconos.
  - Función estética: objetos artísticos, objetos kistch, objetos imposibles.
6. Relaciones entre forma y función.
  - Adecuación.
  - Objetos que cumplen una función no prevista.
  - Objetos que no cumplen correctamente su función.

## PROCEDIMIENTOS

1. Observación y descripción gráfica de objetos.
2. Análisis de las relaciones entre forma y función.
3. Clasificación de objetos según distintos criterios.
4. Planificación de un proceso de elaboración de un objeto.
5. Realización de un proyecto.
6. Descontextualización de un objeto. Valoración de los cambios producidos en su significado.
7. Descomposición y reestructuración de un objeto con un propósito creativo.
8. Asociación de dos o más objetos para construir nuevos significados.
9. Utilización de objetos rotos o desechados para elaborar composiciones plásticas.

## ACTITUDES

1. Valoración de las cualidades emotivas de los objetos producidos artesanalmente.
2. Valoración de las cualidades estéticas de los objetos. Toma de conciencia de que estética y función no tienen por qué ser contradictorios. Apreciación de aquellos objetos en que se ha logrado integrar armónicamente ambas cualidades.
3. Actitud abierta y receptiva ante una obra de arte producida a partir de la manipulación o transformación de objetos.
4. Valoración de la importancia de la planificación y proyectación en el proceso de elaboración de un objeto.
5. Actitud investigadora con respecto al empleo de procedimientos en la realización de trabajos plásticos con objetos.

## ACTIVIDADES

1. Buscar y aportar al aula todo tipo de objetos: nuevos, antiguos, rotos, de desecho, inservibles, etc. Buscar en revistas y recortar fotografías de objetos.

2. Observar y analizar objetos.

- Hacer bocetos para describir gráficamente su forma desde varios puntos de vista, valorando especialmente su estructura y sus proporciones.

- Analizar:

. ¿Cuál ha sido su proceso de producción: artesanal o industrial?

. ¿Cuáles son sus características formales?

. ¿Que funciones cumple?, ¿Realiza correctamente la función para la que ha sido diseñado?

. ¿Son adecuados su material, su tamaño y su forma para la función que debe cumplir?

3. Ordenar y clasificar los objetos según distintos criterios.

- Por la función que realizan.

- Por el lugar de uso.

- Por características formales: material, forma, tamaño, etc.

4. Hacer una lista de objetos que se usan para una función no prevista. Por ejemplo: un libro bajo la pata de una mesa para evitar que cojee.

5. Realizar un proyecto para la construcción de un objeto.

- Decidir la función que va a cumplir.

- Documentarse observando otros objetos existentes diseñados para cumplir esa función.

- Decidir la forma del objeto. Hacer bocetos y/o una maqueta.

- Determinar la estructura, el material, las medidas, el color,... y explicar por qué estos pueden resultar adecuados.

6. Analizar obras de arte en las que se hayan utilizado objetos con distintos propósitos creativos, por ejemplo:

- Descontextualización (Duchamp).

- Acumulación o amontonamiento (Arman).

- Reestructuración (Woodrow)

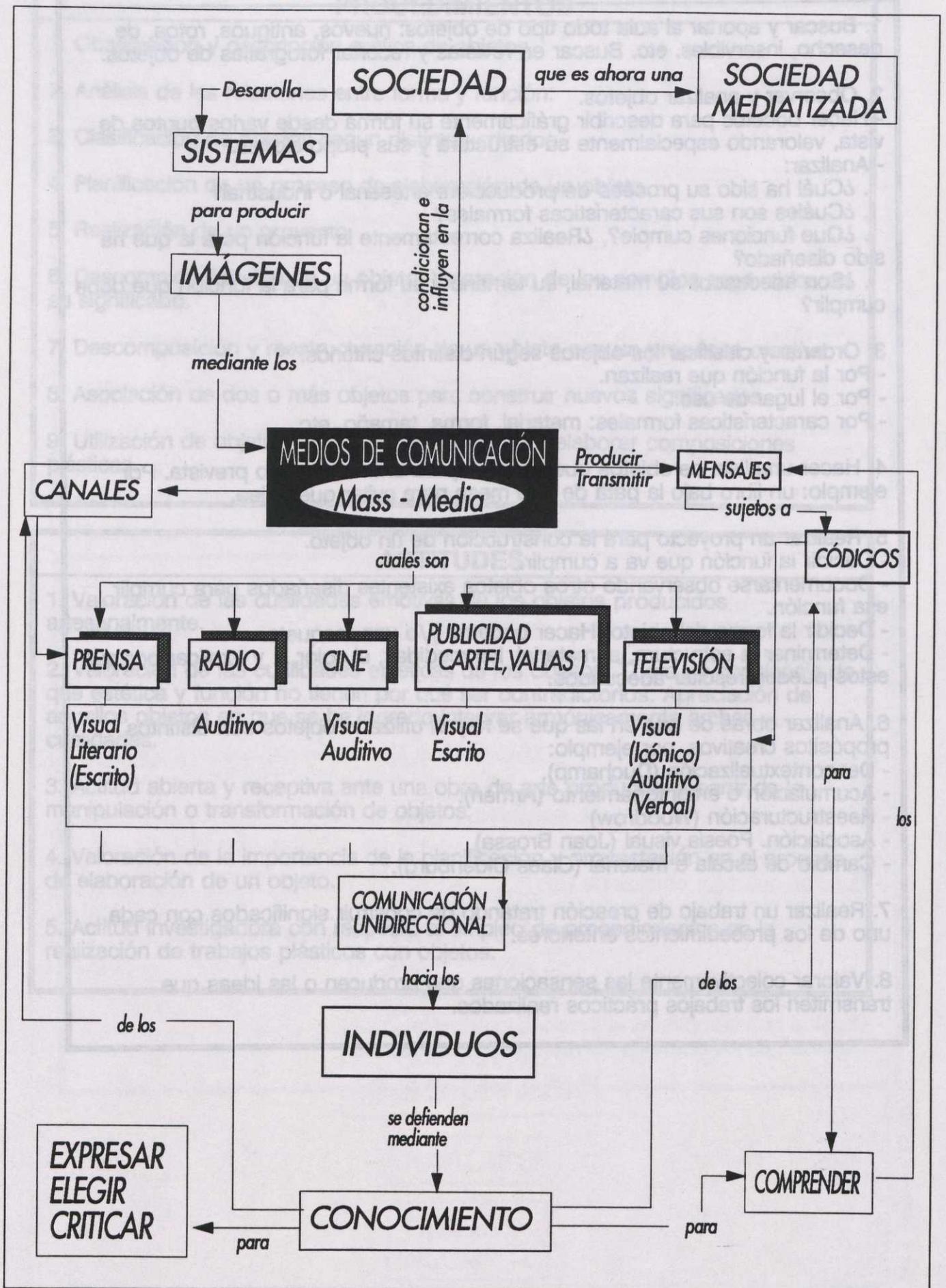
- Asociación. Poesía visual (Joan Brossa)

- Cambio de escala o material (Claes Oldenburg).

7. Realizar un trabajo de creación tratando de construir significados con cada uno de los procedimientos anteriores.

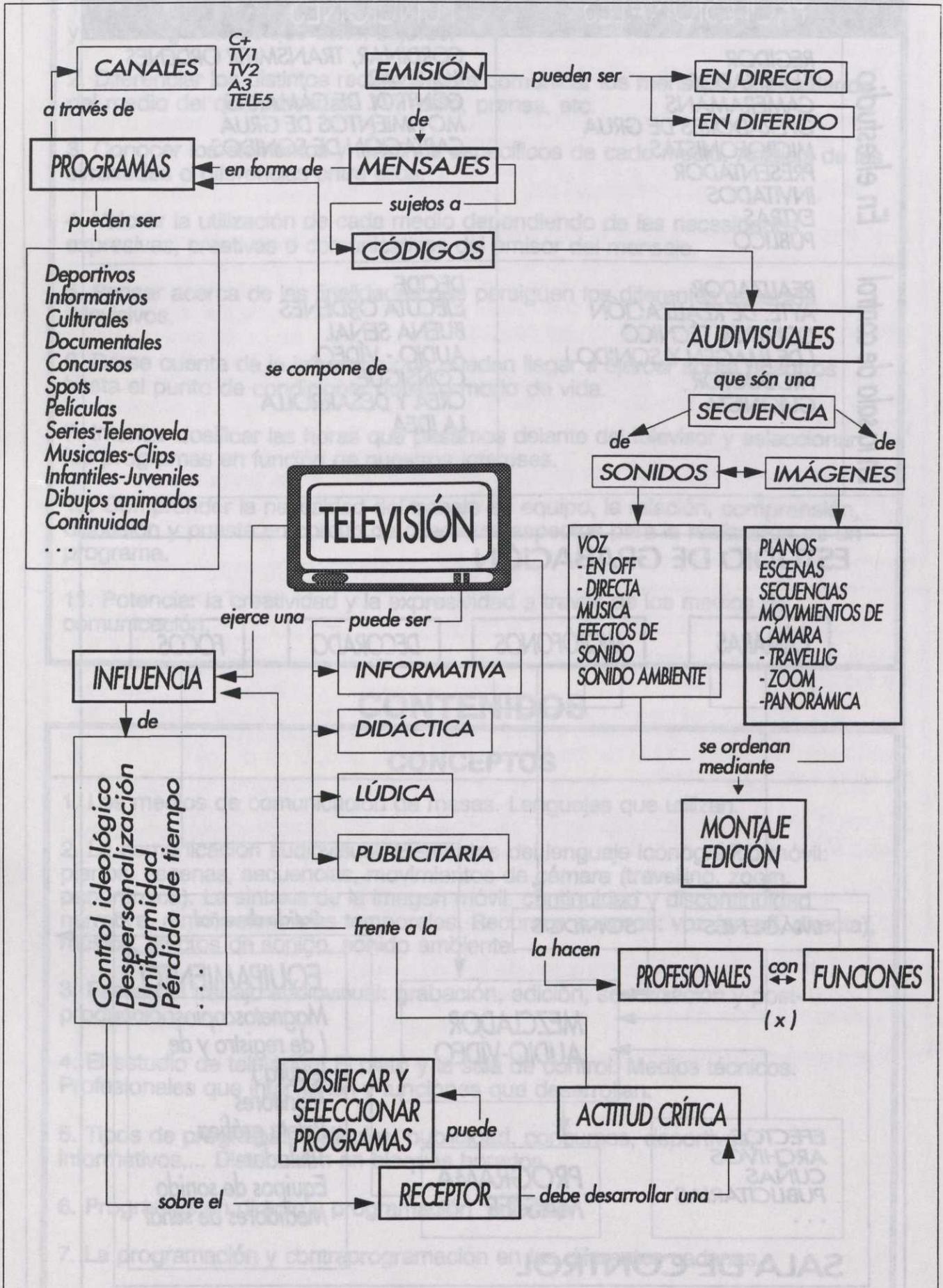
8. Valorar colectivamente las sensaciones que producen o las ideas que transmiten los trabajos prácticos realizados.

## 2.7. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN. LA TV.



Mapa conceptual sobre los medios de comunicación

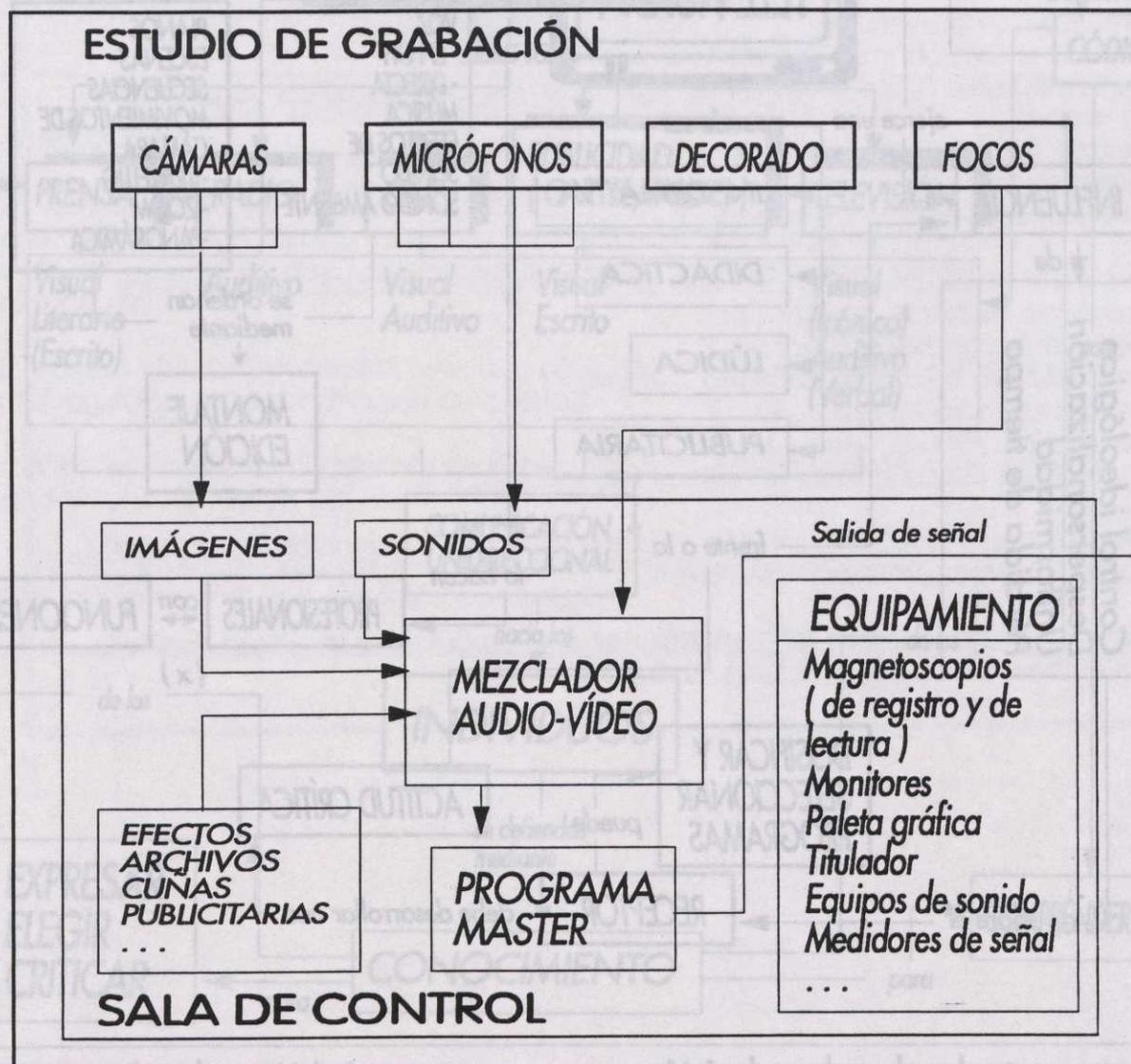
# 2.7. LA TELEVISIÓN



Mapa conceptual sobre la televisión

(x). Ver cuadro adjunto.

	PROFESIONALES	FUNCIONES
En el estudio	REGIDOR ILUMINADOR CAMERAMANS OPERADORES DE GRUA MICROFONISTAS PRESENTADOR INVITADOS EXTRAS PUBLICO	CORDINAR, TRANSMITIR ORDENES ILUMINAR CONTROL DE CÁMARAS MOVIMIENTOS DE GRUA CAPTACIÓN DE SONIDOS
En la sala de control	REALIZADOR AYTE. DE REALIZACIÓN CONTROL TÉCNICO ( DE IMAGEN Y SONIDO ) PRODUCTOR GUIONISTA	DECIDE EJECUTA ORDENES BUENA SEÑAL AUDIO - VIDEO CONSIGUE CREA Y DESARROLLA LA IDEA



## OBJETIVOS

1. Comprender y criticar mensajes producidos por los medios de comunicación y los códigos a los que están sujetos.
2. Diferenciar los distintos recursos para comunicar los mensajes dependiendo del medio del que procedan: TV, radio, prensa, etc.
3. Conocer los elementos y términos específicos de cada medio. Análisis de las similitudes o diferencias entre ellos.
4. Valorar la utilización de cada medio dependiendo de las necesidades expresivas, creativas o comunicativas del emisor del mensaje.
5. Pensar acerca de las finalidades que persiguen los diferentes espacios televisivos.
6. Darse cuenta de la influencia que pueden llegar a ejercer sobre nosotros hasta el punto de condicionar nuestro modo de vida.
7. Intentar dosificar las horas que pasamos delante del televisor y seleccionar los programas en función de nuestros intereses.
10. Comprender la necesidad del trabajo en equipo, la relación, comprensión, discusión y puesta en común de diferentes aspectos para la realización de un programa.
11. Potenciar la creatividad y la expresividad a través de los medios de comunicación.

## CONTENIDOS

### CONCEPTOS

1. Los medios de comunicación de masas. Lenguajes que utilizan.
2. La comunicación audiovisual. Elementos del lenguaje iconográfico móvil: planos, escenas, secuencias, movimientos de cámara (travelling, zoom, panorámica). La sintaxis de la imagen móvil: continuidad y discontinuidad narrativa, ritmo, referencias temporales. Recursos sonoros: voz (en off, directa), música, efectos de sonido, sonido ambiente.
3. Fases del trabajo audiovisual: grabación, edición, sonorización y post-producción.
4. El estudio de televisión. El plató y la sala de control. Medios técnicos. Profesionales que intervienen y funciones que desarrollan.
5. Tipos de programas: películas, publicidad, concursos, deportivos, informativos,... Distribución en bloques horarios.
6. Programas en directo y programación "enlatada".
7. La programación y contraprogramación en las diferentes cadenas.
8. Finalidades de la televisión: informativa, didáctica, lúdica, publicitaria.

## PROCEDIMIENTOS

1. Comparación de los diferentes medios de comunicación de masas. Búsqueda de similitudes y diferencias entre ellos.
2. Realización de un esquema de los aparatos y personas que pueden intervenir en la elaboración de un programa de TV.
3. Clasificación de los diferentes tipos de programas de TV.
4. Estudio y comparación de la programación ofrecida por las diferentes cadenas para un mismo horario.
5. Comparación entre las horas dedicadas por las cadenas a programas en directo y en diferido. Análisis de las causas.
6. Reflexión sobre el tipo de imágenes o recursos gráficos (continuidad) que se utilizan entre programas. ¿En qué medida la publicidad domina la programación?
7. Elaboración de una idea para la realización de un programa de televisión. Planificación del proceso. Distribución de funciones. Simulación o escenificación del espacio.

## ACTITUDES

1. Valoración de la necesidad del trabajo en equipo y la complejidad técnica de los medios empleados.
2. Valoración de la programación y elección entre las diferentes opciones con criterio selectivo, en función de los intereses de cada uno, y no de los impuestos por las cadenas.
3. Actitud crítica frente a la influencia que produce la TV: control ideológico, despersonalización, pérdida de tiempo...
4. Análisis comparativo y crítico de la información ofrecida por diferentes medios y cadenas televisivas, para formarse una opinión propia.
5. Toma de conciencia de la cantidad de tiempo perdido viendo la TV. Valoración de otras posibilidades más activas, divertidas, personales o creativas de utilizar el tiempo de ocio.

## ACTIVIDADES

1. Contestar las preguntas de la encuesta adjunta. Esta actividad puede servir al profesor para detectar las ideas y actitudes previas sobre la televisión, y al alumno para hacer una reflexión inicial sobre su modo de utilizarla.

2. Realizar un debate encaminado a comparar los diferentes medios de comunicación de masas. La reflexión puede girar en torno a las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son los medios que más conocéis?
- ¿Cuál es el más impactante? ¿Cuál consigue mejor su propósito?
- ¿Qué similitudes y diferencias encontráis entre ellos?

3. Ver un fragmento de una película y tratar de identificar:

- los tipos de plano que se utilizan;
- las unidades significativas (plano, escena y secuencia);
- posiciones y movimientos de cámara.

4. Observar el tratamiento que se da a una noticia en varios periódicos, emisoras de radio y canales de televisión. Analizar las diferencias y parecidos. Expresar oralmente o por escrito la opinión personal sobre la noticia tras su estudio en diferentes medios.

5. Estudiar la programación televisiva para una semana.

- ¿Qué tipos de programas hay? Realizar una clasificación.
- ¿Cuáles responden a cada una de estas funciones?: informativa, didáctica, lúdica o publicitaria.
- ¿Qué programas se repiten varios días?
- ¿Cuáles son en directo y cuáles en diferido?
- Seleccionar individualmente los programas que se quieren ver. Calcular las horas que nos va a ocupar su visionado.

6. Realizar una simulación de un programa. Si se dispone de cámaras de vídeo puede hacerse de forma real, si no los medios técnicos necesarios (monitor, cámaras, focos, decorados...) pueden ser realizados con diversos materiales por los alumnos. El proceso a seguir puede ser:

- Escoger el tipo de programa que se quiere hacer.
- Elaborar una idea en una puesta en común.
- Concretar y secuenciar las ideas en un guión. Determinar los recursos técnicos y humanos que se van a necesitar. Planificar el proceso de realización.
- Repartir las funciones que va a desempeñar cada uno (presentadores, invitados, iluminador, cámaras, ...)
- Representar la realización del programa.

## ENCUESTA

**1. ¿Con qué frecuencia semanal ves la televisión?**

- Todos los días.
- 5 o 6 días a la semana.
- 3 o 4 días a la semana.
- 1 o 2 días a la semana.

**2. Cuando ves la TV, ¿cuánto tiempo la dedicas?**

- Más de 5 horas.
- Entre 3 y 4 horas.
- Entre 1 y 2 horas.
- Menos de 1 hora.

**3. Ordena de 1 a 6 el tipo de programa que más te gusta:**

- Películas..., publicidad..., concursos..., deportivos..., musicales..., otros...

**4. ¿Qué canal ves con mayor frecuencia?**

- Tele 5., TVE1., TVE2., A3., C+., Autonómicos., Vídeo..

**5. ¿Utilizas algún criterio para seleccionar los programas que vas a ver?**

SI NO

¿Cuáles? .....

.....

**6. ¿Crees que el tiempo que dedicas a ver la TV es excesivo?**

SI NO

Si redujese ese tiempo, ¿qué otras actividades piensas que podrías hacer? .....

.....

.....

**7. ¿Ves alguna vez los informativos? SI NO**

¿Qué diferencias encuentras en el tratamiento que se da a la información en las distintas cadenas? .....

.....

.....

**8. ¿Aprendes algo viendo la televisión? SI NO**

Enumera aquellos programas que valores por sus cualidades didácticas.

.....

.....

## III. Ejemplificación de Unidad Didáctica. "Imágenes en movimiento. El videojuego".

OBJETIVOS GENERALES

CONTENIDOS

RECURSOS DIDÁCTICOS

EVALUACIÓN DEL PROCESO

PUESTA EN PRÁCTICA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

FASE I

FASE II

FASE III

## JUSTIFICACION

La unidad didáctica "Imágenes en movimiento: el videojuego", se justifica en la necesidad de desarrollar capacidades de crítica basadas en la observación, el análisis y la comprensión para enfrentarse al universo de imágenes que nos rodean.

Vivimos en un mundo en el que la mayor parte de la información que recibimos se comunica por medio de imágenes y, de forma creciente, se transmite a través de nuevas tecnologías en rápida evolución.

Una educación integral orientada a propiciar aprendizajes significativos y funcionales que desarrolle las capacidades de adaptación y orientación en el medio, no puede situarse al margen de una realidad tan presente en la vida de nuestros alumnos.

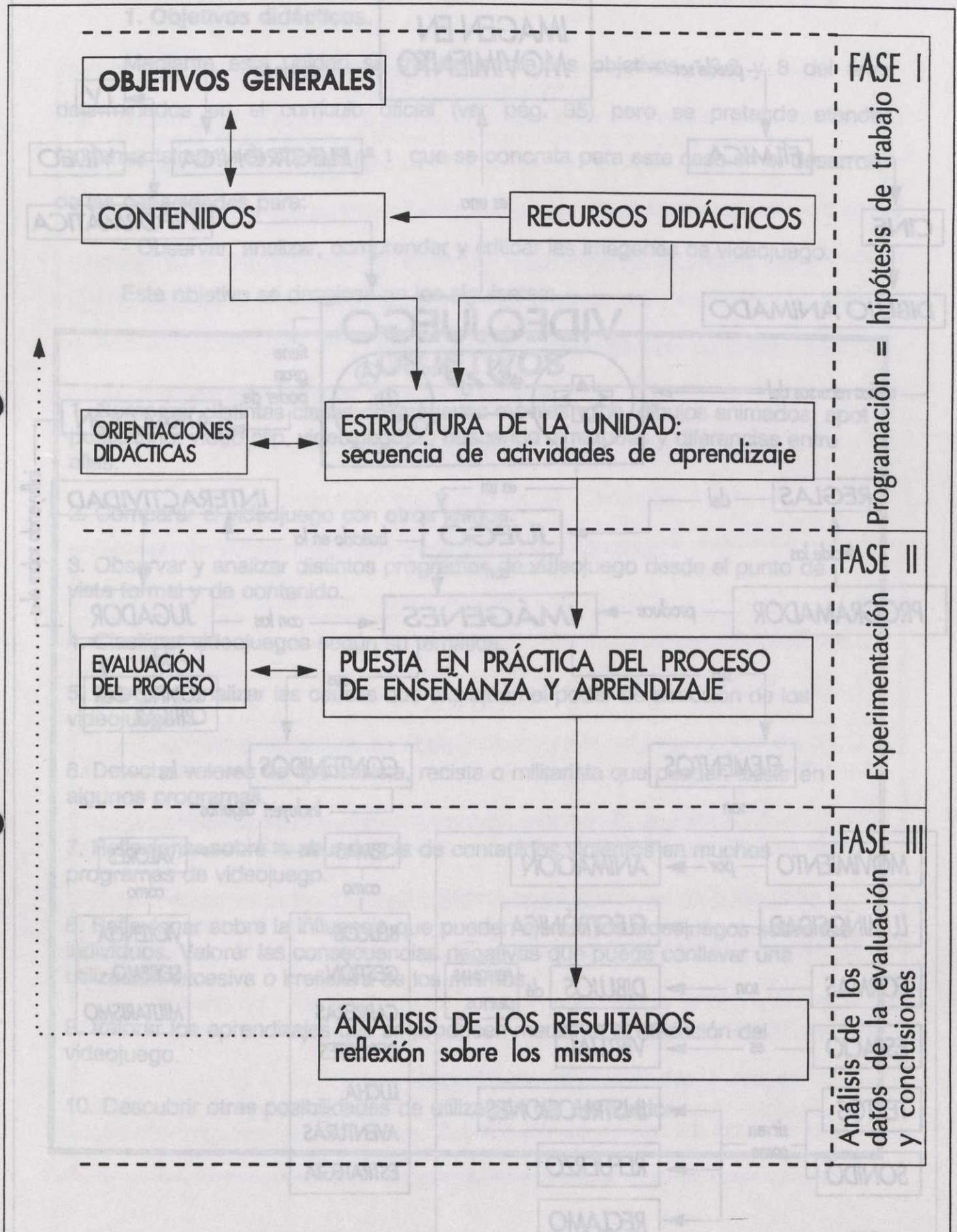
El poder de atracción de la imagen electrónica, luminosa y móvil que tienen la TV y el videojuego ejerce una poderosa influencia sobre los usuarios que se acrecienta, en el segundo caso, por la posibilidad de control activo que ofrece el carácter interactivo de las tecnologías informáticas.

Mediante esta unidad se pretende desarrollar en los alumnos una serie de capacidades que les permitan utilizar reflexiva y críticamente estos medios para contrarrestar su influencia.

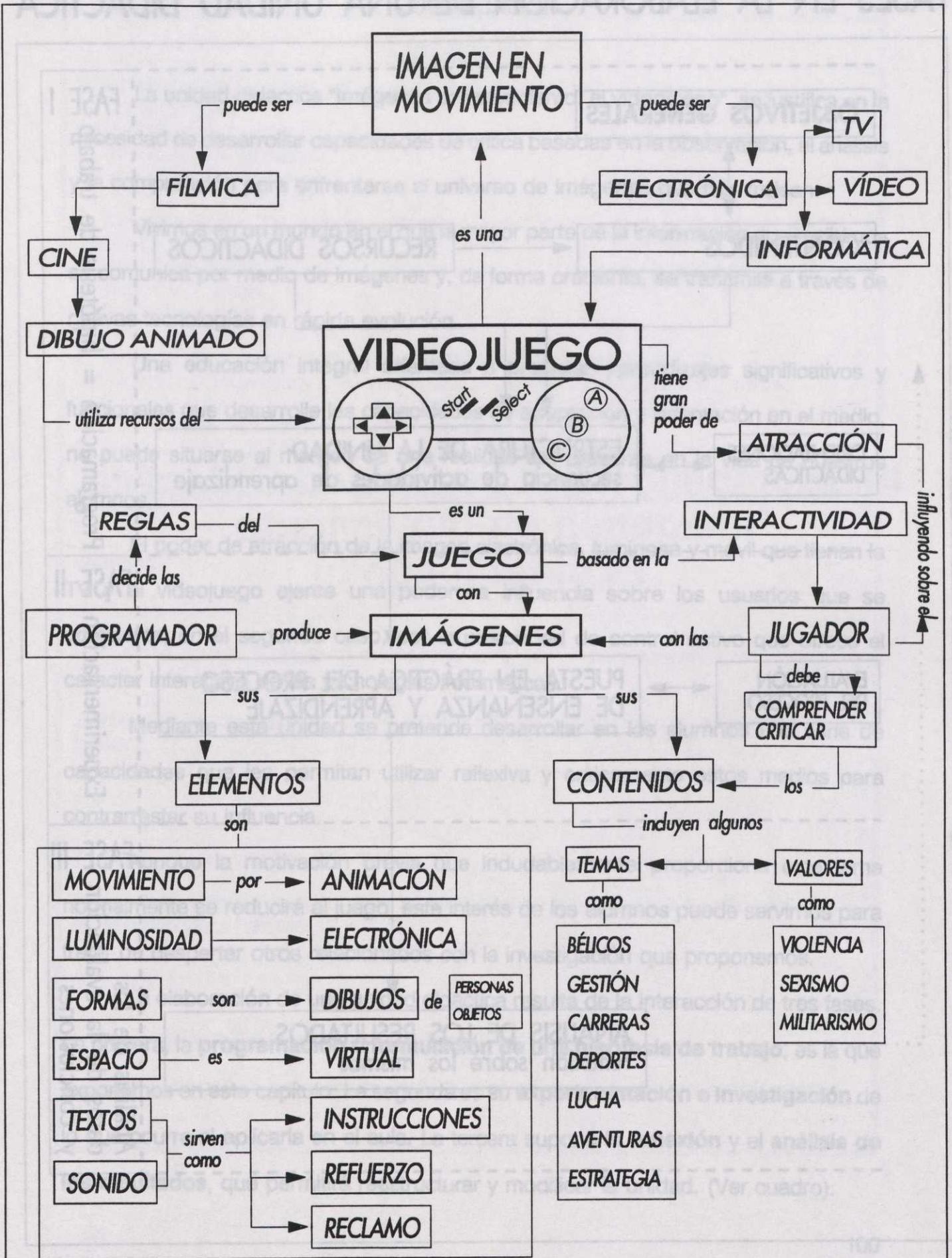
Aunque la motivación previa que indudablemente proporciona este tema normalmente se reducirá al juego, este interés de los alumnos puede servirnos para tratar de despertar otros relacionados con la investigación que proponemos.

La elaboración de una unidad didáctica resulta de la interacción de tres fases. La primera, la **programación o formulación de una hipótesis de trabajo**, es la que exponemos en este capítulo. La segunda es su **experimentación e investigación** de lo que ocurre al aplicarla en el aula. La tercera supone la **reflexión** y el **análisis de los resultados**, que permitirá reestructurar y modificar la unidad. (Ver cuadro).

# FASES EN LA ELABORACIÓN DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA



# 1.7. IMÁGENES EN MOVIMIENTO. EL VIDEOJUEGO



Mapa conceptual sobre el videojuego

## 1. Objetivos didácticos.

Mediante esta unidad se trabaja sobre los objetivos 1,3,6 y 8 del área determinados en el currículo oficial (ver pág. 35) pero se pretende atender fundamentalmente al objetivo nº 1 que se concreta para este caso en el desarrollo de las capacidades para:

- Observar, analizar, comprender y criticar las imágenes de videojuego.

Este objetivo se desglosa en los siguientes:

### OBJETIVOS

1. Comparar distintas clases de imágenes móviles: cine, dibujos animados, spot publicitario, video clip, videojuego,..., buscando similitudes y diferencias entre ellas.
2. Comparar el videojuego con otros juegos.
3. Observar y analizar distintos programas de videojuego desde el punto de vista formal y de contenido.
4. Clasificar videojuegos según su temática.
5. Buscar y analizar las causas que expliquen el poder de atracción de los videojuegos.
6. Detectar valores de tipo sexista, racista o militarista que puedan existir en algunos programas.
7. Reflexionar sobre la abundancia de contenidos violentos en muchos programas de videojuego.
8. Reflexionar sobre la influencia que pueden ejercer los videojuegos sobre los individuos. Valorar las consecuencias negativas que puede conllevar una utilización excesiva o irreflexiva de los mismos.
9. Valorar los aprendizajes que se producen mediante la utilización del videojuego.
10. Descubrir otras posibilidades de utilización del ordenador.

## 2. Contenidos.

Los conceptos, procedimientos y actitudes que se plantean a continuación, se han seleccionado mediante la elaboración de un mapa conceptual de la unidad y en muchos casos, dado el carácter novedoso del tema, expresan ideas no contempladas en los bloques de contenido del currículo oficial. Sin embargo pueden servir para el desarrollo de muchos de los contenidos señalados para los bloques: 1. La imagen y la forma, 2. Elementos configurativos de los lenguajes visuales y 6. Procedimientos y técnicas usados en los lenguajes visuales.

## CONTENIDOS

### CONCEPTOS

1. Características básicas de las imágenes móviles.
2. La comunicación y la interactividad en el videojuego.
3. Conceptos básicos sobre el ordenador: hardware, software, periféricos, programa,...
4. La imagen informática. Características formales de la imagen de videojuego: movimiento, luminosidad, formas, espacio, textos escritos, sonidos.
5. Los contenidos de los videojuegos. Distintos tipos según su temática.
6. Simulación y niveles de dificultad.
7. Violencia y valores presentes en los contenidos de algunos programas: sexismo, racismo o militarismo.
8. Razones para el atractivo de los videojuegos.
9. Consecuencias del uso de los videojuegos.

## **PROCEDIMIENTOS**

1. Comparación de imágenes móviles. Búsqueda de relaciones entre los diferentes tipos.
2. Realización de encuestas y baremación de resultados.
3. Observación de imágenes de videojuego. Utilización de instrumentos de registro de datos.
4. Análisis formal y de contenido de imágenes de videojuego.
5. Clasificación de programas según su temática.
6. Deducción de las causas del poder de atracción de los videojuegos.
7. Descripción oral y escrita del argumento de un videojuego.
8. Elaboración de un guión para un programa de videojuego.
9. Realización de dibujos ilustrativos del guión (Story Board).

## **ACTITUDES**

1. Toma de consciencia de la cantidad de imágenes violentas que percibimos a través de los medios y en concreto en el videojuego.
2. Valoración de la influencia que nos puede producir la violencia y los valores militaristas presentes en los contenidos de muchos programas.
3. Reflexión de la problemática sexista del videojuego. Toma de consciencia de la mayor abundancia de personajes masculinos, del papel que desempeñan los personajes femeninos y de la mayor utilización de los videojuegos por parte de los varones.
4. Actitud de rechazo ante cualquier forma de discriminación por razón de sexo o raza.
5. Valoración de las consecuencias que puede tener una utilización excesiva, obsesiva o irracional del videojuego.

### **3. Actividades.**

#### **ACTIVIDADES DE INICIACION**

Están encaminadas a poner de manifiesto las concepciones y actitudes previas de los alumnos sobre el tema. Sirven como punto de partida del aprendizaje y de motivación.

#### **ACTIVIDAD 1. DEBATE.**

En pequeños grupos. Debatir sobre las imágenes móviles, sus tipos, las características comunes y específicas de cada tipo. Pueden servir como guía las siguientes preguntas:

- ¿Qué tipos de imágenes móviles conocéis?
- ¿Qué rasgos os parece que caracterizan a cada una de ellas?
- ¿Cuáles de las características encontradas son comunes a todos los tipos?
- ¿Qué similitudes encontraréis entre el videojuego y los demás tipos de imágenes móviles?
- ¿Cuáles son las diferencias más importantes entre la TV y el videojuego?

Hacer una puesta en común para intercambiar las ideas aportadas por los pequeños grupos.

#### **ACTIVIDAD 2. JUEGO.**

Explorar de forma lúdica el mundo del videojuego. La actividad puede realizarse en el Centro si se dispone de ordenadores, o televisores. Una videoconsola para TV y algunos programas para ella, posiblemente puedan ser aportados temporalmente al aula por algún alumno.

#### **ACTIVIDAD 3. PRESENTACION DEL TEMA.**

El profesor presentará la unidad como una tarea de investigación a realizar entre toda la clase y explicará los fundamentos del método a seguir. Los alumnos podrán expresar sus intereses, dudas, preguntas sobre el videojuego, encaminadas a la formulación de hipótesis de trabajo, por ejemplo:

- ¿Utilizan más los videojuegos los chicos o las chicas?
- ¿El número de personajes masculinos y femeninos que aparecen está equitativamente repartido?
- ¿Pasamos más tiempo frente al televisor o con el videojuego?
- ¿Abundan los contenidos violentos?
- ¿Qué influencias pueden causar?
- ¿...?

#### **ACTIVIDAD 4. CUESTIONARIO.**

El cuestionario anexo va dirigido a detectar ideas y actitudes previas en relación al videojuego. Puede pedirse a cada alumno que rellene uno y que haga la encuesta a otros dos conocidos, con el objeto de conseguir una muestra más amplia para esta investigación.

#### **ACTIVIDAD 5. MAPA CONCEPTUAL INICIAL.**

Realizar un mapa conceptual sobre el tema del videojuego, tratando de identificar, jerarquizar, relacionar y ordenar los conceptos que se consideren más importantes.

#### **ACTIVIDADES PARA LA REESTRUCTURACION DE LAS IDEAS.**

Mediante estas actividades se pretende ampliar el campo de intereses sobre el tema, promover el cambio conceptual mediante la utilización de procedimientos de búsqueda de información e investigación, de debates y puestas en común que creen

el conflicto cognitivo poniendo en cuestión las ideas previas y aporten nuevos esquemas de organización del conocimiento.

#### ACTIVIDAD 6. OBSERVACION.

Observar y analizar distintos programas de videojuego mientras esta jugando otra persona.

Utilizar los instrumentos de observación que aparecen en los cuadros siguientes. Si se piensa que alguno de ellos no es adecuado para la observación de un determinado programa de videojuego, diseñar uno nuevo.

Si entra dentro de lo posible, sería interesante y motivador organizar una salida a un salón recreativo de los que están dotados con máquinas de videojuego, y realizar allí la observación y registro de datos.

#### ACTIVIDAD 7. ANALISIS DE CUESTIONARIOS.

Baremar y analizar los cuestionarios realizados en la actividad cuarta.

- Número de encuestas contestadas sumando las de los alumnos de la clase y las que han realizado a otros.
- Calcular los porcentajes correspondientes a los distintos apartados de las preguntas 1, 2, 3, 4 y 5.
- Escribir una lista de las razones expresadas en la pregunta 6 para la preferencia de la TV o del videojuego.
- Escribir una lista de las influencias positivas y negativas del videojuego detectadas en la pregunta 7.

#### ACTIVIDAD 8. ANALISIS DE LA OBSERVACION.

Analizar los datos recogidos mediante los instrumentos de observación.

- Comparar el número total de personajes masculinos y femeninos.
- Hacer listas de los vestuarios, utensilios y acciones señalados.

- Describir sintéticamente los diferentes tratamientos del espacio, los textos escritos y los sonidos observados.
- Comparar los argumentos para establecer una clasificación de videojuegos.

#### ACTIVIDAD 9. DEBATE EN PEQUEÑOS GRUPOS Y PUESTA EN COMUN.

Reflexionar sobre los datos obtenidos del análisis de los cuestionarios y los instrumentos de observación, buscando llegar a conclusiones o deduciendo la necesidad de realizar nuevas investigaciones. Esta reflexión puede girar en torno a las siguientes cuestiones:

- Características formales de las imágenes de videojuego.
- ¿Cuáles son las razones que pueden explicar el poder de atracción de los videojuegos?
- Temática y clasificación de los videojuegos.
- Valores de sexismo, militarismo o racismo que pueden estar presentes.

#### ACTIVIDAD 10. EXPLICACION.

Teniendo en cuenta las previsible dificultades con que se encontrará el profesor para encontrar información sobre este tema hemos preparado los documentos que se adjuntan:

- Doc. 1. El videojuego como medio de comunicación.
- Doc. 2. El videojuego como juego.
- Doc. 3. El videojuego como imagen.
- Doc. 4. El atractivo de los videojuegos.
- Doc. 5. Consecuencias del uso de los videojuegos.

Esperamos que estos documentos puedan servir al profesor para preparar sus explicaciones o como punto de partida para elaborar otros más sencillos, adecuándolos al nivel de comprensión de los alumnos para que los utilicen como

material de estudio.

## **ACTIVIDADES PARA LA APLICACION DE LAS NUEVAS IDEAS.**

Están orientadas a consolidar las nuevas ideas y a experimentar su aplicación en situaciones diversas. Aunque las imágenes de videojuego ofrecen pocas posibilidades de manipulación creativa ya que el alumno no puede programar sus propios juegos, se han incluido actividades de expresión en las que podrá proyectar un juego sobre el papel. De esta forma se pretende que el tema no resulte excesivamente teórico o centrado exclusivamente en el análisis.

### **ACTIVIDAD 11. GUIÓN.**

Elaborar un guión para un programa de videojuego. El proceso a seguir puede ser:

Ficha de trabajo 1:

- Inventar y dibujar el personaje principal y escribir su nombre. Decidir el momento histórico: pasado, presente o futuro. Diseñar el vestuario y los objetos que utiliza.
- Inventar y dibuja tres personajes secundarios.
- Decidir que funciones realiza cada uno de los botones del mando o joystick.

Ficha de trabajo 2: Contestar a las preguntas que se indican, encaminadas a decidir el argumento del juego.

Ficha de trabajo 3: Dibujo del "Story Board".

- En el recuadro superior rotular un título para el videojuego.
- Dibujar distintos momentos de la historia. Debajo de cada pantalla escribir una breve descripción de lo que sucede.

Si se puede disponer de un ordenador, sería ideal ampliar esta actividad con la experimentación de algún programa de dibujo, por ejemplo: "De luxe paint".

## ACTIVIDAD 12. REVISTA.

Editar una revista, utilizando la fotocopidora o una multicopista, con todos los trabajos prácticos realizados en el punto segundo de la actividad anterior. Cada alumno/a podrá colorear su ejemplar.

## ACTIVIDAD 13. DESCRIPCION.

Explicar, ayudándose de los esquemas 1 y 2 y del vocabulario adjuntos, los elementos que componen el ordenador y el proceso de la comunicación en el videojuego. El profesor puede presentar y explicar estos esquemas mediante un proyector de transparencias y después formular a los alumnos las siguientes preguntas:

- ¿Qué es hardware y qué es software?
- ¿Cuáles son los dispositivos de entrada a la Unidad Central de Proceso (CPU)?
- ¿Cuáles son los dispositivos de salida?
- ¿Cómo se transmite la información desde el emisor (programador) hasta el receptor (usuario)?
- ¿Envía el receptor algún mensaje de vuelta?
- ¿Hasta donde llega su mensaje?

## ACTIVIDADES DE EVALUACION

Todas las actividades realizadas deben evaluarse, mediante la observación del profesor, atendiendo no sólo a los resultados conseguidos, sino también a la dinámica del proceso seguido en su elaboración. Las iniciales sirven para evaluar las ideas y actitudes previas y las siguientes para valorar como se está desarrollando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas últimas están dirigidas específicamente a revisar el cambio de ideas producido y valorar qué es lo que se aprendido mediante la unidad.

#### ACTIVIDAD 14. MAPA CONCEPTUAL FINAL

Realizar un nuevo mapa conceptual intentando incluir los nuevos conceptos aprendidos. Comparar con el mapa realizado al principio de la unidad.

Esta actividad debe servir a los alumnos como autoevaluación, para que tomen conciencia del cambio conceptual que se ha operado en ellos, para que revisen los conceptos erróneos que han superado y valoren su aprendizaje.

#### ACTIVIDAD 15. PRUEBA DE EVALUACION.

Contestar a la prueba escrita que se adjunta para valorar los conocimientos que han adquirido los alumnos y alumnas.

#### ACTIVIDAD 16. VALORACION DE TRABAJOS PRACTICOS

Valorar colectivamente los análisis realizados en las actividades 6, 7 y 8, y las fichas de trabajo de la actividad 11.

- ¿Qué dificultades ha habido en las observaciones?
- ¿Cómo ha sido la dinámica de los grupos?
- ¿Son correctas las conclusiones a que se ha llegado tras el análisis de los cuestionarios y de las observaciones?
- ¿Se han abierto nuevas interrogantes?
- ¿Cada uno ha buscado una manera personal de elaborar el guión y los dibujos de personajes de su juego?
- ¿Se ha conseguido una revista interesante con el conjunto de trabajos?

#### ACTIVIDAD 17. ENCUESTA FINAL.

Contestar las preguntas de la encuesta final, que está dirigida a valorar el proceso de enseñanza a través de las opiniones de los alumnos. La encuesta ha sido tomada de Caamaño y Hueto, 1992.

#### 4. Tiempos previstos.

Esta unidad didáctica está prevista para desarrollarse en diez sesiones de clase, es decir, a lo largo de cinco semanas. De todas formas hay que tener en cuenta que la temporalización debe de ser flexible, adaptándose en su puesta en práctica a los intereses de los alumnos por las diferentes actividades y a las dificultades prácticas que puedan surgir en su realización.

En principio proponemos distribuir las actividades como se indica a continuación.

TEMPORALIZACION	
PRIMERA SESION	Act.1: DEBATE Act.2: JUEGO
SEGUNDA SESION	Act.3: PRESENTACION DEL TEMA Act.4: CUESTIONARIO
TERCERA SESION	Act.5: MAPA CONCEPTUAL INICIAL
CUARTA SESION	Act.6: OBSERVACION
QUINTA SESION	Act.7: ANALISIS DE LOS CUESTIONARIOS Act.8: ANALISIS DE LA OBSERVACION
SEXTA SESION	Act.9: DEBATE Act.10: EXPLICACION
SEPTIMA SESION	Act.11: GUION
OCTAVA SESION	Act.11: GUION Act.12: REVISTA
NOVENA SESION	Act.13: DESCRIPCION Act.14: MAPA CONCEPTUAL FINAL
DECIMA SESION	Act.15: PRUEBA DE EVALUACION Act.16: VALORACION DE TRABAJOS PRACTICOS Act.17: ENCUESTA FINAL

5. Recursos.

## CUESTIONARIO

**Sexo:**

**Edad:**

**1. ¿Has jugado con videojuegos?**

SI      NO

**2. ¿Con cuáles de estas herramientas?**

	Mucho	Bastante	Poco	Nada
Máquinas grandes				
Video consolas TV				
Juegos ordenador				
Consolas portátiles				

**3. ¿Cuánto tiempo los dedicas cuando juegas?**

<u>Menos de una hora</u>				
<u>Entre 1 y 2 horas</u>				
<u>Entre 3 y 4 horas</u>				
<u>Más de 5 horas</u>				

**4. ¿Con qué frecuencia semanal los utilizas?**

1 o 2 días por sem.				
3 o 4 días por sem.				
5 o 6 días por sem.				
Todos los días				

**5. Ordena de 1 a 6 el tipo de programa que más te gusta:**

Deportes					
Carreras					
Estrategia					
Aventuras					
Gestión					
Bélicos y de lucha					

6. ¿Prefieres la televisión o el videojuego? **TV VIDEOJUEGO**

Explica por qué.

.....

.....

.....

.....

7. ¿Qué influencias crees que causa el videojuego?

POSITIVAS	NEGATIVAS

OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

# INSTRUMENTOS DE OBSERVACION PARA IMAGENES DE VIDEO-JUEGO

TITULO DEL JUEGO: \_\_\_\_\_

OBSERVACION DEL JUEGO

	"Yo"	"El otro"	2º plano	Espacio
<b>Características físicas. Sexo. Raza.</b>				
<b>Vestuario</b>				
<b>Utensilios. Armas.</b>				
<b>Acciones.</b>				
<b>Escritos (palabras, símbolos)</b>				

<b>Argumento del juego</b>	
<b>Estructura de las imágenes. Secuencias.</b>	
<b>Sonidos.</b>	

**NOTA:** "Yo" es el personaje u objeto que mueve el jugador.

**LUGAR DE UTILIZACION - FORMATO**

<b>Sala de juegos.</b>	<b>Local público.</b>	<b>Video-consolas para T.V.</b>	<b>Juegos de ordenador.</b>	<b>Máquinas de bolsillo.</b>

**OBSERVACION DEL JUGADOR**

	<b>Poca</b>	<b>Bastante</b>	<b>Mucha</b>
<b>Atención-concentración.</b>			
<b>Habilidad en el manejo</b>			
<b>Violencia en el manejo</b>			

	<b>Cuando gana</b>	<b>Cuando pierde</b>
<b>Actitudes corporales</b>		
<b>¿Qué dice?</b>		

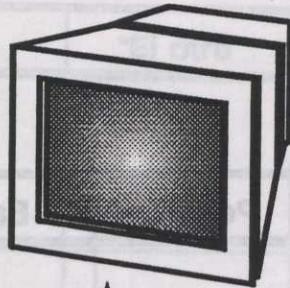
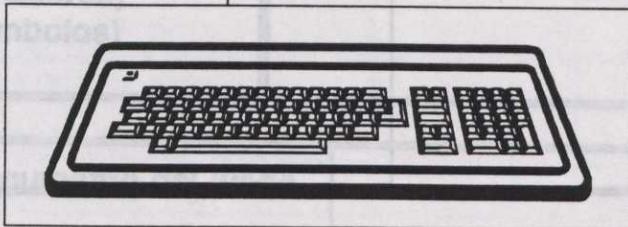
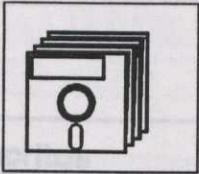
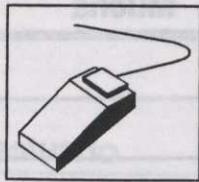
**OBSERVACIONES:**

# ESQUEMA 1

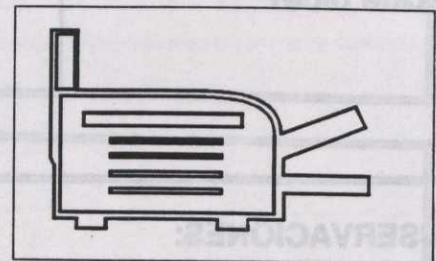
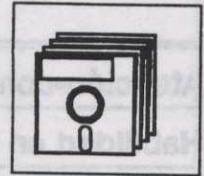
## ELEMENTOS DEL ORDENADOR

### HARDWARE

#### PERIFÉRICOS DE ENTRADA



#### PERIFÉRICOS DE SALIDA

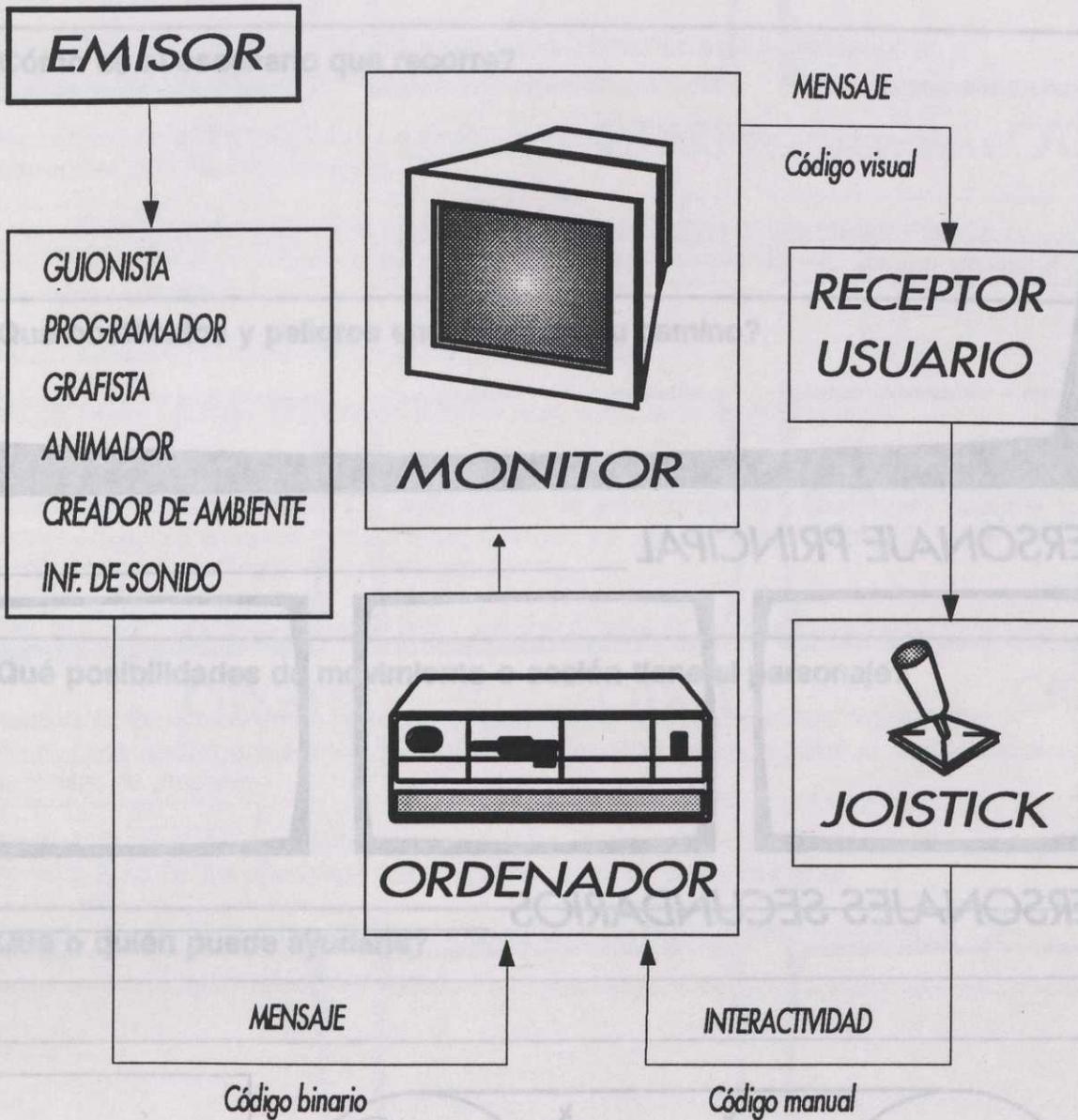


### SOFTWARE

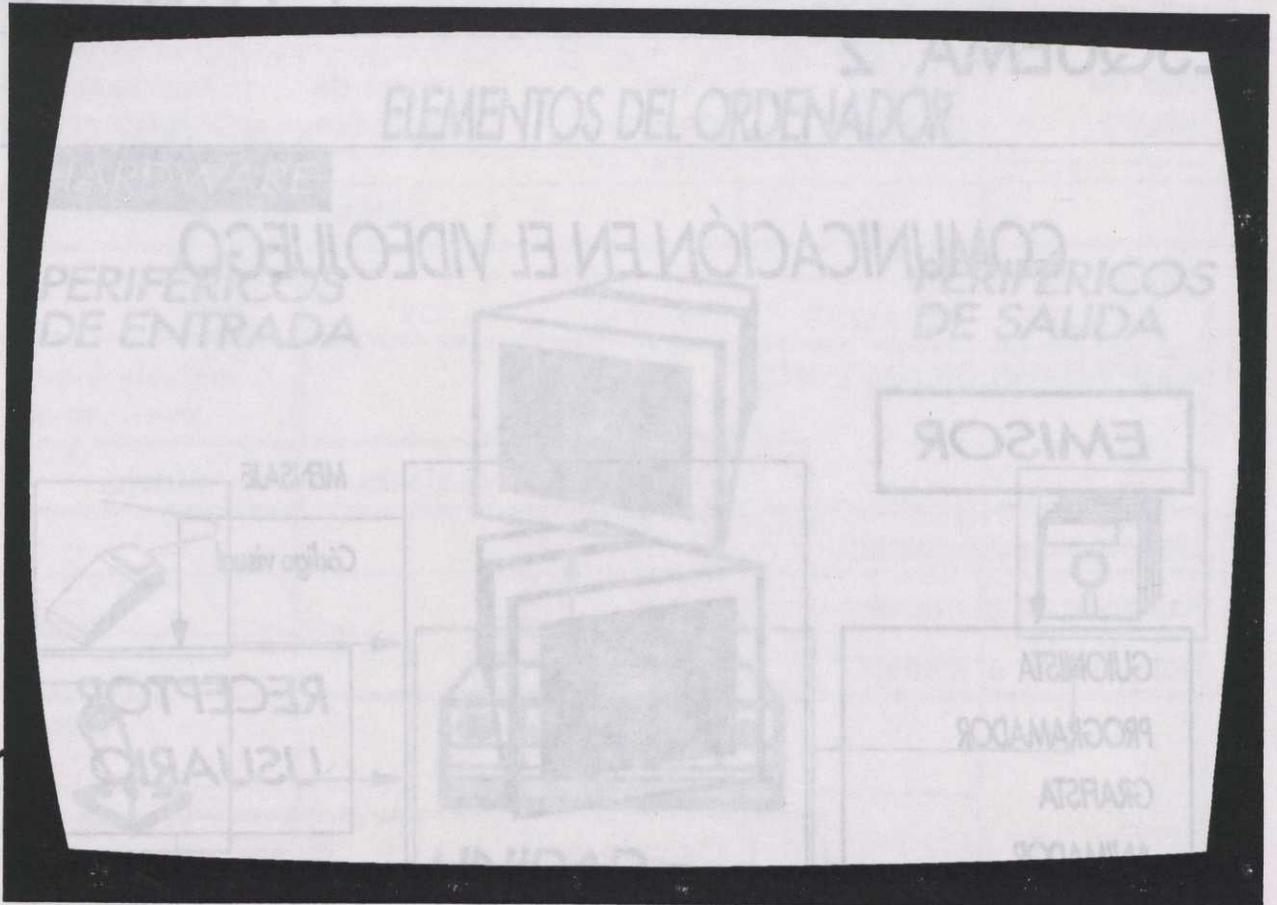
Son los programas que utiliza el ordenador, es decir, el conjunto de órdenes que lo hacen funcionar.

# ESQUEMA 2

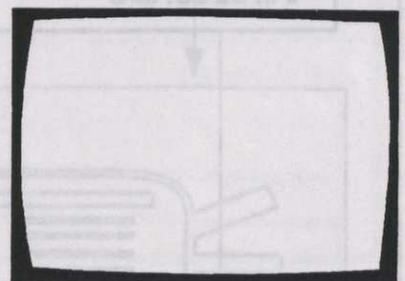
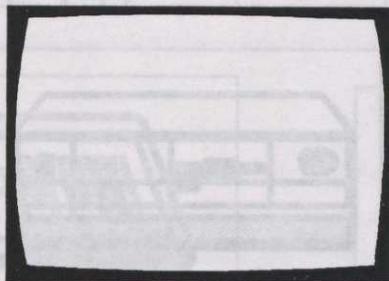
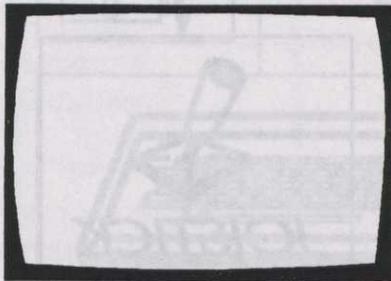
## COMUNICACIÓN EN EL VIDEOJUEGO



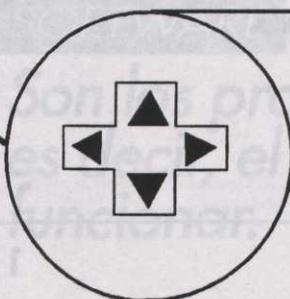
# FICHA DE TRABAJO 1



## PERSONAJE PRINCIPAL

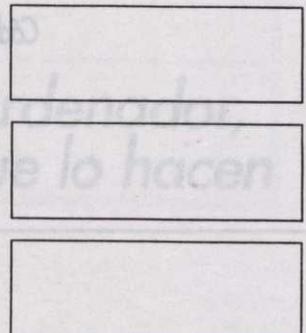
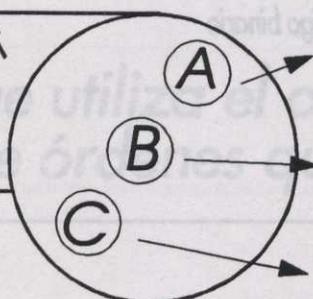


## PERSONAJES SECUNDARIOS



Start

Select



## FICHA DE TRABAJO 2

**¿Qué trata de conseguir el personaje?**

**¿Cómo es el escenario que recorre?**

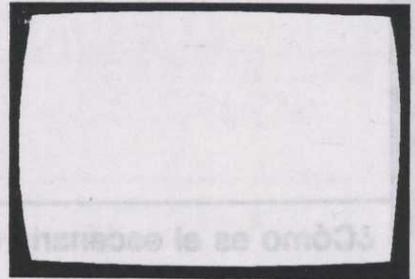
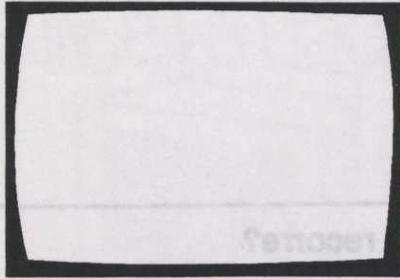
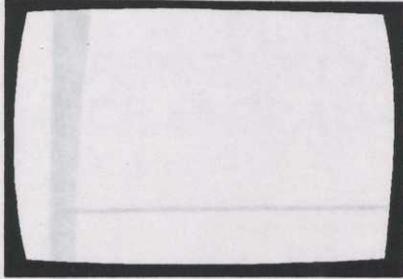
**¿Qué obstáculos y peligros encuentra en su camino?**

**¿Qué posibilidades de movimiento o acción tiene el personaje?**

**¿Qué o quién puede ayudarle?**

# FICHA DE TRABAJO 3

## TÍTULO DEL VIDEOJUEGO



TEXTO \_\_\_\_\_

---

---

---

TEXTO \_\_\_\_\_

---

---

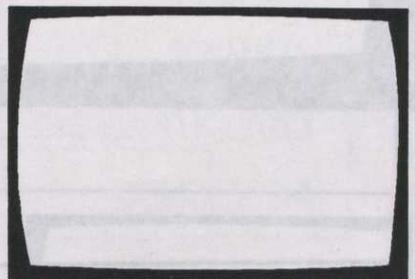
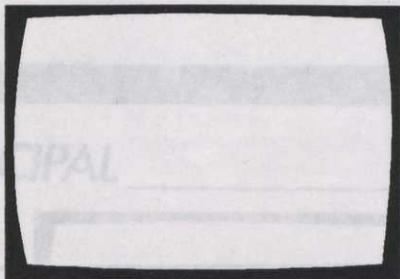
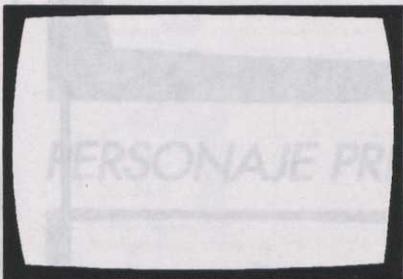
---

TEXTO \_\_\_\_\_

---

---

---



TEXTO \_\_\_\_\_

---

---

---

TEXTO \_\_\_\_\_

---

---

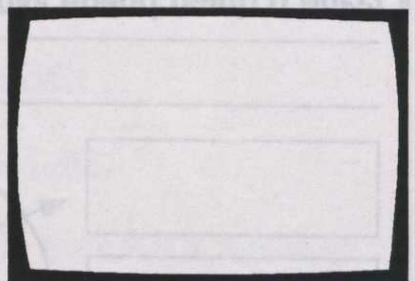
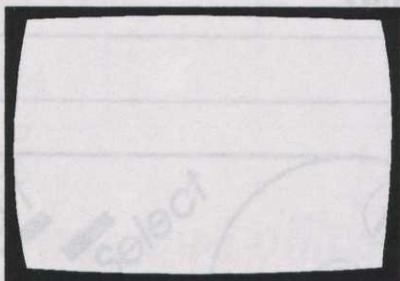
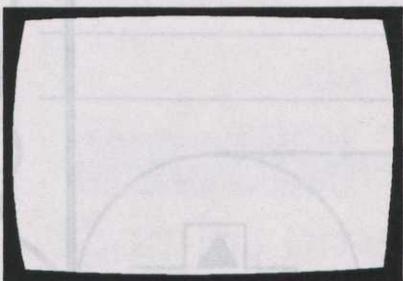
---

TEXTO \_\_\_\_\_

---

---

---



TEXTO \_\_\_\_\_

---

---

---

TEXTO \_\_\_\_\_

---

---

---

TEXTO \_\_\_\_\_

---

---

---

## VOCABULARIO DE LA UNIDAD

**Hardware:** Conjunto de soportes materiales que constituyen el ordenador: C.P.U., dispositivos de entrada y dispositivos de salida.

**Software:** Conjunto de programas que utiliza y procesa el ordenador. Estos programas pueden estar escritos en disquette o en el disco duro, pero ninguno de los dos forma parte del software, sino solamente la información contienen.

**Unidad Central de Procesos (C.P.U.):** Lugar del ordenador donde se procesa la información que entra y sale de él.

**Dispositivos de entrada:** Son los mecanismos que pueden introducir información en el ordenador: teclado, ratón, joystick, scanner, disquette, etc.

**Dispositivos de salida:** Son los mecanismos por los que el ordenador nos proporciona la información: pantalla, impresora, etc.

**Videoconsola:** Aparato informático preparado para leer cartuchos de videojuego. Pueden ser portátiles (de bolsillo) o videoconsolas para TV. Son pequeños ordenadores, pero no sirven para otros tipos de programas.

**Código:** Conjunto de reglas a las que se sujeta un lenguaje.

**Código binario:** Código que entiende el ordenador, compuesto de ceros y unos.

**Programa:** Conjunto de información que sirve para realizar una determinada actividad con el ordenador. Hay programas que son procesadores de texto, de diseño gráfico, bases de datos, y muchos otros. Los programas de videojuego pueden estar contenidos en cartuchos (para videoconsolas) o en disquettes (para ordenadores).

**Interactividad:** Posibilidad de actuar con y sobre el ordenador, o de intervenir en las imágenes de un programa.

**Simulación:** Capacidad de los ordenadores para simular situaciones reales, desde pilotar aviones hasta realizar operaciones quirúrgicas. Muchos videojuegos, aunque en pequeño grado, son formas de simulación.

**Adicción:** Capacidad de una sustancia o un objeto de provocar una dependencia del sujeto que las usa. La TV y el videojuego pueden generar adicción en cierto grado.

**Sexismo:** Discriminación o desigualdad de derechos o de oportunidades por razón de sexo.

**PRUEBA DE EVALUACION**

**1. Características básicas de las imágenes móviles:**

	CINE	TV	VIDEOJUEGO
Diferencias			
Similitudes			

**2. Diferencia entre hardware y software. Realiza un esquema de las partes de un ordenador.**

**3. ¿Qué se entiende por interactividad?**

**4. ¿Cómo se produce la comunicación en el videojuego?**

**5. Enumera las principales características formales de la imagen de videojuego.**

**6. ¿Qué tipos de personajes aparecen? Describe uno que hayas observado.**

**7. ¿Qué relaciones encuentras entre sonidos e imágenes?**

**8. Haz una clasificación, distinguiendo varios tipos de videojuegos.**

**9. ¿Porqué resultan atractivos de los videojuegos?**

**10. ¿Que sugerencias harías a un fabricante de videojuegos para mejorar - los contenidos:**

**- la presentación del juego:**

**- otros aspectos:**

## ENCUESTA FINAL

**1. Comparando el proceso que se ha seguido en este tema, con el resto del programa del área, es:** (subraya la contestación con la que estés de acuerdo)

- Mas entretenido	Igual	Menos entretenido
- Mayor trabajo	Igual	Menor trabajo
- Mayor aplicación en la práctica	Igual	Menor aplicación
- Más difícil de entender	Igual	Menos difícil
- Para trabajar de forma individual	Igual	Para trabajar en grupo
- Se presta más a la participación	Igual	Menos

**2. Crees que esta forma de trabajar:**

¿Ha sido demasiado rápida?	Normal	No
¿Se asimilan mejor los conceptos?	Normal	No
¿Hay que estudiar mucho en casa?	Normal	No

**3. Indica las tareas que has realizado mejor**

**4. Indica las tareas que no has realizado o no has trabajado correctamente.**

**5. Señala, con una cruz, el motivo o los motivos por los que no las has hecho o las has realizado de forma incorrecta.**

- Falta de interés.
- Falta de tiempo.
- No sabía hacerlas.
- No me apetecía.
- No estaban suficientemente claras.
- Mi grupo de trabajo no funcionaba bien.
- Otras (indicar cuáles).

**6. Qué ideas o aspectos de esta unidad te han parecido:**

- Más interesantes:
- Más difíciles:
- Peor trabajados:
- Insuficientemente explicados:
- Mejor aprendidos:

**7. Valora la labor realizada por el grupo de alumnos y alumnas.**

Bien      Normal      Poca

**8. ¿Qué ideas tenías antes sobre el videojuego y qué cambiarías de ellas después de haber estudiado la unidad?**

# DOCUMENTO PARA EL PROFESOR. 1

## EL VIDEOJUEGO COMO MEDIO DE COMUNICACION

El concepto de "medios de comunicación de masas" se caracteriza por su destinatario anónimo, disperso, heterogéneo, masivo, mero receptor de una comunicación pública y transitoria, habitualmente vertical y no autoprogramable (Wright 1980: 12; Janowitz, Schulze 1985: 25). En el videojuego, la comunicación adquiere un cierto grado de interactividad, ya que el receptor del mensaje: usuario, actúa sobre las imágenes que observa a través de distintos mecanismos periféricos: teclado, joystick o ratón. Sin embargo el usuario se mueve entre los límites definidos en los programas, actúa sobre el canal pero no puede enviar su mensaje de vuelta hasta el emisor.

El mensaje es definido por el equipo emisor (guionista, programador, grafista,...) escrito con los distintos lenguajes de programación en código binario; llega al ordenador y a través del monitor se transforma en un mensaje de código visual. El receptor del mensaje puede realizar distintas acciones sobre las imágenes utilizando un código manual. Las distintas acciones de su mano sobre el joystick producen movimientos multidireccionales de un objeto o personaje en la pantalla que además puede correr, saltar, disparar, golpear, etc.

### Modos de producción.

Las nuevas tecnologías han supuesto la aparición de nuevos **medios de comunicación** y han dado origen a una serie de **industrias tecnoculturales**. El término tecnocultura abarca "las parcelas de cultura basadas en las técnicas de cómputo, transmisión, control y proceso de datos" (Giner, 1985: 21-31) o bien, las mercancías destinadas al consumo cultural con origen en las industrias de la informática y con un cierto grado de interactividad o susceptibles de una cierta manipulación por el usuario (Zallo, 1988). El videojuego es por tanto una mercancía tecnocultural y como tal está sujeto a la subordinación de los contenidos culturales a los componentes tecnológicos.

En la industria del video-juego se diferencian la producción de los soportes físicos (**hardware**) o diferentes aparatos en los que se puede jugar: Máquinas grandes, consolas para TV, ordenadores y máquinas de bolsillo; y la producción de los programas informáticos que constituyen los juegos (**software**).

En la realización de un programa de videojuego intervienen diferentes oficios: Programadores, grafistas, escenaristas, animadores, informáticos de sonido y guionistas o creadores del juego.

La industria del videojuego, siguiendo las lógicas heredadas de otras industrias culturales, se constituye por la relación entre cuatro sectores: ideación, producción, edición y mercado.

La posibilidad de compatibilizar imagen y ordenador en el campo cultural, llevará presumiblemente del videojuego y el programa educativo a una forma de videocomunicación mediante la manipulación de imágenes de síntesis (Holtz-Bonneau, F. 1986: 271).

Nace una nueva creatividad como fruto del encuentro entre oficios informáticos y oficios tradicionales culturales, que se plasman en nuevas tareas con una indudable función creativa y en las que se funden técnica y arte (Zallo, 1988: 170).

Mientras que el desarrollo del aspecto técnico del videojuego es vertiginoso, la industria de contenidos se mueve en el mimetismo de imágenes, símbolos y argumentos ya creados por el comic o el audiovisual a los que se aplica una adaptación.

Frente a la multiplicación de máquinas: microordenadores, magnetoscopios, consolas de juegos vídeo, terminales de videotex, telecopiadoras, visófonos... y la explosión de los medios de difundir, tratar, transmitir... contenidos culturales en sentido amplio, se asiste al estancamiento cuantitativo y aún más cualitativo de éstos. Los sectores productivos, ofrecen muchos más el espectáculo de reorganizaciones, concentraciones o redespliegues..., que innovaciones, creaciones y producciones propias en el dominio cultural. (Charon, J.M. y Cherki, E. 1984: 51)

Aunque el número de juegos disponibles crece a gran velocidad, los contenidos se repiten insistentemente, limitándose la renovación a cambios de escenarios y personajes. Es decir, serializando la producción como en las telenovelas.

Las tecnologías informáticas son otra forma de presentación de "contenidos culturales ya reconocidos por el público y sobre todo por los jóvenes" (Miège, 1985: 257). Máquinas de petacos, héroes del comic o el cine, ciencia-ficción, novelas... se adaptan a la presentación informática y a la interactividad del juego.

#### **Modos de uso.**

Los contenidos del videojuego que decide el guionista, no están condicionados solamente por su capacidad creativa y por el abanico restringido pero creciente de posibilidades que ofrece la técnica; sino que fundamentalmente están limitados por razones de mercado.

El videojuego tiene un territorio de comercialización propio en locales públicos (Salas de Juego, bares...), vídeo consolas y ordenadores.

Los primeros videojuegos nacen adaptados a las máquinas antropomórficas de los locales públicos. Los juegos han pasado por todas las fases conocidas: tenis, comecocos, marcianos, artes marciales, carreras, juegos de estrategia, simuladores de vuelo... (El País 16-7-86; 24-9-86). La evolución es en principio lenta, comienza con el juego del ping-pong: una bola se desplaza de un lado a otro de la pantalla mientras el jugador o los dos jugadores intentan interceptarla con una raqueta (pequeña raya blanca) que se desplaza verticalmente. Después aparecen los juegos de marcianos, con posibilidad de disparo; come-cocos que abre la posibilidad de movimiento en cuatro direcciones; asteroides que integra ambas funciones y carreras de coches, con una representación tridimensional y móvil del espacio. A partir de estos la evolución se acelera y aparecen los juegos de deportes, boxeo, artes marciales, aventura, fantasía, militares, etc.

El videojuego introduce otra relación con un objeto técnico, abriendo la vía a una utilización del televisor como terminal alfanumérico (...) El consumidor hace el aprendizaje de otro uso de su televisor. (Flichy, 1980: 131-132)

Se introduce en los hogares a través de las vídeo consolas para TV (Nintendo, Sega). Los programas se comercializan en cartuchos que no pueden copiarse con lo que nace un mercado de alquiler de cartuchos que compite con el de cintas de vídeo en los vídeo clubs.

En los ordenadores, los programas se presentan en forma de disquetes que, aunque es ilegal, pueden copiarse fácilmente como las cintas de música o de vídeo. Se amplía la demanda de ordenadores y disquettes vírgenes pero se limita la de programas informáticos de consumo doméstico.

Ligado a estos mercados de soportes y programas aparece el de las revistas de videojuegos que ofrecen información al usuario de programas, pero que bajo la apariencia de revistas especializadas no se diferencian mucho de catálogos publicitarios de estos productos.

Respecto a los programas informáticos domésticos se ha encontrado en los videojuegos una vía de penetración y entrenamiento para el futuro, sobre todo para adolescentes, susceptible de ampliarse a los campos de la enseñanza asistida y el ocio creativo. (Zallo, 1988: 174)

Si tenemos en cuenta que el usuario principal es el niño y el adolescente (entre los 6 y los 16 años), pero que la compra del producto la realizan los padres que, a su vez, son potenciales usuarios de ordenadores y de otros muchos programas informáticos, podemos valorar el interés de la industria por introducir el videojuego como plataforma de un mercado mucho más amplio.

La industria electrónica del hardware necesita una expansión importante del mercado de equipos domésticos, en un marco muy competitivo y de configuración del sector como estratégico, de arrastre y de renovación tanto de la producción en general como de la norma de consumo. (Zallo, 1988: 177)

El hardware utilizado en los juegos de ordenador consiste en: La unidad central de proceso (CPU) que comprende el microprocesador y las memorias internas, el monitor, el teclado, un ratón, un joystick (esencial para los juegos) y disquettes (unidades de almacenamiento de los programas).

Se estima que el uso para "juegos" del ordenador doméstico representa el 80 % del total de sus aplicaciones (Castells, M. y otros, 1986: 834)

Este mismo equipamiento puede ofrecer otras funciones de uso doméstico como el procesador de textos, bases de datos, autoedición, dibujo, maquetación...y propiciar la ampliación del equipo con una impresora para poder pasar a papel la información o con un modem para comunicación externa.

## DOCUMENTO PARA EL PROFESOR. 2

### EL VIDEOJUEGO COMO JUEGO.

#### **Simulación.**

Muchos programas de videojuego son simulaciones de situaciones en las que el usuario debe tomar decisiones y luego comprobar las consecuencias de las decisiones tomadas.

Los programas de simulación abarcan un amplio espectro de posibilidades, simulaciones deportivas: tenis, baloncesto, fútbol..., simulaciones de conducción de vehículos (motos, coches, aviones) y otros más complejos, de interés educativo, que simulan la gestión de una ciudad "Sim City", la organización de ferrocarriles, o incluso la gestión ecológica del planeta.

Las utilidades prácticas de la simulación se hacen evidentes cuando sirven como entrenamiento para enfrentarse a situaciones en las que siendo fundamental la experiencia previa, resulta demasiado arriesgado afrontarlas en la realidad. Así el uso del videodisco, a veces acompañado de instalaciones robotizadas, permite recrear las condiciones de vuelo de un avión; "o puede permitir a un estudiante de medicina realizar operaciones o disecciones sin poner en peligro ninguna vida ni atentar contra la integridad física de un animal". (Bartolomé, 1989).

#### **Intaractividad.**

Los videojuegos son el primer juego en que se combina el dinamismo visual con la participación activa del jugador. Contienen imágenes electrónicas como la TV, pero añaden la posibilidad de manipularlas en forma de juego.

La interactividad no supone en realidad un mecanismo de feed back en la comunicación, puesto que se limita a moverse dentro de los límites marcados por el programador. Las acciones del jugador sobre sus mandos producen transformaciones en las imágenes que, pueden decidir el desplazamiento del personaje: andar, correr, girarse, saltar, agacharse, dar patadas, o usar armas; pero éstas nunca pueden afectar al contenido, ni a las reglas del juego.

#### **Niveles de dificultad.**

Casi todos los programas de videojuego tienen diferentes niveles de dificultad. El jugador va pasando de uno a otro nivel a medida que supera una serie de problemas. De esta forma, la dificultad del juego se adapta continuamente a la habilidad que va desarrollando el jugador.

Una serie de niveles ha de ejercer diversos efectos. En primer lugar, avanzar a un nuevo nivel es un signo tangible de progreso. En segundo lugar, cada nuevo nivel representa un nuevo reto. Y finalmente, el hecho de existir múltiples niveles introduce una gran variedad en el juego y crea curiosidad hacia aquello que supondrá el nuevo nivel. (Marks, 1985)

Lo normal es que un jugador que haya superado todos los niveles de un determinado programa, se desinterese rápidamente de él. Es decir, que los jugadores en vez de buscar aquellos juegos que le exigen un menor esfuerzo de concentración (los que ya tienen dominados), prefieren enfrentarse a aquellos que supongan un nuevo reto a sus capacidades.

# DOCUMENTO PARA EL PROFESOR. 3

## EL VIDEOJUEGO COMO IMAGEN.

### Características formales.

#### 1. Movimiento.

El movimiento caracteriza al universo de las imágenes móviles. En el videojuego el movimiento es similar al del dibujo animado, tomando de éste sus recursos básicos. No se trata de un movimiento que reproduce el movimiento real como en la filmación de cine o en la grabación de vídeo, sino que supone un trabajo laborioso de animación de dibujos, que se hace más eficaz y versátil gracias a su tratamiento con programas informáticos de animación.

#### 2. Luminosidad.

En los medios electrónicos: TV y ordenador la luz no es proyectada como en las diapositivas, transparencias o el cine, sino que sale de la propia pantalla. Los colores ya no simulan la luminosidad, sino que son literalmente luminosos.

#### 3. Formas.

El elemento mínimo de las formas que aparecen en la pantalla es el pixel. Este elemento modular se organiza en retícula cuadrículada, más o menos visible, según el grado de resolución de la pantalla. El punto circular que constituye las imágenes impresas o las de TV, se convierte en cuadrado en las imágenes formadas mediante el diseño asistido por ordenador, adquiriendo así su aspecto característico.

El amplio abanico de formas figurativas que aparecen en los videojuegos comprende todo tipo de seres fantásticos: monstruos, extraterrestres..., seres humanos, armas, medios de locomoción, etc. Los personajes son a menudo tomados de éxitos del cine, el comic, o el dibujo animado. El grado de iconicidad es variable, próximo al de estos dos últimos medios. Sin embargo comienzan a aparecer formas digitalizadas: imagen congelada de vídeo captada por la conexión vídeo-ordenador o fotografías captadas mediante scanner. Las formas así conseguidas incrementan notablemente el realismo del dibujo, como puede verse por ejemplo, en "Mortal Combat", programa de videojuego cuyo contenido trata de luchas callejeras.

#### 4. Espacio.

El tratamiento del espacio varía según los diversos sistemas de representación empleados: perspectiva cónica, caballera, o sistema diédrico.

Es frecuente la utilización de dos o tres planos de profundidad dibujados en perspectiva cónica. El movimiento del personaje u objeto se realiza generalmente dentro del primer plano, desplazándose a derecha-izquierda o arriba-abajo, pero sin desplazarse en el eje de profundidad.

En algunos programas se consigue el efecto de desplazamiento en profundidad, manteniendo fijo el tamaño del objeto aparentemente móvil y variando el espacio que va atravesando. El espacio móvil en dirección al espectador simula el desplazamiento en dirección contraria del objeto.

Otro recurso frecuente es el desplazamiento del espacio (segundo plano) hacia la izquierda, para simular el desplazamiento del personaje hacia la derecha. Al cabo de un tiempo, el personaje llega al final de ese escenario, comenzando su avance en uno nuevo. Se produce un cambio de plano que los usuarios llaman "pasar de pantalla".

El tipo de plano fundamental es el plano general, con un punto de vista frontal.

## 5. Textos escritos.

El texto sobreimpresionado en la pantalla se utiliza con bastante profusión. Desde el "Insert coin" al "Game over" los textos complementan la imagen, otorgando premios y castigos o proporcionando instrucciones. Hasta el momento no existen en el mercado juegos producidos en España, por lo que los textos aparecen siempre en inglés.

## 6. Sonido.

Al igual que los textos, determinadas melodías se utilizan como mecanismos de refuerzo premiando los logros y castigando los fallos. Se diferencia claramente la música que significa derrota de la que significa victoria. Otros sonidos (disparos, golpes, explosiones...) consisten en ruidos similares a los efectos especiales de los dibujos animados.

## CONTENIDOS DE LOS VIDEOJUEGOS.

### Temática.

La temática de los videojuegos puede clasificarse en los siguientes tipos:

- . Bélicos.
- . De gestión. (de ciudades, granjas, trenes, Tierra,...
- . Carreras (motos, coches o aviones).
- . Deportes (Tenis, Futbol, Baloncesto,...
- . Lucha (Luchas callejeras, boxeo, pressing catch).
- . Fantasía (Aventuras, películas,...)
- . Estrategia (laberintos, búsquedas, huidas...)
- . Didácticos.

### Valores.

#### 1. Violencia.

Los contenidos violentos y agresivos están presentes en gran número de programas de videojuego. Son especialmente violentos los de lucha callejera, boxeo, pressing cath y los bélicos. Disparar, golpear, dar patadas y puñetazos, usar armas, destruir, matar... son acciones básicas que el jugador ordena, a través de sus mandos, para hacerlas ejecutar por el personaje que maneja. Este tipo de programas tienen, en general, un mayor grado de aceptación -especialmente entre los varones- que otros sin fantasías agresivas.

Queda aún por investigar la cuestión de la transferencia. Mientras algunos psicólogos opinan que estos juegos pueden liberar al usuario de su espíritu agresivo que vuelca sobre personajes de ficción la violencia acumulada, otros expertos en el tema opinan que el ejemplo dado por esta violencia gratuita empuja al niño o al adolescente, con una psicología aún inmadura, a identificarse con el personaje de su videojuego favorito y tratar de emularle en la realidad. Esta opinión se basa en la suposición de que el niño empieza desde pequeño a reproducir los modelos de comportamiento y las actitudes de los personajes que se le presentan como héroes y como vencedores.

Un grupo de investigadores norteamericanos (Silvern, Williamson y Coutermine) descubrió que dos videojuegos. "Space Invaders" y "Roadrunner", elevaban el nivel de juego agresivo y disminuían el nivel de juego prosocial en niños de 5 años de edad; pero el mismo grupo de investigadores estableció que algunos videojuegos violentos practicados en grupo (video boxing) no producían ese efecto; ésto era cierto tanto para los juegos competitivos como para los cooperativos. (Bartolomé, 1989). Posiblemente el juego practicado en solitario contra la máquina, eleve la agresividad, mientras que el juego realizado simultáneamente por dos jugadores tenga un efecto catártico.

## 2. Militarismo.

Existe en el mercado una gran variedad de programas bélicos, que eufemísticamente, suelen aparecer clasificados como juegos de simulación. La mayoría recrean combates de la primera ("Red Baron") o segunda guerra mundial ("Silent Service"), pudiendo elegir el jugador el bando con el que lucha. La meta en estos juegos es matar o destruir al enemigo, derribando sus aviones, hundiendo sus barcos o submarinos, bombardeando, disparando, etc. Los símbolos militares uniformes, medallas, saludos, banderas, etc. aparecen con profusión.

Posiblemente la abundancia de estos contenidos se debe a que la investigación de la simulación informática, como gran parte de las innovaciones tecnológicas, tiene su origen y sus primeras aplicaciones en el adiestramiento militar.

## 3. Sexismo.

Es fácil constatar que las niñas participan en el aprendizaje a través de microordenadores y en el videojuego en muchísimo menor porcentaje que los niños. Esta tendencia, puede poner, en el futuro, a las mujeres en una nueva situación de desigualdad con respecto a los hombres, dada la capacidad de manejo de tecnologías de la información que se requerirá en prácticamente todos los campos profesionales de la actividad humana. Las razones para este fenómeno son predominantemente sociales y culturales: actitudes de los padres, publicidad orientada al sexo masculino y videojuegos con contenidos dirigidos mucho más para chicos que para chicas. Los tests aplicados muestran las mismas capacidades lógico-informáticas en ambos sexos, por lo que quedan descartadas razones genéticas que expliquen esa diferencia en el porcentaje de utilización. Así, puede estarse generando una nueva forma de desigualdad económica, social y cultural entre los sexos.

El juego "Super Mario Bros" de Nintendo, se basa en dos personajes varones: Mario y Luigi, que afrontan una serie de peligros y dificultades para tratar de liberar a una princesa, que finalmente dará un beso a su liberador.

La gran mayoría de los programas muestran personajes masculinos, y en los casos en que la mujer aparece suele ser un personaje secundario presentado en mayor o menor medida como objeto sexual. En el programa de lucha callejera "Street Fighter" el jugador puede optar entre diez o doce luchadores, uno de los cuales es mujer; en este mismo programa aparece en uno de los escenarios en segundo plano una mujer que anima a la pelea enseñando una pierna.

## 4. Racismo.

Algunos programas de lucha como "Street Fighter" ofrecen al principio un menú de luchadores, para que el usuario escoja con quién y contra quién va a luchar. Los luchadores son de distintas razas y en ocasiones, los de raza negra aparecen dibujados con rasgos animaloides o atributos que incrementan su aspecto perverso. Dado que el jugador puede escoger al luchador de otra raza, podríamos pensar que el valor racista no está presente, sin embargo sería interesante investigar con qué frecuencia los jugadores eligen a un luchador de otra raza. Si se detectase que es mucho más frecuente que un niño occidental escoga a un luchador blanco para enfrentarse a un luchador de otra raza, podría concluirse que estos juegos además de la violencia están potenciando la xenofobia.

## 2. Adicción.

Todas las razones mencionadas para explicar el mayor uso de videojuegos, pueden explicar también que se produzcan efectos más o menos severos de adicción.

La asistencia de niveles múltiples, tratada en el punto 3.3, puede ser también responsable de

Los videojuegos pueden ser peligrosos para la salud. (Escuela Española, 7-1-83)

# DOCUMENTO PARA EL PROFESOR. 4

## EL ATRACTIVO DE LOS VIDEOJUEGOS

Los juegos de ordenador compiten con gran éxito con otros tipos de juego, distracciones y ocupaciones infantiles. En estos últimos años las consolas de videojuego han sido el objeto de consumo de mayor demanda entre los regalos navideños para niños.

Para analizar las razones del poder de atracción que poseen los videojuegos podemos distinguir:

### 1. Razones derivadas del análisis formal de las imágenes.

La luminosidad y el movimiento son dos características de las imágenes del videojuego que comparte con la TV, ambos medios utilizan la pantalla con sus colores luminosos para presentar imágenes visuales dinámicas.

La acción visual es un importante factor para atraer la atención de los niños de corta edad hacia la pantalla televisiva. (Marks Greenfield, 1985:136). En los videojuegos, la intensidad de la acción visual es paralela o incluso mayor.

### 2. Razones derivadas del análisis de contenidos.

Comparando los videojuegos con otros juegos de mesa que existían antes: ajedrez, damas, monopoli, cartas, dominó; o con las máquinas de petacos (la mayoría de ellos han sido adaptados también para ordenador) observamos algunas características comunes: la presencia de una meta, el azar, la importancia de la rapidez; que pueden considerarse razones del atractivo de los juegos. Otras, como el recuento automático de puntos o los efectos acústicos, son cualidades exclusivas de los videojuegos, ya que son imposibles sin dispositivos electrónicos.

La presencia de contenidos violentos puede considerarse también como una de las razones del atractivo de los videojuegos, sin embargo los programas pueden presentar muchas formas de acción distintas de la violencia, sin sacrificar por ello la popularidad. Recientes investigaciones sobre TV, revelan que es la acción y no la violencia en sí, lo que atrae a los niños de corta edad.

### 3. Razones derivadas del carácter interactivo de los juegos.

La interactividad del videojuego en comparación con la simple observación incrementa el poder de atracción. Investigaciones realizadas en otros terrenos en los que hay cosas para observar y cosas con las que interactuar, como los zoológicos o algunos museos científicos, demuestran que somos más fuertemente atraídos por los objetos o fenómenos en que podemos intervenir personalmente.

Según (Marks, 1985), el control activo es la razón principal esgrimida por los niños para explicar su preferencia por el videojuego frente a la TV. "En la TV, si quieres que alguien se muera, no lo consigues. En el 'Come-cocos', si quieres meterte en un fantasma, puedes hacerlo". "En la tele no puedes decir: ¡dispara ahora! o, en las películas de Popeye: ¡Cómete ahora las espinacas!" son opiniones de dos niñas de nueve años para explicar la interactividad del videojuego.

## DOCUMENTO PARA EL PROFESOR. 5

### CONSECUENCIAS DEL USO DE LOS VIDEOJUEGOS.

En los últimos años crece la preocupación social sobre los posibles efectos nocivos que pueden ejercer los videojuegos sobre los niños. En los medios de comunicación se ha hablado de ludopatía, casos de epilepsia fotosensible y otras patologías (<sup>1</sup>) provocadas por el uso de videojuegos. Sin embargo, "los efectos nocivos que los medios electrónicos pueden ejercer sobre los niños no son intrínsecos a los propios medios, sino que proceden de la manera de usarlo". (Marks Greenfield, 1985). Desde luego, no es la tecnología del videojuego la que provoca las patologías, pero la mayor parte de los programas tienen contenidos violentos y en algunos además se pueden observar componentes de los valores estudiados: militarismo, racismo y sexismo.

#### 1. Aprendizajes.

El videojuego, en tanto que juego sensomotor, desarrolla capacidades de coordinación óculo-manual y debido a la velocidad a la que hay que reaccionar a los estímulos, desarrolla la rapidez de reflejos. Estas capacidades constituyen, según Piaget, la base de estadios posteriores del desarrollo cognitivo y, por otra parte, son de gran utilidad en la realización de multitud de tareas de la vida cotidiana.

En los videojuegos, como en el ajedrez, cada elemento posee un comportamiento propio que obedece a unas reglas; pero en el caso del videojuego, las reglas hay que deducirlas a partir de la observación. El jugador no solo debe superar los obstáculos, sino que ha de realizar asimismo la tarea inductiva de imaginar su naturaleza. (Marks, 1985).

El videojuego, como otras imágenes móviles, exige un procesamiento paralelo de la información, que valore simultáneamente los que está sucediendo en distintos puntos de la pantalla.

Algunos juegos presentan un alto grado de complejidad cognitiva que resultaba imposible en los juegos anteriores a los ordenadores. La interacción de dos o más elementos conduce a resultados que no pueden predecirse del análisis del comportamiento de cada uno de ellos por separado. Las variables a considerar son dinámicas e interactúan de un modo complejo, el jugador necesita tenerlas en cuenta, no sólo individualmente, sino también de forma global, valorando cómo se influyen unas a otras. En general, no basta dirigir las acciones hacia un objetivo determinado, sino que también hay que evitar los peligros, obstáculos, perseguidores...

Otros juegos exigen la utilización de capacidades de concepción espacial. En "Block Out" es necesario girar en las tres direcciones espaciales unas figuras geométricas, para que encajen en el hueco adecuado. Muchos juegos requieren la habilidad de coordinar información espacial procedente de múltiples perspectivas. Otros como "Pirámide del peligro" muestran a un lado de la pantalla un plano que indica al jugador el camino recorrido y su situación en el espacio laberíntico. Estos juegos pueden servir al desarrollo de la capacidad de interpretar planos de superficie.

Algunos juegos implican la creatividad del usuario. Por ejemplo en "Pinball Construction Set", el jugador debe construirse inicialmente su propio trayecto de bola entre clavijas, con su geometría y su física propias, así como los cables eléctricos, la colocación de lanzadores, topes, etc. Recientemente (1993) han aparecido en el mercado videojuegos que ofrecen ciertas posibilidades de programación en un formato de juego, de forma que el jugador se construye su propio juego.

#### 2. Adicción.

Todas las razones mencionadas para explicar el poder de atracción de los videojuegos, pueden explicar también que se produzcan efectos más o menos intensos de adicción.

La existencia de niveles múltiples, tratada en el punto 3.3, puede ser también responsable de

---

<sup>1</sup> Los videojuegos pueden ser peligrosos para la salud. (Escuela Española, 7-1-93)

las propiedades fomentadoras de la adicción de los juegos. Según Marks, (1985), un participante en videojuegos realiza visibles progresos mejorando puntuaciones y llegando a alcanzar el nivel próximo. Pero siempre existe otro nivel a dominar. El reto representado por condiciones de juego constantemente nuevas, añadido al sentimiento de control que proporcionan los videojuegos crea un persistente atractivo.

En general la adicción generada por un videojuego es transitoria, dura hasta que el jugador domina el último nivel de dificultad del juego.

Las investigaciones de Etna Mitchell (<sup>1</sup>) que controló a 20 familias durante una semana al mes y durante 5 meses tras haber adquirido un equipo de videojuegos, mostraron que los juegos eran utilizados, por término medio, 42 minutos diarios por familia. Si comparamos este dato con la cantidad de tiempo invertido en TV, la adicción generada es notablemente inferior.

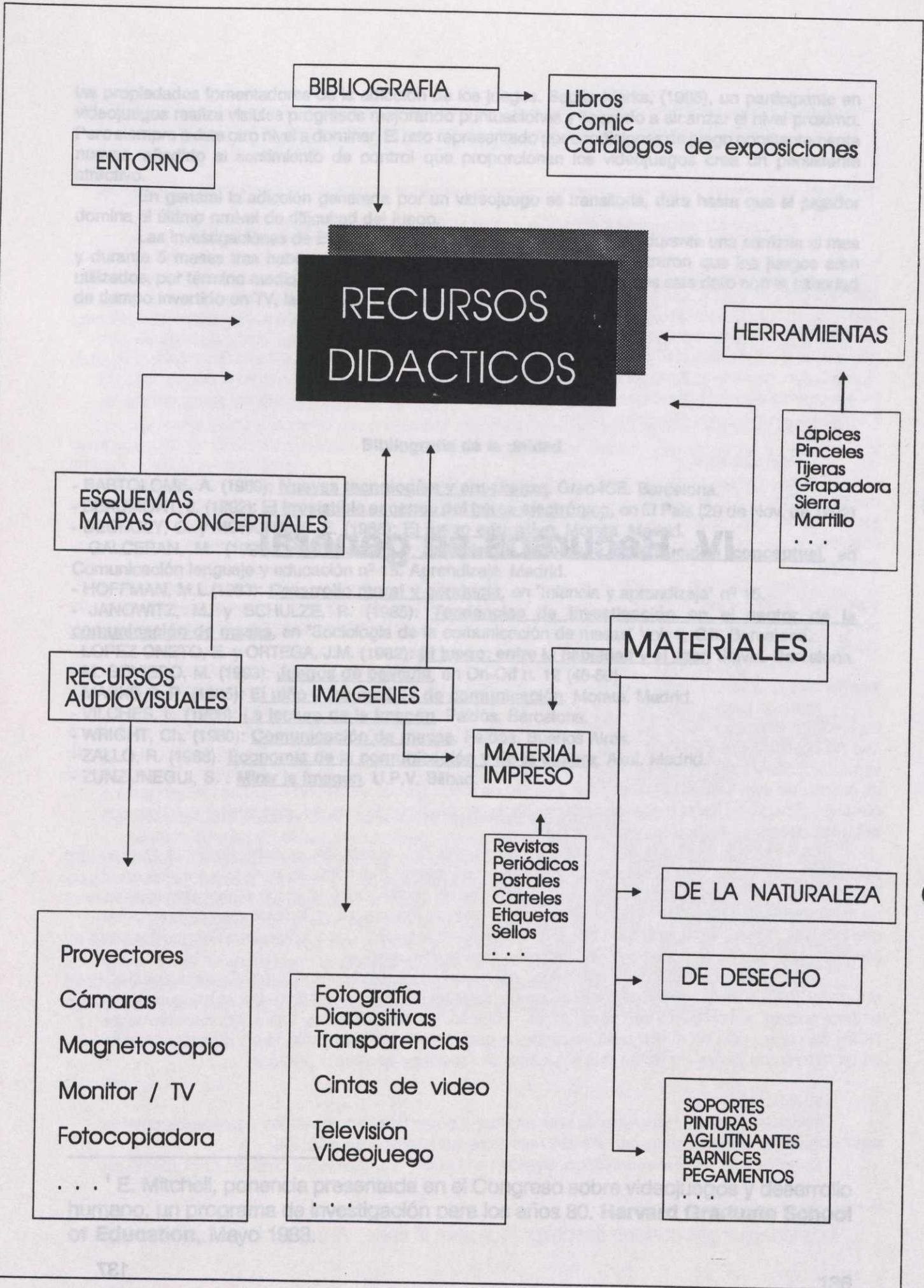
#### Bibliografía de la unidad.

- BARTOLOME, A. (1989): Nuevas tecnologías y enseñanza. Grao-ICE. Barcelona.
- BEAUMONT, J. (1992): El irresistible ascenso del héroe electrónico, en El País (29 de Nov. de 1992)
- DECROLY, O. y MONCHAMP, E. (1986): El juego educativo. Morata. Madrid.
- GALCERAN, M. (1992) Identificación y análisis de valores y construcción conceptual, en Comunicación lenguaje y educación nº 15. Aprendizaje. Madrid.
- HOFFMAN, M.L.(1983): Desarrollo moral y conducta, en "Infancia y aprendizaje" nº 15.
- JANOWITZ, M. y SCHULZE, R. (1985): Tendencias de investigación en el sector de la comunicación de masas, en "Sociología de la comunicación de masas" Vol. 1, Gili. Barcelona.
- LOPEZ ONETO, E. y ORTEGA, J.M. (1982): El juego: entre la habilidad y el azar. Salvat. Barcelona.
- M. SOVIERO, M. (1993): Juegos de película, en On-Off n. 12 (46-50)
- MARKS G.,P. (1985): El niño y los medios de comunicación. Morata. Madrid.
- VILCHES, L (1986): La lectura de la imagen. Paidós. Barcelona.
- WRIGHT, Ch. (1980): Comunicación de masas. Paidós. Buenos Aires.
- ZALLO, R. (1988): Economía de la comunicación y de la cultura. Akal. Madrid.
- ZUNZUNEGUI, S. : Mirar la imagen. U.P.V. Bilbao.

---

<sup>1</sup> E. Mitchell, ponencia presentada en el Congreso sobre videojuegos y desarrollo humano, un programa de investigación para los años 80. **Harvard Graduate School of Education**, Mayo 1983.





Cuadro 1. Recursos didácticos.

La planificación de actividades debe tener en cuenta los recursos concretos que se van a necesitar para su desarrollo, es decir, los materiales, herramientas, objetos, textos, instrumentos, espacios que se van a utilizar.

Muchos recursos didácticos (proyectores, herramientas, material visual...) se encuentran en los Centros educativos, otros (soportes, pinturas, pinceles y material fungible), podrán ser adquiridos en el comercio y otros recogidos o encontrados en el entorno natural y social de los alumnos. (Ver cuadro ).

### 1. El entorno.

La interacción con el entorno próximo nos servirá como punto de partida de actividades encaminadas al desarrollo de capacidades perceptivas, buscando presentar los conceptos y procedimientos que se van a trabajar en relación con la realidad directamente percibida por el alumno. Las salidas fuera del recinto escolar deben prepararse teniendo en cuenta los objetivos que se pretenden. Estas pueden servirnos para realizar dibujos, pinturas o fotografías del entorno, para visitar museos o exposiciones, o para recoger materiales de la naturaleza o de desecho para posteriores trabajos. En cualquier caso, su aprovechamiento está en función de su preparación, su desarrollo y las aplicaciones posteriores que se puedan derivar.

Los **materiales de la naturaleza**: hojas, cortezas, piedras, palos, plumas... y los **materiales de desecho**: cartones, plásticos, maderas, telas, "poliexpan", objetos rotos, envases..., que los alumnos pueden ir aportando al aula sin coste económico, constituyen un recurso fundamental para actividades perceptivas: ordenación, comparación, clasificación, etc, y pueden ser los materiales constitutivos de muchos de los trabajos expresivos en técnicas como el collage o la construcción

tridimensional. Es conveniente ir creando un almacén donde guardar ordenadamente todos estos materiales, de forma que el alumno tenga a su alcance tanto los materiales como las **herramientas** -pinceles, brochas, martillo, sierra, alicates, destornillador, etc.- de que puede disponer para realizar sus trabajos de investigación y creación plástica.

## 2. Las imágenes.

Las revistas y todo tipo de **material impreso**: periódicos, carteles, etiquetas, pegatinas, folletos, catálogos, sellos... constituyen un material idóneo para todos los ejercicios de lectura de la imagen, análisis de aspectos formales y de significado, relaciones entre texto e imagen, estudio del propósito publicitario, etc. Por otra parte estos materiales pueden servir de base a actividades expresivas, integrando recortes en trabajos de pintura, para realizar fotocopias, fotomontajes y collages.

Las **diapositivas** de obras de arte pueden servir para poner en contacto a los alumnos con las aportaciones básicas de las distintas tendencias y movimientos en el terreno de las artes plásticas. El profesor puede explicar muchos de los conceptos mostrando las distintas soluciones que diferentes artistas han dado a un problema plástico. Una obra no debe proponerse nunca como un modelo a imitar, pero sí puede servir como punto de partida para plantear una actividad, así como para transformar actitudes poco receptivas hacia los fenómenos artísticos. La crítica a la obra de arte tiene sentido, sólo cuando esta construida desde el análisis y la comprensión.

Las **transparencias** son un recurso útil al profesor para mostrar esquemas o mapas conceptuales como apoyo a las explicaciones.

## 3. Los instrumentos.

Tanto el **proyector de diapositivas** como el **retroproyector** de transparencias

son herramientas excelentes para la experimentación con la luz, para manipular, construir y crear todo tipo de imágenes y valorar el cambio de escala y las transformaciones perceptivas que produce la proyección.

El **tórculo** para actividades de grabado, la **sierra térmica** de poliexpan para realizar maquetas, esculturas y todo tipo de diseños tridimensionales, el **aerógrafo** para experimentación con el color en carteles o pinturas y el **horno** para cocer piezas de barro; son instrumentos que nos ampliarán el abanico de posibilidades técnicas en el desarrollo de las capacidades expresivas de los alumnos.

En algunos casos se podrá disponer eventualmente de otros recursos técnicos más sofisticados, generalmente considerados de uso común con el resto del Centro:

La **fotocopiadora** para realizar repeticiones de imágenes, ampliación y reducción del tamaño, distorsiones producidas al mover el original durante el copiado. Posibilidad de obtener fotocopias de objetos o de distintas partes del cuerpo. Los resultados se pueden obtener en formato A-4 o A-3, sobre diferentes soportes: papel, cartulina o acetato.

La **cámara fotográfica** es un instrumento de uso muy popularizado del que se puede disponer con facilidad.

Nos permite la obtención de imágenes fijas para su análisis y manipulación a través de otros recursos. Puede servirnos como: herramienta para el dibujo, registro de todo tipo de experiencias visuales y plásticas, experimentación de conceptos sintácticos de la imagen fotográfica.

La **ampliadora** fotográfica nos posibilita ampliar todo el negativo o parte de él a distintos tamaños y obtener copias en papel en positivo y en negativo de la película. Permite iluminar u oscurecer partes de la imagen así como muchos más efectos especiales. También podemos realizar fotogramas, poniendo en contacto uno o varios objetos, directamente sobre el papel fotográfico, sin necesidad de película. El revelado del papel exige un laboratorio oscuro. Este puede improvisarse en un cuarto de baño

o bien puede ser una instalación permanente.

El **magnetoscopio** reproduce imágenes y sonidos grabados sobre soporte vídeo. Puede utilizarse para visionar documentos didácticos o realizar ejercicios de análisis de imagen móvil, permitiéndonos el congelado, ralentizado, avance y retroceso a distintas velocidades de las imágenes.

Por otro lado nos permite grabar registros sonoros y visuales provenientes de diferentes fuentes: TV, otro magnetoscopio, ordenador y cámara de vídeo.

La **cámara de vídeo** es un instrumento de muy fácil manejo. Proponemos su utilización como recurso didáctico para que los alumnos experimenten sobre los conceptos básicos de la sintaxis del lenguaje de la imagen móvil.

También puede servir como instrumento para la evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje, grabando en el interior de la clase experiencias, realización de trabajos, debates,... sobre los que se podrá hacer una reflexión en un visionado posterior. Se convierte así en un elemento familiar para los alumnos, rompiendo la actitud de rechazo hacia ella y proporcionándoles una nueva imagen de sí mismos en la pantalla del televisor.

El **ordenador** puede usarse en el área como un nuevo instrumento de creación. Existen diferentes programas que podemos aplicar para la enseñanza de muchos de los contenidos conceptuales planteados en las unidades didácticas.

"Deluxe Paint Enhanced" puede ser útil para trabajar la organización de elementos en el plano; los conceptos de forma, color, trama, simetría, repetición,... mediante herramientas (iconos) para la creación de figuras y herramientas para la manipulación de las mismas.

"Paint Brush IV Plus". Anaya Multimedia. Programa gráfico con el que se pueden crear, editar y leer imágenes con scanner. Permite dibujar, escribir textos, recortar, mover, reflejar, distorsionar y rotar áreas del dibujo.

"Corel Draw" es un programa de diseño gráfico, más complejo que los

anteriores, pero con la ventaja de ofrecer una gran resolución (eliminación de "dientes de sierra") tanto en el visionado en pantalla como en la obtención de copias sobre papel o acetato a través de la impresora. Resulta ideal para la realización de carteles por sus posibilidades de manipulación de la tipografía y la extensa paleta cromática de la que se dispone. Esta nos puede ser muy útil para experimentar con limpieza, rapidez y precisión los conceptos básicos de la teoría del color.

Si se dispone de alguno de estos medios, el profesor podrá planificar actividades que enriquecerán notablemente los procesos de enseñanza y aprendizaje en diversos temas.

- CALABRESE, O. *La enseñanza del arte en la escuela*. Madrid: Alianza, 1987.
- CAAMAÑO, A.; HUETO, A. *Orientaciones teórico-prácticas para la elaboración de ECO*. U. COC. 1977.
- LOTMAN, J. *La enseñanza del arte en la escuela*. Madrid: Alianza, 1987.
- COLL, C. et al. *Los contenidos de la asignatura de Educación Plástica y Escultura*. Madrid: Alianza, 1987.
- MARTÍN, M. *La enseñanza del arte en la escuela*. Madrid: Alianza, 1987.
- MOHIS, CH. *La enseñanza del arte en la escuela*. Madrid: Alianza, 1987.
- MUKAROVSKI, J. *La enseñanza del arte en la escuela*. Madrid: Alianza, 1987.
- MIRAS, M. y SOLÉ, J. *La evaluación del aprendizaje y la evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje*. En C. COLL, J. PALACIOS y A. MARCHESI. *Desarrollo psicológico y educación. II. Psicología de la educación*. Madrid: Alianza, 1990.
- ARJHEM, B. *El pensamiento visual*. Barcelona: Paidós, 1985.
- NISBET, J. y SCHUCKSMITH, J. *Estadísticas de la enseñanza*. Madrid: Alianza, 1987.
- GOMBRICH, E. *Arte e Ilusión*. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.
- NOVACK, J.D. y GOWIN, B.D. *La enseñanza del arte en la escuela*. Madrid: Alianza, 1987.
- OCAMPO, E. y PERAN, M. *Teoría del arte*. Barcelona: Icaria, 1991.
- PANOFKY, E. *La perspectiva como forma simbólica*. Barcelona: Tusquets, 1987.
- PANOFKY, E. *El significado de las artes visuales*. Madrid: Alianza, 1987.
- STANGOS, N. *Conceptos de arte moderno*. Madrid: Alianza, 1981.

## 4. Bibliografía.

### 4.1. Bibliografía de didáctica general.

- ANTUNEZ, S. et al. *Del proyecto educativo a la programación de aula*. Barcelona: Graó, 1992.

La cuarta parte de este libro: "El trabajo de cada día, la programación de aula", aclara los conceptos básicos para abordar las tareas de planificación de la enseñanza y proporciona pautas orientadoras para la elaboración de programaciones anuales y Unidades Didácticas.

- CAAMAÑO, A.; HUETO, A. *Orientaciones teórico-prácticas para la elaboración de Unidades didácticas*. Madrid: MEC, 1992.

- COLL, C. et al. *Los contenidos de la reforma. Enseñanza y aprendizaje de conceptos, procedimientos y actitudes*. Madrid: Santillana, 1992.

Análiza los diferentes tipos de contenido, cómo se aprenden, qué estrategias son más adecuadas para su enseñanza y cómo se pueden evaluar.

- MIRAS, M. y SOLE, I. "La evaluación del aprendizaje y la evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje". En C. COLL, J. PALACIOS y A. MARCHESI. *Desarrollo psicológico y educación, II. Psicología de la educación*. Madrid: Alianza, 1990.

- NISBET, J. y SCHUCKSMITH, J. *Estrategias de aprendizaje*. Madrid: Santillana, 1987.

- NOVACK, J.D. y GOWIN, B.D. *Aprendiendo a aprender*. Barcelona: Martínez Roca, 1988.

- POZO, J.I. *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid: Morata, 1989.

## 4.2. Bibliografía de educación artística.

### FUENTES EPISTEMOLOGICAS

#### SEMIOTICA

- AICHER, O. y KRAMPEN, M. *Sistema de signos en la comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1981.
- BARTHES, R. *Elementos de semiología*. Madrid: Comunicaciones, 1971.
- CALABRESE, O. *El lenguaje del arte*. Barcelona: Paidós, 1987.
- ECO, U. *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen, 1977.
- LOTMAN, J. *Estructura del texto artístico*. Madrid: Itsmo, 1982.
- MARTIN, M. *Semiología de la imagen y de la pedagogía*. Madrid: Narcea, 1987.
- MORRIS, CH. *Fundamentos de la teoría de los signos*. Barcelona: Paidós, 1985.
- MUKAROVSKI, J. *Escritos de estética y semiótica del arte*. Barcelona: Gustavo Gili, 1977.

#### TEORIA DEL ARTE E ICONOLOGIA

- ARNHEIM, R. *El pensamiento visual*. Barcelona: Paidós, 1986.
- GOMBRICH, E. *Arte e ilusión*. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.
- OCAMPO, E. y PERAN, M. *Teorías del arte*. Barcelona: Icaria, 1991.
- PANOFKY, E. *La perspectiva como forma simbólica*. Barcelona: Tusquets, 1973.
- PANOFKY, E. *El significado de las artes visuales*. Madrid: Alianza, 1987.
- STANGOS, N. *Conceptos de arte moderno*. Madrid: Alianza, 1991.

## ESTETICA

- AA.VV. *Reflexiones sobre la crítica de arte en el umbral de los 90*. Valencia: IVAM, 1990.
- AZARA, P. *De la fealdad del arte moderno*. Barcelona: Anagrama, 1990.
- BREA, J.L. *Antes y después del entusiasmo. Arte español 1972 -1992*. Amsterdam: SDU Publishers, 1989.
- BREA, J.L. *Las auras frías. El culto a la obra de arte en la era postauralica*. Barcelona, 1991.
- DRECHESLER, W. "La tradición de la vanguardia". *Creación 5*, 1992.
- GUATTARI, F. "El nuevo paradigma estético". *Creación 5*, 1992.
- KUSPIT, D. "El artista suficientemente bueno. Más allá del artista de vanguardia". *Creación 5*, 1992.
- MADERUELO, J. *El espacio raptado*. Madrid: Mondadori, 1990.
- MARCHAN, S. *El universo del arte*. Madrid: Salvat, 1981.
- MARCHAN, S. *Del arte objetual al arte del concepto*. Madrid: Akal, 1986.
- OLIVARES, R. "El arte del fin de milenio". *Lápiz 84*, 1992.
- POPPER, F. *Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy*. Madrid: Akal, 1989.
- TATARKIEWICZ, W. *Historia de seis ideas. Arte, belleza, creatividad, mimesis, experiencia y estética*. Madrid: Tecnos, 1988.
- TRIMARCO, A. y OLLERO, J. *Confluencias. Arte y crítica en la postmodernidad*. Madrid: Instituto de estética y teoría de las artes, 1991.

## TEORIA DE LA IMAGEN Y DE LA COMUNICACION

- AUMONT, J. *La imagen*. Barcelona: Paidós Comunicación, 1992.
- BARTHES, R. *La cámara lúcida*. Barcelona: Paidós comunicación, 1990.
- DUBOIS, P. *El acto fotográfico*. Barcelona: Paidós comunicación, 1986.
- FONT, D. *El poder de la imagen*. Barcelona: Salvat, 1982.
- GARCIA SANCHEZ, J.L. *Lenguaje audiovisual*. Madrid: Alhambra. Biblioteca de recursos didácticos, 1987.
- MOLES, A. *L'image. Communication fonctionnelle*. París: Casterman, 1981.
- MOLES, A. y ZELTMAN, G. *La comunicación y los mass media*. Bilbao: Mensajero, 1975.
- SONTAG, S. *Sobre la fotografía*. Barcelona: EDHASA, 1980.
- TORAN, L.E. *El espacio en la imagen*. Barcelona: Mitre, 1985.
- VILCHES, L. *Lectura de la imagen*. Barcelona: Paidós Comunicación, 1983.
- VILLAFAÑE, J. *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Pirámide, 1985.
- ZUNZUNEGUI, S. *Mirar la imagen*. Bilbao: UPV, 1985.

## HISTORIA DEL ARTE

- BAUER, H. *Historiografía del arte*. Madrid: Taurus, 1981.
- CHUECA, F. *Guía para el estudio de la Historia del Arte*. Madrid: Cátedra, 1978.
- CRUZ, J.M. *Historia del Arte*. Madrid: Bruño. 1978.
- DE MICHELI, M. *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Madrid: Alianza, 1980.
- DORFLES, G. *Últimas tendencias del arte de hoy*. Barcelona: Labor, 1976.
- GOMBRICH, E.H. *Historia del arte*. Madrid: Alianza, 1988.
- LYNTON, N. *Ver el arte. Una historia de la pintura y la escultura*. Madrid: Hermann Blume, 1985.

**BASES PSICOPEDAGÓGICAS**

- ARNHEIM, R. *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza, 1979.
- BAYO MARGALEFT, J. *Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales*. Barcelona: Anthropos, 1987.
- CABANELLAS, J. *Formación de la imagen plástica en el niño*. Pamplona: Grafinsa, 1980.
- EISNER, W. *Procesos cognitivos y currículum*. Barcelona: Martínez Roca, 1987.
- GARDNER, H. *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Buenos Aires: Paidós, 1987.
- GIBSON, J. *La percepción del mundo visual*. Buenos Aires: Infinito, 1974.
- HOLLOWAY. *Concepción del espacio en el niño*. Buenos Aires: Paidós, 1982.
- JUANOLA, R. "Bases psicológicas de la educación artística. Aproximación al tratamiento de la diversidad". *Aula* nº 15, 1993.
- KATZ, D. *Psicología de la forma*. Madrid: Espasa Calpe, 1949.
- KOFFKA, K. *Principios de psicología de la forma*. Buenos Aires: Paidós, 1973.
- NOVAES, M.H. *Psicología de la aptitud creadora*. Buenos Aires: Kapelusz, 1973.
- RODRIGUEZ, C., RICO, F. y FERRERO, D. "Semántica del espacio perceptivo". *Aula* nº 15, Junio 1993.
- VIGOTSKY, L.S. *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal, 1982.

## DIDACTICA DE LAS ARTES PLASTICAS

- ACERETE, D. *Objetivos y didáctica de la educación plástica*. Buenos Aires: Kapelusz, 1972.
- ARAÑO, J.C. y ROJAS, J. "Los caminos del arte". *Cuadernos de pedagogía* nº 167, 1989.
- BALADA, M. *Com analitzar una obra plástica*. Barcelona: ICE, 1988.
- BALADA, M. y JUANOLA, R. *La educación visual en la escuela*. Barcelona: Paidós. Colección Rosa Sensat, 1987,
- BALIBREA, J.M. "Los procedimientos de la educación artística". *Aula* nº 3, 1992.
- BALIBREA, J.M. "Propuesta para la secuenciación de contenidos en la Educación Primaria". *Aula* nº 15, 1993.
- BOIX, E. y CREUS, R. *El arte en la escuela. Expresión plástica*. Barcelona: Polígrafa, 1986.
- CAMPUZANO, A. *Tecnologías audiovisuales y educación. Una visión desde la práctica*. Madrid: Akal, 1992.
- CRUZ, J. y BESNARD, E. *Expresión plástica*. Madrid: MEC, 1986.
- DONDIS, A.D. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1973.
- FERNANDEZ IZQUIERDO, J.C. "Videar Vídeo[art]. El vídeo como medio de expresión y de aprendizaje en la educación artística". *Aula* nº 15, 1993.
- GARCIA-SIPIDO, A. y LAGO, P. *Didáctica de la expresión plástica y musical. Manual del profesor: fundamentos y actividades*. Madrid: Real musical, 1990.
- GRACIA, F. *Estrategias creativas*. Madrid-Barcelona: MEC/Vicens Vives, 1991.
- HERNANDEZ, F., JODAR, A. y MARIN, R. *Qué es la educación artística?* Madrid: Sendai, 1992.

- JUANOLA, R. "Reforma educativa y educación artística". *Cuadernos de pedagogía* nº 208, 1992.
- KAMPMANN, L. *Dominio del azar*. Bruselas: Bouret, 1972.
- LAIGLESIA, J.F. "Aproximación crítica a la enseñanza de la escultura". *Icónica* 6. Madrid, 1985.
- LAZOTTI, L. *Comunicación visual y escuela*. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.
- LOWENFELD, V. y LAMBERT, W. *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapelustz, 1961.
- LUENGO, J. "Educación artística-plástica. Orientaciones didácticas. Planificación de actividades". *Aula* nº 15, Junio 1993.
- MARIN, R. "Objetivos y objetividad en la evaluación de las enseñanzas artísticas". *Icónica* nº 5. Madrid, 1985.
- MARIN, R. "Un nuevo modelo curricular para la década de los 90: La Educación Artística como disciplina". *Icónica* nº12. Madrid, 1987.
- MARIN, R. "Educación artística y educación visual: aprender a dibujar para aprender a vivir". *Aula* nº 15, 1993.
- MUÑOZ, A. " Los procedimientos en la educación artística". *Signos* nº 4, 1991.
- MUÑOZ, A. "Algunas posibilidades didácticas del arte contemporáneo para la Educación Artística". *Aula* nº 15, Junio 1993.
- READ, H. *Educación por el arte*. Barcelona: Paidós Iberica, 1986.
- STERN, A. *El lenguaje plástico*. Buenos Aires: Kapelusz, 1965.
- URIA, E. "Educación artística en materia de artes plásticas y evaluación". *Aula* nº 15, Junio 1993.
- WINGLER, H.M. *La Bauhaus*. Barcelona: Gustavo Gili, 1962.

### 3. Bibliografía sobre las unidades didácticas.

#### Primer curso:

##### Unidad 1: Obsevar y dibujar.

- EDWARDS, B. *Aprender a dibujar*. Madrid: Hermann Blume, 1984.
- PANOFSKY, E. *La perspectiva como forma simbólica*. Barcelona: Tusquets, 1985.
- TAILOR, J.C. *Aprender a mirar*. Buenos Aires: La Isla, 1985.

##### Unidad 2: Observar y pintar.

- BERGER, R. *El conocimiento de la pintura*. Barcelona: Noguer, 1976.
- DOERNER, M. *Los materiales de pintura y su empleo en el arte*. Barcelona: Reverte.
- GUICHARD-MELLI, G. *Cómo mirar la pintura*. Barcelona: Labor, 1980.
- LOZANO, M. *Las claves del arte abstracto. Cómo interpretarlo*. Barcelona: Planeta, 1990.
- MALINS, F. *Mirar un cuadro*. Madrid: Blume, 1983.
- PLEYNET, N. *La enseñanza de la pintura*. Barcelona: Gustavo Gili, 1971.
- WOODFORD, S. *Cómo mirar un cuadro. Introducción a la historia del arte*. Barcelona: Gustavo Gili.

##### Unidad 3: La textura y el collage.

- ADES, D. *El dadá y el surrealismo*. Barcelona: Labor, 1975.
- CIRLOT, L. *Las claves del dadaísmo. Cómo interpretarlo*. Barcelona: Planeta, 1990.
- MENDEZ, M. *El collage infantil*. Barcelona: Nestlé, 1982.
- WESCHER, H. *La historia del collage*. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.

#### **Unidad 4: Las formas en el plano.**

- ARNHEIM, R. *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza, 1979.
- CIRICI PELLICER, A. *Miró en su obra*. Barcelona: Labor, 1970.
- GUTIERREZ BURON, J. *Las claves del arte cubista*. Barcelona: Planeta, 1990.
- GARCIA DE CARPI, L. *Las claves del arte surrealista*. Barcelona: Planeta, 1990.
- KATZ, D. *Psicología de la forma*. Madrid: Espasa Calpe, 1949.

#### **Unidad 5: Gritos en la pared. El cartel.**

- CLARK, N. *Cómo combinar y elegir colores para el diseño gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili, 1991.
- ENEL, F. *El cartel*. Valencia: Fernando Torres, 1977.

Trata sobre el lenguaje, las funciones y la retórica del cartel y su repercusión en el comportamiento de la colectividad. Es una obra básica para conocer los mecanismos de las técnicas publicitarias.

- GERMANO-FABRIS. *Fundamentos del proyecto gráfico*. Barcelona: Don Bosco, 1973.

Analiza los elementos visuales y las técnicas expresivas del proyecto gráfico desde la perspectiva formal y funcional.

- MUNARI, B. *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1973.

Plantea una visión didáctica de algunos conceptos básicos del diseño y una metodología orientada al desarrollo de la creatividad lógica y analítica. Contiene propuestas de actividades y ejemplos de trabajos de alumnos de gran interés para la educación visual.

- PORTER, T. y GOODMAN, S. *Manual de diseño para arquitectos, diseñadores gráficos y artistas*. Barcelona: Gustavo Gili, 1990.

- SWAN, A. *Cómo diseñar retículas*. Barcelona: Gustavo Gili, 1990.
- WONG, W. *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.

### **Unidad 6: Luces y sombras.**

- BERNHAN, J. *La iluminación en TV*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y TV.
- MILLERSON, G. *Técnicas de realización y producción en TV*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y TV, 1985.
- VICARIO, M et al. *El museo de la luz. Ed. secundaria. Área visual y plástica*. Madrid: MEC, 1992.

Trabajo elaborado dentro del Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación para el Proyecto Atenea. Contiene Unidades Didácticas para el área plástica y visual de la ESO en torno a la idea de la construcción de un museo sobre diferentes usos creativos de la luz natural y artificial.

### **Unidad 7: Imágenes en movimiento: El videojuego.**

- BARTOLOME, A. *Nuevas tecnologías y enseñanza*. Barcelona: Grao-ICE, 1989.
- BEAUMONT, J. "El irresistible ascenso del héroe electrónico", *El País* (29 de Nov. de 1992)
- DECROLY, O. y MONCHAMP, E. *El juego educativo*. Madrid: Morata, 1986.
- GALCERAN, M. "Identificación y análisis de valores y construcción conceptual". *Comunicación lenguaje y educación nº 15*. Madrid: Aprendizaje, 1992.
- HOFFMAN, M.L. "Desarrollo moral y conducta". *Infancia y aprendizaje nº 15*, 1983.
- JANOWITZ, M. y SCHULZE, R. (1985): "Tendencias de investigación en el sector de la comunicación de masas". *Sociología de la comunicación de masas* Vol. 1, Barcelona: Gustavo Gili, 1985.

- LOPEZ ONETO, E. y ORTEGA, J.M. *El juego: entre la habilidad y el azar*. Barcelona: Salvat, 1982.
- M. SOVIERO, M. "Juegos de película". *On-Off n. 12* (46-50), 1993.
- MARKS G.,P. *El niño y los medios de comunicación*. Madrid: Morata, 1985
- VILCHES, L. *La lectura de la imagen*. Barcelona: Paidós, 1986
- WRIGHT, Ch. *Comunicación de masas*. Buenos Aires: Paidós, 1980.
- ZALLO, R. *Economía de la comunicación y de la cultura*. Madrid: Akal, 1988.
- ZUNZUNEGUI, S. *Mirar la imagen*. Bilbao: U.P.V., 1977.

## **Segundo curso.**

### **Unidad 1: La línea.**

- CAMP, J. *Dibujar con los grandes maestros*. Madrid: Blume, 1982.
- DALLEY, T. *Guía completa de ilustración y diseño. Técnicas y materiales*. Madrid: Blume, 1981.
- GEELHAAR, CH. *Paul Klee. Dibujos*. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.
- HAYES, C. *Guía completa de pintura y dibujo. Técnicas y materiales*. Madrid: Blume, 1980.
- KANDINSKY, V. *Punto y línea sobre el plano*. Barcelona: Barral, 1970.
- ROTTGER-KLANTE. *El punto y la línea*. París: Bouret, 1967.

### **Unidad 2: El color.**

- ALBERS, J. *La interacción del color*. Madrid: Alianza, 1963.
- BERGMANS, J. *La visión de los colores*. Madrid: Paraninfo, 1978.
- BRUSATIN, M. *Historia de los colores*. Barcelona: Paidós, 1987.
- CARIDE, I. el al. *La palabra del color*. Madrid: Narcea/MEC, 1991.

- DE GRANDIS, L. *Teoría y uso del color*. Madrid. Cátedra, 1985.
- FABRIS, S. y GERMANI, R. *Color: proyecto y estética en las artes gráficas*. Barcelona: Edebé, 1973.
- GERRITSEN. *Color*. Madrid: Blume, 1980.
- GIMENEZ RODRIGUEZ, D. y TATO GUERRA, S. *El color*. Generalitat Valenciana: Direcció General d'ordenació i Innovació Educativa, 1983.
- KÜPPERS, H. *Fundamentos de la teoría de los colores*. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.
- PORTAL, F. *El simbolismo de los colores*. Tradición Unánime, 1989.

### **Unidad 3: La imagen secuencial: El comic.**

- ACEVEDO, J. *Para hacer historietas*. Madrid: Popular, 1984.
- APARICI, R. *El comic y la fotonovela en el aula*. Madrid: Consejería de Educación, 1989.
- FERNANDEZ, M. y DIAZ, O. *El comic en el aula*. Madrid: Alhambra, 1990.
- GASCA, L y GUBERN, R. *El discurso del comic*. Madrid: Cátedra, 1988.

Es un inventario pormenorizado de los elementos propios del lenguaje del comic, lleno de ejemplos de los diferentes estereotipos, símbolos cinéticos, metáforas visuales, etc. Puede ser de gran utilidad en el desarrollo de la unidad.

- GUBERN, R. *El lenguaje de los comic*. Barcelona: Península, 1979.

Realiza un estudio global y sistemático del lenguaje del comic desde la semiótica y la teoría de la comunicación. Describe las similitudes y diferencias con otras formas artísticas y explica la sintaxis del lenguaje específico del comic.

- RODRIGUEZ DIEGUEZ, J.J. *El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili, 1988.

## VIDEOS:

- **Cómic: noveno arte.** (Historia del cómic). Euskal Telebista.

Con este título se reúnen 13 programas de media hora de duración.

## Unidad 4: La publicidad.

- FURONES, M. *El mundo de la publicidad.* Barcelona: Salvat, 1980.

Sintetiza los conceptos básicos de la publicidad, sus procesos de realización y las actitudes que genera con sencillez y claridad.

- PENINO, G. *Semiótica de la publicidad.* Barcelona: Gustavo Gili, 1976.
- ALONSO, M. y MATILLA, L. *Imágenes en acción. Análisis y práctica de la expresión audiovisual en la escuela activa.* Madrid: Akal, 1990.
- APARICI, R., VALDIVIA, M. y MATILLA, L. *La imagen.* Madrid: UNED, 1990.
- APARICI, R. y GARCIA MATILLA, A. *Lectura de imágenes.* Proyecto didáctico Quiros. Madrid: De la Torre, 1989.
- FERNANDEZ IBAÑEZ, J.J. *Didáctica de la imagen. Educación de la sensibilidad visual.* Bilbao: ICE - Trarttalo, 1986.
- HERNANDEZ, P. *Imagen y sonido.* Biblioteca de recursos didácticos. Madrid: Alhambra Longman, 1990.
- SANTOS GUERRA, M.A. *Imagen y educación.* Madrid: Anaya. 1984.

## Unidad 5: Las formas en el espacio.

- AA.VV. *Diccionario universal de escultores.* Barcelona: Gustavo Gili.
- ARGAN, G.C. *El arte moderno.* (2 tomos). Fernando Torres, 1975.
- HEARD HAMILTON, G. *Pintura y escultura en Europa 1880-1940.* Madrid: Cátedra, 1980.

- JORCHIM, H. *Escultura en el siglo XX*. Barcelona: Blume, 1981.
- KAMPMANN, L. *Espacios y volúmenes*. París: Bouret, 1972.
- MARTINEZ GONZALEZ, J.J. *Las claves de la escultura. Cómo identificarla*. Barcelona: Ariel, 1986.
- MENNA, F. *La opción analítica en el arte moderno*. Barcelona: Gustavo Gili, 1977.
- READ, H. *La escultura moderna*. México: Hermes, 1964.
- STERN, A. y DUQUET, P. *La conquista de la tercera dimensión*. Buenos Aires: Kapelusz.
- THOMAS, K. *Diccionario del arte actual*. Barcelona: Labor, 1978.
- WITTKOWER, R. *La escultura: procesos y principios*. Madrid: Alianza Forma, 1978.

### **Unidad 6: El mundo de los objetos.**

- BONSIPE, G. *Teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili, 1975.

Desde su punto de vista de profesor y diseñador, describe aspectos teóricos y prácticos del diseño y de su enseñanza.

- CARELMAN, J. *Catálogo de objetos imposibles*. Madrid: Aura comunicación, 1990.
- CHING, F. *Arquitectura: Forma, espacio y orden*. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.
- MUNARI, B. *El arte como oficio*. Barcelona: Nueva colección Labor, 1968.

Concibe el diseño como el arte de nuestro tiempo. Contiene reflexiones sobre el mundo del diseño y el trabajo del diseñador que presenta de forma personal y atractiva.

- MUNARI, B. *Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.

PIPES, A. *El diseño tridimensional. Del boceto a la pantalla*. Barcelona: Gustavo Gili, 1992.

- SOLANAS, J. *Diseño, arte y función*. Barcelona: Salvat, 1981.

Estudia el mundo del objeto, su evolución y las relaciones entre forma y función con un planteamiento didáctico y ameno.

### **Unidad 7: Los medios de comunicación. La TV**

- ALCOVER, N. y URBEZ, L. *Introducción a la lectura crítica del film*. Barcelona: Don Bosco/Edebé, 1976.

- APARICI, R. y GARCIA MATILLA, A. *Imagen, video y educación*. Madrid: Fondo de Cultura Económica, 1987.

- BONET, E. et al. *En torno al video*. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.

Describe el valor del video como instrumento de creación artística y estudia determinadas formas alternativas de televisión.

- FERNANDEZ IBAÑEZ, J.J. y DUASO, M.S. *El cine en el aula*. Madrid: Narcea, 1982.

- FERRES I PRATS, J. *Vídeo y educación*. Barcelona: Laia, 1988.

- FERRES, J. y BARTOLOME, A. *El vídeo. Enseñar vídeo, enseñar con el vídeo*. Barcelona: Gustavo Gili, 1991.

- FLICHY, P. *Una historia de la comunicación moderna*. Barcelona: Gustavo Gili, 1991.

- GARCIA SANCHEZ, J.L. *Lenguaje audiovisual*. Madrid: Alhambra Longman, 1989.

- PARDO, J.R.; PARDO, F. *Esto es televisión*. Barcelona: Salvat, 1982.

Presenta la historia de la televisión, aspectos tecnológicos, sociológicos y análisis del medio con carácter divulgativo.

- RODA, F.J. y BELTRAN DE TENA, R. *Información y comunicación. Los medios y su aplicación didáctica*. Barcelona: Gustavo Gili, 1986.



