

PROGRAMACIÓN DE MATERIA/NIVEL.

UNIDADES DIDÁCTICAS. 3º E.S.O.



3º de ESO

Esta asignatura trata en profundidad algunos aspectos de la Educación Plástica en los que, por razones de horario y ratio, no se puede profundizar en 1º y en 2º y permite que nuestros alumnos desarrollen parte de las capacidades que el diseño curricular base establece como objetivos generales de la Educación Secundaria; Al desaparecer nuestra presencia en 3º de la ESO de forma obligatoria y ofertarse como asignatura de libre configuración, se ha optado por presentar una optativa que sirva de puente a la opcional de 4º. Nuestro objetivo es convertir esta asignatura en una segunda parte de la EPV de 2º, pero con un matiz más **lúdico, experimental y creativo**.

1. COMPETENCIAS CLAVE

Competencia Conciencia y Expresiones Culturales

Esta asignatura en 3º de ESO debe suponer un paso más en la concreción de los conceptos propios de la asignatura adquiridos a partir de 1º y 2º de ESO, y por tanto profundizará en el aprender a ver y aprender a hacer, en el marco del arte y de la comunicación audiovisual. Y especialmente, por su propia naturaleza, ayudará a conocer los principios culturales y artísticos. Para ello, y a esta edad, el alumno conocerá fundamentalmente los distintos tipos de imágenes, su creación y su capacidad comunicativa, desde el ámbito artístico al técnico, profundizando en los conceptos ya estudiados en 2º

Competencia aprender a aprender

Como veremos más adelante en la metodología, nuestra asignatura obliga a los alumnos a la toma constante de decisiones; cada vez que se realiza un trabajo artístico o de diseño se obliga a la utilización de los contenidos adquiridos en aras a fines comunicativos y estéticos, que involucran necesariamente la creatividad, la invención y la originalidad. Aún más, se expone al alumno a la evaluación pública de sus decisiones a partir de la obra terminada, lo que suponemos favorece la autonomía del alumno.

Este camino, iniciado en 1º de ESO, y continuado en 2º, mantiene su andadura en este tercer curso, y por tanto las exigencias derivadas de la responsabilidad y autonomía serán amplias en consecuencia con la propia evolución personal del alumno y de su maduración.

Competencia Social y Cívica

Los medios de comunicación de masas utilizan como canal más eficaz el audiovisual. La información (y desinformación) utiliza frecuentemente estas formas de expresión y su conocimiento es básico a la hora de fomentar el espíritu crítico y constructivo en la sociedad democrática contemporánea, valorando las formas comunicativas propias de nuestro ámbito, desde una noticia del telediario a un anuncio gráfico en la prensa.

El alumno de 3º de ESO es un adolescente necesitado de normas. El conjunto de estas normas, junto a sus aspiraciones e inquietudes, deben desembocar en la creación de un ciudadano del futuro, interesado por su mundo, con un espíritu crítico y emprendedor. Desde nuestra asignatura podemos ayudar a través del respeto al trabajo bien hecho y al esfuerzo encauzado en pos de unos objetivos.

Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Precisamente la tan desarrollada en nuestra asignatura competencia para la autonomía personal obliga al alumno de nuestro campo a desarrollar el esfuerzo personal, a la búsqueda de soluciones no antes vistas, a la constante autocrítica. La reflexión de cada uno de los procesos de experimentación que obligatoriamente pone en práctica el alumnado, junto con las indicaciones del profesor, hará adquirir un proceso de estudio, un protocolo de adquisición de conocimientos.

Realmente el alumno en 3º de ESO debe ya haber aprendido los métodos de adquisición de conocimientos, las estrategias para la obtención de los resultados buscados, el uso de reglas para el seguimiento de un proceso (o su crítica racional). Pero nuestra experiencia nos lleva a pensar que es precisamente en esta edad cuando hay que obtener los resultados más preciados, donde es más fácil perder el rumbo en la adquisición de conocimientos, y por ello desde Talleres Artísticos nos proponemos fomentar el esfuerzo, la investigación y el conocimiento como camino para la autoformación.

Competencia digital

Si los medios de comunicación de masas son el referente informativo y el audiovisual su canal natural, la informática y el mundo digital son los soportes contemporáneos. Con la inclusión de nuestro centro en la red TIC, disponemos de una herramienta capaz de abrir un nuevo abanico de posibilidades.

Si en el primer curso de la ESO entrábamos en contacto con la búsqueda de información en la red, su filtrado y uso, ahora volcaremos nuestro interés en el uso de la informática como herramienta creativa, sobre todo a partir del uso de los programas de Diseño Asistido por Ordenador.

Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología

La observación, la toma de decisiones y la actuación es el proceso normal de creación plástica, y por tanto de interacción con el medio. Posteriormente podemos incluso recrearlo a partir de los materiales artísticos de toda índole. Es, si se observa detenidamente, un proceso muy parecido al científico, aunque con unos fines y unas normas diferentes.

El orden y la limpieza, el aprovechamiento de los materiales y el reciclaje de los ya usados serán a principios de este curso.

A través del estudio de la imagen, y partiendo de la imagen simbólica representativa o esquemática, el hombre llegó a la abstracción geométrica. Precisamente la geometría, como abstracción de la realidad, es la primera aproximación a la "matemática visual", que nuestra asignatura aborda en la unidad didáctica de Dibujo Técnico.

En 3º de ESO proponemos el afianzamiento de la competencia matemática a través de la geometría del espacio, sin olvidar los conceptos relacionados con la proporción, y ello desde el punto de vista de la composición artística y del estudio sistematizado de los sistemas de representación.

Competencia comunicación lingüística

La comunicación por medio del lenguaje visual comúnmente conlleva una traducción al lenguaje verbal, cuando no es parte indispensable del mismo mensaje como en el caso de los lenguajes integrados. La explicación de una imagen es una parte más del hecho artístico y comunicativo audiovisual.

A parte de las sendas ya abiertas en 1º y 2º de ESO, el alumno de este curso debe perfeccionar el lenguaje hablado y escrito para expresar adecuadamente las ideas que quiere comunicar, especialmente a través de un vocabulario rico, en el que debemos fomentar; del cuidado de las reglas sintácticas y de las faltas de ortografía.

2. OBJETIVOS

1. Desarrollar la actividad del alumno dentro de la vida cultural del centro, fomentando la participación, la búsqueda de nuevas actividades y propuestas culturales originales y creativas.
2. Educar al alumno en el interés por el arte en general y por el más cercano de la localidad en particular, especialmente en este 3º de ESO

a través del diseño, incluido el arquitectónico

3. Conocer y expresarse en el lenguaje técnico y artístico más común, profundizando en los conceptos y experiencias adquiridas durante el curso anterior, en especial en el vocabulario técnico y en los medios de expresión plástica y gráfica.

4. Formular el dibujo técnico en general y los sistemas de representación en particular desde los dos aspectos fundamentales: como lenguaje de las ciencias y de la ingeniería y como herramienta insustituible de las bellas artes y del dibujo en particular.

5. Entender desde un marco crítico las funciones comunicativas de la imagen, en especial las del diseño y dentro de ellas los conceptos básicos que formulan la forma y la función.

6. Relacionar los métodos del dibujo técnico y artístico con los procesos de resolución de problemas reales en el ámbito de nuestra asignatura y fuera de ella, especialmente a partir de los conocimientos de la geometría plana y los sistemas de representación.

7. Fomentar la creatividad sin cortapisas, buscando formas originales de comunicar visual y plásticamente, facilitando un ambiente de trabajo individual y/o grupal en la que el respeto no exento de crítica sea el modelo de desarrollo de la asignatura.

8. Fomentar el trabajo volumétrico, en particular el modelado y la creación de estructuras espaciales, buscando su interacción con la escultura, la arquitectura y el diseño industrial.

9. Inculcar en el alumno el concepto del trabajo individual o colectivo subrayando los buenos resultados del esfuerzo constante, en el que los demás aprenderán de él y él de los demás en un ambiente de respeto hacia otras formas de creación.

3. CONTENIDOS

No existe un temario oficial en el que se encuentren los contenidos para este nivel, visto que se trata de una optativa.

Trataremos temas claves, como pueden ser el volumen, el color o los lenguajes integrados, que en segundo no se pudieron desarrollar.

Los contenidos conceptuales correspondientes a este curso se circunscribirán, en principio a los mismos que ya se encontraban presentes en 2º, no se ampliará la teoría sino el corpus de ejercicios que se realizarán y sólo a través de ellos se ampliarán conceptos. Aplicaremos, por tanto, como veremos más adelante, una metodología del descubrimiento, guiado por los ejercicios propuestos por el profesor.

La programación de estas actividades es flexible y está abierta a sugerencias, tanto de los alumnos como del centro, en función de las necesidades específicas que puedan surgir a lo largo del curso que puedan ser resueltas en el taller por nuestros alumnos y enlacen así la asignatura con la realidad.

CONTENIDOS:

Los contenidos de la asignatura se desarrollan en 6 unidades didácticas:

1. **El Dibujo en el Diseño**

- La luz y la sombra. Dibujo del natural
- El boceto.

*en esta unidad se repasarán temas vistos en la ESO (línea, forma, color, textura, composición...), necesarios para realizar los proyectos.

2. **El Grabado**

- Introducción a las técnicas de impresión
- Breve historia del grabado
- La técnica del grabado
- **Monotipos**

3. **Imágenes en movimiento: el libro mágico**

- Encuadre y planos
- Movimientos de cámara
- El rostro, el espejo de las emociones
- El **cómic** en el story board. Videocreación
- Película de **dibujos animados y/o stop motion**

4. **Sistemas de representación**

- ¿Qué son los sistemas de representación?
- Principales sistemas
- Croquis y acotación. Diseñando el volumen

5. **La expresión con el volumen**

- El volumen compacto. El volumen hueco: espacio (en) cerrado
- La **Cerámica** Engobes y esmaltes
- El volumen como estructura abierta
- Papel maché y materiales naturales en la creación de **máscaras**
- Objetos para crear, objetos para contaminar. Construcción con

- materiales de desecho, reciclaje La expresión con **materiales naturales y objetos cotidianos**
- **Intervención artística en la naturaleza**

4. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

Creemos que son necesarias al menos 6 horas para cada unidad didáctica.

Por tanto la secuenciación de contenidos sería la siguiente:

- 1er trimestre: unidades 1 y 2
- 2º trimestre: unidades 3 y 4
- 3er trimestre: unidad 5

Esta distribución temporal de los contenidos estará sujeta a los cambios que el profesor estime, según las características y /o necesidades del grupo, con ánimo de mantener el mayor grado de motivación por su parte.

ACTIVIDADES:

u.d.1:

- Realización de apuntes del natural.

u.d. 2:

- Realización de un grabado (trabajo individual)

*en grupo se prepararán postales o folletos informativos para dar publicidad a algún evento que tenga lugar en el centro a lo largo del curso.

-Realización de un monotipo

u.d. 3:

- Realización de guión gráfico con estudio de planos y angulaciones para la realización de un corto en grupos.

u.d. 4:

- Aplicación de los sistemas de representación en la realización de bocetos para escultura.

u.d. 5 :

- Elaboración de esculturas (con papel maché, cartón falla). Máscaras
*Se realizarán dos proyectos: uno individual y otro en grupo que se colocará en algún espacio del centro.

- Realización de objetos utilitarios o decorativos con barro (trabajo individual)

- Proyecto de intervención en el centro aplicando las técnicas estudiadas.

Realización de un mural para decorar algún espacio del centro y/o confección de placas para nombrar algunas zonas del edificio (departamentos, aulas, biblioteca...) o algunos árboles del patio (trabajo colectivo)

5. METODOLOGÍA

- El profesor desarrollará los contenidos esenciales de la unidad, manteniendo el interés y fomentando la participación del alumnado, con la ayuda de las herramientas que considere necesarias (diapositivas, cañón, ordenadores del aula, etc.).

- A continuación, los alumnos realizarán distintos tipos de actividades, para asimilar y reforzar lo aprendido. Los ejercicios podrán realizarse total o parcialmente en casa pero siempre bajo la supervisión personal del profesor, que analizará las dificultades y orientará y proporcionará las ayudas necesarias.

- Para acercar la asignatura a la realidad sensible de los alumnos, los ejercicios propuestos, las imágenes y ejemplos tendrán relación con la provincia, sin que por ello se olviden aquellos referentes universales en el arte y la cultura.

- Se facilitará que el alumno pueda ver, al tiempo que realiza sus propios ejercicios, como van desarrollándose los ejercicios del resto de los compañeros, sus aciertos y sus errores, favoreciendo el espíritu crítico y la autonomía en la toma de decisiones y, sobre todo, la búsqueda de la originalidad de planteamientos expresivos en lo artístico y comunicativos en lo técnico.

- En algunas unidades, los alumnos llevarán a cabo actividades en pequeños grupos para desarrollar un trabajo cooperativo que les servirá también para mejorar la iniciativa y la investigación.

- El Departamento participará, dentro del horario lectivo, en aquellos eventos que se consideren positivos para el desarrollo personal de los

alumnos y las asignaturas que imparte, colaborando en el Plan de Lectura y Biblioteca, en la realización de bocetos para la impresión de camisetas para los viajes de estudios, o en la participación en concursos de carácter regional o nacional (día de las aves, programas de la ONCE, día del SIDA, día contra la violencia de género, etc.), adecuando dichas actividades a la programación de contenidos.

- El profesorado facilitará el uso de las nuevas tecnologías informáticas para la búsqueda de información adecuada a los contenidos o ejercicios que se desarrollen, promoviendo la adecuación de la herramienta a los fines requeridos, y especialmente a través del estudio de bancos de imágenes. Especialmente útiles serán los programas de diseño gráfico de carácter vectorial o bip-map como herramientas creativas, o quizás el desarrollo de programas sencillos de reconocimiento de obras artísticas.

- Los ejercicios realizados por los alumnos podrán ser expuestos en espacios adecuados del centro, normalmente formando parte de un objetivo más amplio, como celebraciones de días particulares, temática contenida en la transversalidad, etc., favoreciendo la toma de responsabilidad, el enfrentamiento a la valoración y la crítica de los demás y la autovaloración.

- Los ejercicios se evaluarán lo antes posible y se devolverán a los alumnos, que deben guardarlos para posteriores comprobaciones. Algunos ejercicios pueden quedar en el aula como decoración temporal o con otros fines. Es importante que el alumnado sepa en todo momento cuales son las razones por la que tal ejercicio está evaluado con tales notas. Para ello, primeramente el profesor explicará los objetivos que nos proponemos obtener con este ejercicio, la metodología a desarrollar, los materiales y los criterios que fijaremos para su evaluación. Pero posteriormente a la evaluación de los trabajos el profesor debe facilitar la información correspondiente para que pueda realizarse una recuperación adecuada del trabajo o una mejora del mismo. El sistema que puede utilizar cada profesor es distinta y se adecuará a su particular metodología de trabajo, entre las que pueden estar la información general de los errores más comunes detectados en los trabajos, la información escrita e individualizada en el reverso de los trabajos devueltos, la explicación de viva voz a la recogida del trabajo, etc.

A la vez se realizará la coevaluación y autoevaluación, método idóneo para alcanzar la competencia de aprender a aprender y la de autonomía.

- El alumno debe conocer las fórmulas de cálculo de la nota de las evaluaciones parciales, y de acuerdo a los datos que obran en su poder debe realizar los cálculos correspondientes. Así mismo, y a través de esas mismas cuentas, podrá decidir que ejercicios debe mejorar para que el resultado final sea, al menos, el de aprobado.

Durante todo el curso se podrán presentar los trabajos para recuperar la nota, sustituyéndola, y calculando de nuevo la nota que le corresponde en la evaluación.

En el sentido particular en el que aplicamos la evaluación continua, el alumno puede en todo momento mejorar sus resultados a través de la recuperación de ejercicios y exámenes. El alumno debe esforzarse en conseguir los objetivos propuestos para cada uno de los ejercicios, y para ello tendrá todas las oportunidades que considere necesarias.

6. TRANSVERSALIDAD

La práctica de nuestra asignatura durante el primer ciclo de la ESO participa constantemente en el desarrollo de valores que, sin poseer una ubicación sólida en ninguna asignatura, son indispensables en el desarrollo personal del alumno.

Comúnmente incluimos estos saberes transversales en los ejemplos que continuamente usamos en las explicaciones de los contenidos conceptuales, y en la elección del mismo libro de texto se valoró positivamente la inclusión de imágenes y ejemplos al respecto. Por otra parte, la elección de los ejercicios prácticos que deben realizar los alumnos y los motivos o imágenes figurativas a tratar, en su caso, están comúnmente orientadas en el mismo sentido.

Los ejes básicos que utilizamos en este curso son:

- Educación ambiental. Se realizarán intervenciones en el centro, con la intención de crear espacios más agradables.
- Educación para la Igualdad. Es común en el centro realizar actividades relacionadas con las efemérides nacionales e internacionales como el día de los derechos del niño, o contra la violencia de género, por poner sólo dos ejemplos. En todos estos casos, y aparte del resto de las actividades organizadas por los otros departamentos, existe un claro referente gráfico; recordar a la comunidad educativa esa fecha a través de carteles, concienciación en clase y realización de murales, actividades colectivas en la que la decoración y la escenografía son parte importante. También puede plantearse a este nivel la realización de publicidad cinematográfica.

7. ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LAS ASIGNATURAS INSTRUMENTALES: MATEMÁTICAS Y LENGUA

- Actividades contenidas en la asignatura en relación a la asignatura de Lengua:

- 1) Lectura de textos para ilustrar.
- 2) Análisis oral de obras de arte y de los trabajos propios y de los compañeros evaluadas como pruebas de la asignatura.
- 3) Expresión escrita en los trabajos, ejercicios y exámenes.
- 4) Aumento del vocabulario, en especial el relacionado con las artes y con la técnica.
- 5) Valoración de las faltas de ortografía en trabajos y exámenes.
- 6) Corregir las faltas de sintaxis y de organización de ideas en ejercicios escritos.

- Actividades contenidas en la asignatura en relación a la asignatura de Matemáticas:

- 1) Desarrollo de los principios básicos de la geometría plana.
- 2) Las formas en el espacio: la perspectiva técnica y sobre todo intuitiva.
- 3) Utilización de la regla y el compás: medir, sumar y restar distancias. Sumar y restar ángulos. Las tangencias y las representaciones en el espacio.
- 4) La proporción: construcción de figuras proporcionales.

Todas las medidas expuestas tendrán un seguimiento en clase, y el profesor propondrá su corrección e incluso su evaluación como medida propedéutica motivadora.

8. CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS Y ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Criterios de Evaluación

- Identificar usos de la imagen y los elementos básicos que la conforman: el formato, el punto, la línea y la mancha (textura y color), la luz, la proporción del soporte. Buscamos que el alumno reflexione sobre el poder del lenguaje visual y sus distintas formas de presentación, así como el juego de elementos que conforman la imagen.
- Hallar soluciones con diferentes registros comunicativos dentro de una misma imagen, o con distintas imágenes que forman un mismo registro comunicativo.
- Encontrar la estética de lo técnico (la belleza del diseño) y la técnica de lo artístico (los procesos técnicos, la composición clásica).

- Representar formas bidimensionales a partir de los elementos fundamentales de la imagen, jugando con ellos en busca de una solución concreta. Es la puesta en práctica de los criterios anteriores, proponiendo un viaje escalonado desde los elementos más simples vistos en 1º y 2º hasta realizaciones más complejas en cuanto a la técnica y la estética.
- Conocer y usar técnicas gráficas. Dominar los procesos constructivos con las técnicas húmedas y secas, jugando con ellas en pos del control técnico.
- Aplicar las técnicas adecuadas al lenguaje y a los objetivos propuestos en la obra, llegando a soluciones eficaces.
- Aplicar los conocimientos plásticos adquiridos en la realización de trabajos grupales, fundamentalmente con un objetivo comunicativo y estético. Buscamos la implicación activa del alumnado en proyectos grupales que sean solucionados bajo unas directrices concretas y unos objetivos específicos.
- Encontrar soluciones plásticas en ejercicios en los que el alumno busque el qué y el cómo. Más bien al final de curso, y según las cualidades intrínsecas del alumnado, buscaremos ejercicios de carácter abierto, en los que el alumno desarrolle el bagaje de conocimientos adquiridos en busca de soluciones personales y libres, con pocos condicionantes, y en los que el método y la técnica a emplear formen parte de la autocrítica creativa.
- Implicar al alumno en el gusto por el arte y las manifestaciones plásticas y visuales contemporáneas, incidiendo en el lenguaje propio de nuestra asignatura y en las características por modalidades artísticas. Prestaremos especial importancia al concepto de composición, especialmente a través del análisis de la obra artística y del mundo del diseño.

Procedimientos de evaluación ordinaria

La evaluación continua del alumno se basará en la realización de los ejercicios prácticos, cuyos objetivos parten de los contenidos conceptuales adquiridos en las clases.

Estos ejercicios se desarrollarán y terminarán fundamentalmente en clase, aunque la falta de tiempo u otras causas (motivar al alumno, forzar la búsqueda de un trabajo más personal, etc.) puede recomendar que algunos se realicen en casa o simplemente se terminen allí. De cualquier manera el alumno será claramente informado de los objetivos que nos proponemos obtener, los materiales a utilizar y el desarrollo del proceso creativo correspondiente.

