GOBIERNO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

I. E. S. ARAMO

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

PROGRAMACIÓN DE ARTE Y TECNOLOGÍA DE LA IMAGEN

Materia Optativa para 2º Ciclo de Educación Secundaria Obligatoria

Curso: 2014-2015

PROGRAMACIÓN DE

“ARTE Y TECNOLOGÍA DE LA IMAGEN”

(Materia optativa para 3º o 4º curso de EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA)

CURSO 2014-2015

Departamento de ARTES PLÁSTICAS

I. E. S “ARAMO” – OVIEDO

SUMARIO

INTRODUCCIÓN 3

OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA 4

OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA 5

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN

DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS 6

CONTENIDOS 8

TEMPORALIZACIÓN 10

METODOLOGÍA 11

MATERIALES Y RECURSOS 12

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 13

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN 14

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 14

CONTENIDOS MÍNIMOS 14

PLAN DE RECUPERACIÓN 15

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD 16

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS 16

INTRODUCCIÓN

El Departamento de Dibujo y Artes Plásticas del I.E.S. ARAMO propone la materia optativa *"Arte y Tecnología de la Imagen"* como proyecto del ámbito artístico para los alumnos del 2º ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria.

Como justificación de esta nueva materia en el Currículo del Centro, se expusieron los siguientes aspectos:

- Los contenidos de este Proyecto se corresponden en gran medida con los de "Imagen y Expresión" e "Iniciación a la Comunicación y la Imagen", que se han ofertado en el Centro en años precedentes, siendo elegida por un importante número de alumnos.
- El carácter de la materia resulta especialmente atractivo para los alumnos que desean cursar posteriormente, en nuestro mismo Centro, el BACHILLERATO de ARTES o alguno de los CICLOS FORMATIVOS de IMAGEN y SONIDO, por su vinculación evidente con el mundo de la Imagen : diseño gráfico, fotografía, cine, diseño por ordenador,..
- El Centro ya dispone de un buen número de materiales, espacios, recursos y profesorado cualificado necesarios para impartir la materia, que quedarían infrautilizados con la no inclusión de esta optativa.

La estructura de la materia gira en torno a la investigación de diferentes procesos creativos con y a través de la imagen, y se organiza en torno a la expresión real y práctica por parte de los alumnos, la aplicación de los conocimientos y aptitudes ya adquiridos en las diversas áreas troncales a diferentes objetivos comunicativos, y una atención mayor a los procesos que a los resultados.

"Arte y Tecnología de la Imagen" aborda la vertiente funcional y práctica de las dos líneas generales a partir de las cuales se organizan los contenidos del área de *Educación Plástica y Visual*: «saber ver» y «saber hacer», poniéndolas al servicio de finalidades comunicativas concretas, próximas a los alumnos y libremente elegidas por ellos. Se trata de que el alumno relacione los temas que decide atender con los enfoques comunicativos posibles y con los medios y técnicas por él utilizables.

Se hablará continuamente de cómo el proceso creativo en el campo gráfico y visual depende de la finalidad comunicativa del emisor, que habrá de decidir el mejor modo de enlace entre forma y fondo, es decir, **qué** expresar y **cómo** hacerlo.

Esta particularidad de planteamiento repercute, como es natural, en el enfoque de los objetivos, de los contenidos, de la metodología y del modo de evaluación de la materia. Los objetivos se centran fundamentalmente en la comprensión de la comunicación visual y audiovisual a través de procesos prácticos de creación que impliquen a los alumnos con la complejidad de su entorno. El contenido queda relativamente abierto dentro de un marco de referencia amplio y coherente, en el que profesores y alumnos han de concretar su(s) línea(s) de trabajo y análisis. La metodología habrá de articularse a partir de la indagación, la actividad reflexiva y la autocrítica individual y grupal. La evaluación ha de ser forzosamente continua y centrada sobre el modo de desarrollo de los procesos creativos.

El diseño de la materia *"Arte y Tecnología de la Imagen"* tiende a evitar rutinas en la utilización de diferentes recursos expresivos y a propiciar un campo de acción en el que lo más

válido sea la actividad de creación en sí misma y todo lo que ella puede movilizar y poner en juego, por encima del resultado que se logre o incluso, en ocasiones, al margen de él. De este modo el Aula de *"Arte y Tecnología de la Imagen"* debe entenderse como un lugar dinámico de experimentación, modificable a partir de las diferentes acciones que se pongan en juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los objetivos de esta materia colaboran en el desarrollo de gran parte de los objetivos generales de etapa. El enfoque abierto y eminentemente práctico de esta materia contribuye al desarrollo de capacidades de cooperación y de trabajo en equipo, así como a la coordinación de esfuerzos con actitudes solidarias y tolerantes. Del mismo modo coopera en el desarrollo de actividades de forma autónoma y equilibrada valorando el esfuerzo y la superación de las dificultades. La materia de *"Arte y Tecnología de la Imagen"* favorece, en particular, la adquisición de la capacidad de interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación y reflexionar sobre los procesos implicados en el uso.

OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA – EDUCACIÓN SECUNDARIA

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura, en la lengua castellana y, en su caso, en la lengua asturiana.

i) Comprender y expresarse al menos, en una lengua extranjera de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, desarrollando la sensibilidad estética y la capacidad para disfrutar de las obras y manifestaciones artísticas.

m) Conocer y valorar los rasgos del patrimonio lingüístico, cultural, histórico y artístico de Asturias, participar en su conservación y mejora y respetar la diversidad lingüística y cultural como derecho de los pueblos e individuos, desarrollando actitudes de interés y respeto hacia el ejercicio de este derecho.

OBJETIVOS DEL ÁREA

El desarrollo de esta materia ha de contribuir a que las alumnas y alumnos adquieran las siguientes capacidades:

1. Abordar la realización de proyectos relacionados con el ámbito mediante el trabajo cooperativo, planificando y utilizando métodos, procedimientos y recursos coherentes con el fin perseguido.

2. Adoptar actitudes favorables para el análisis de situaciones, para la resolución de problemas, y para la toma de decisiones de forma ordenada y metódica desarrollando el rigor intelectual, el interés por el trabajo bien hecho, y la voluntad de corregirlo y perfeccionarlo.

3. Buscar, seleccionar y procesar información procedente de fuentes diversas, incluida la que proporciona el entorno, utilizando con progresiva autonomía las tecnologías de la información y la comunicación, analizarla con sentido crítico y comunicarla a los demás oralmente y por escrito de manera organizada e inteligible.

4. Expresar y comunicar diferentes mensajes, ideas, emociones, experiencias o soluciones técnicas con creatividad empleando el lenguaje, registro y medio de comunicación más adecuado de acuerdo con la intencionalidad del mensaje y la situación comunicativa.

5. Desarrollar destrezas y habilidades específicas para el análisis, diseño, elaboración, utilización o manipulación de forma segura, ordenada y responsable de los materiales, recursos, objetos, productos o sistemas tecnológicos empleados en el proyecto.

6. Desarrollar la autoestima, la autonomía y la iniciativa personal, participar en tareas de equipo, en diálogos y debates con una actitud igualitaria, constructiva y tolerante, y valorar la importancia del esfuerzo personal, la responsabilidad y la cooperación en la vida colectiva.

7. Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación como herramienta de aprendizaje y de comunicación, valorando su uso para trabajar de forma autónoma, como instrumento de colaboración y para el desarrollo de proyectos de trabajo cooperativo.

8. Profundizar en el uso de los lenguajes, las técnicas y los sistemas de producción de la obra plástica y de los medios de comunicación.

9. Conocer y diferenciar los valores informativos, expresivos y propagandísticos de las imágenes y formas del entorno.

10. Ejercer la autonomía de decisión que supone el desarrollo de funciones de diseño y producción de mensajes audiovisuales.

11. Aplicar las técnicas de creación de imágenes a diferentes medios y adaptarlas a campos de actuación diversos.

12. Relacionar la actividad práctica de carácter audiovisual y la experiencia creativa con el análisis crítico de los medios.

13. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, desarrollando la sensibilidad estética y la capacidad para disfrutar de las obras y manifestaciones artísticas de distintas épocas, culturas y sensibilidades.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

– Los contenidos analizados en “Arte y Tecnología de la Imagen" contribuyen, especialmente, a adquirir la ***competencia artística y cultural***. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios, con especial atención a los modos de expresión contemporáneos. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas más recientes. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas visuales y cuando se es capaz de expresarse a través de la imagen.

– El protagonismo que adquieren en el currículo de esta materia los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia implica su importancia en la adquisición de la ***competencia en tratamiento de la información***, y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que, a su vez, colabora en la mejora de la ***competencia digital***.

– A la ***competencia en comunicación lingüística*** se contribuye debido a que esta materia hace uso de recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones, y para conectar con diferentes receptores, a la vez que integra los códigos del lenguaje plástico y visual de las imágenes con otros lenguajes (escrito, oral, sonoro y musical) y con ello enriquece el ejercicio de la comunicación del alumno como receptor-emisor activo

– A la ***competencia para aprender a aprender*** se favorece en la medida en que al desarrollar un proyecto artístico, se articula el pensamiento divergente y el convergente. El alumno se implica en la búsqueda de estrategias que ayuden a encontrar una propuesta original que conduzca al objetivo pretendido. La reflexión sobre los procesos, la superación de las propias dificultades y recursos, contemplada como contenido, así como la aceptación de los propios errores considerados como instrumento de mejora, ayudan a que la exposición de un trabajo creativo pueda llevar consigo una explicación oral o escrita sobre el mismo

- Esta materia colabora en gran medida en la ***adquisición de autonomía e iniciativa personal*** dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y por ello en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

- Al mismo tiempo, constituye un buen vehículo para el desarrollo de la ***competencia social y ciudadana***. En la medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la ***competencia social y ciudadana***. En la medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

A la ***competencia para aprender a aprender*** se favorece en la medida en que al desarrollar un proyecto artístico, se articula el pensamiento divergente y el convergente. El alumno se implica en la búsqueda de estrategias que ayuden a encontrar una propuesta original que conduzca al objetivo pretendido. La reflexión sobre los procesos, la superación de las propias dificultades y recursos, contemplada como contenido, así como la aceptación de los propios errores considerados como instrumento de mejora, ayudan a que la exposición de un trabajo creativo pueda llevar consigo una explicación oral o escrita sobre el mismo.

La materia de *"Arte y Tecnología de la Imagen"* contribuye a la adquisición de la ***competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico*** mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje cultural en cuanto a la conservación del patrimonio cultural, y también a través de la reflexión, análisis y reelaboración de mensajes visuales.

CONTENIDOS

Planificación de los proyectos:

- Elección e identificación de objetivos. Planteamiento del trabajo a desarrollar (durante el curso y en cada trimestre en particular). Recogida de ideas y aportaciones de los alumnos (lluvia de ideas, diálogo, debate).
- Descripción de fases. Reparto de grupos. Previsión de tareas individuales y colectivas. Previsión de recursos.
- Establecimiento de plazos de realización. Descripción de requisitos y características de los productos finales.

Exposición teórica, Conceptos:

Intercambio de información y experiencias entre alumno-profesor y entre alumnos/as: Conocimientos previos sobre el tema, actividades parecidas realizadas en cursos anteriores, ejemplos de proyectos ya realizados - por profesionales, por otros alumnos,…-, recopilación de la información teórica necesaria para abordar el proyecto.

- Conceptos básicos de la comunicación audiovisual: Lectura de la imagen: significado y símbolo, denotación y connotación. Grados de iconicidad. Variedad y función de distintos mensajes.
- Conjunto de reglas para crear imágenes. Elementos y conceptos gráficos (punto, línea, color, forma, textura, ritmo, equilibrio, armonía, composición,...). Relación fondo-forma.
- Visionado y análisis de mensajes gráficos sobre distintos soportes: pintura, fotografía, cine, videoclips, carteles, cómics, spots publicitarios, etc., con objeto de adquirir una cultura visual, una sensibilidad y una actitud crítica ante el efecto y poder de los medios de comunicación de masas.
- La campaña publicitaria. Rasgos de los consumidores «tipo» de determinados productos. Técnicas de la publicidad y la propaganda (marketing, manipulación, estereotipos, mensajes subliminales, etc.) Utilización de técnicas de marketing para «vender» normas, valores, principios y productos. Relación texto-imagen.
- Recursos expresivos elementales de la fotografía y el cine: luz, composición y encuadre, equilibrio de pesos visuales; punto de vista, angulaciones,...
- Técnicas básicas de registro de imagen: funciones y posibilidades de las cámaras fotográfica y de vídeo. Conocimiento y manejo de controles básicos: sensibilidad, iluminación, abertura, velocidad…
- Tipos de archivo de imagen digital, tamaño, extensión y formato. Retoque y manipulación de la imagen fotográfica mediante programas de edición.
- Características de la imagen secuencial y en movimiento (cine, animación, vídeo, videojuego). Elementos necesarios de un «story-board».Conceptos de tiempo y espacio en las narraciones audiovisuales: elipsis, flash backs, etc.
- Nociones básicas sobre Cine: historia, géneros, recursos expresivos o distintos tratamientos correspondientes a éstos (comedia, humor, misterio, terror...).

Realización práctica, Procedimientos

- Elección y aplicación de forma práctica de conocimientos, destrezas, técnicas, y recursos adecuados y variados adaptados a la finalidad y objetivos del proyecto. Aplicación de estrategias para la obtención, interpretación y comunicación de la información: gráficos, elementos visuales, audiovisuales, etc.
- Desarrollo, elaboración o construcción de productos de acuerdo con las previsiones realizadas. Realización equitativa e igualitaria de tareas y actividades mediante el trabajo cooperativo.
- Recopilación y almacenamiento de documentación sobre el proyecto, empleando, cuando sea necesario, los recursos de las tecnologías de la información y la comunicación (archivos digitales, grabaciones en audio y vídeo, blogs, página web del proyecto, etc).

- Posibles proyectos a realizar a partir de imágenes preexistentes: transmisión de un mensaje a partir de un «pie forzado» visual, cartel, collage, presentación en "Power Point",… Reutilización de imágenes y manipulación de creaciones previas, para modificar el mensaje original.
- Posibles proyectos a realizar mediante la práctica de la fotografía: fotonovela, anuncio publicitario, "flip-book", fotomontaje,... Creación y modificación de imágenes propias (actuando sobre el encuadre, el color, etc.)
- Posibles proyectos audiovisuales, filmados en vídeo: cortometraje, vídeo de animación, documental (de temas cercanos: acontecimientos de carácter local, noticias internas del centro, etc.), videoclip de una canción conocida, vídeo publicitario para un «producto» elegido por los alumnos,...

Presentación de productos o resultados del trabajo:

- Aplicación de los recursos y medios más adecuados para comunicar el trabajo realizado.
- Realización de exposiciones o proyecciones, empleando el vocabulario gráfico más adecuado teniendo en cuenta el mensaje, el medio de comunicación y la audiencia, y utilizando los recursos proporcionados por las tecnologías de la información y la comunicación.
- Puesta en práctica de procedimientos para la regulación y valoración individual y colectiva de cada proyecto.

TEMPORALIZACIÓN

A continuación se exponen de manera resumida la temporalización por trimestres de los *contenidos conceptuales* que podrán trabajarse en clase, pero siempre teniendo en cuenta su carácter procedimental, su adquisición por el trabajo concreto y efectivo de los alumnos en distintas actividades. Es decir, que dado el carácter de "proyecto" en el que tanto se insiste en las nuevas materias según ámbito, la exposición y memorización de contenidos teóricos se reducirá a lo imprescindible para que los alumnos manejen con soltura los conocimientos necesarios para las actividades prácticas.

Primera Evaluación - DISEÑO, IMAGEN Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. La comunicación audiovisual. Diferentes canales de emisión. Variedad de tipos del mensaje y finalidad.
2. La imagen. Acción y efecto de percibir una imagen. Conjunto de reglas para crear imágenes. Lectura de la imagen: significado y símbolo. Representación icónica y abstracta. Grados de iconicidad. Síntesis gráfica en los mensajes informativos: planos, mapas, esquemas, pictogramas,...
3. La publicidad: estrategias de mercado, manipulación y propaganda, técnicas gráficas. Análisis de anuncios publicitarios.
4. Búsqueda y manipulación de imágenes previas para crear nuevos significados.

Segunda Evaluación - IMAGEN FIJA. LA FOTOGRAFÍA

1. Nociones de historia y evolución de la fotografía. Usos: descriptiva, informativa, expresiva,...
2. La luz: tipos, dirección, expresividad. Los materiales fotosensibles. La fotografía y la visión.
3. Elementos plásticos: Tono, textura, ritmo y forma.
4. La composición y el encuadre: equilibrio de pesos visuales; punto de vista único y múltiple, terminología de planos y angulaciones.
5. La cámara analógica elemental. La profundidad de campo y la nitidez, según la velocidad de obturación y la apertura del diafragma. Recursos expresivos.
6. La cámara digital. Características básicas.
7. Manipulación informática de la imagen con programas de edición digital.
8. Proyecto de fotomontaje (anuncio publicitario, cartel..)

Tercera Evaluación - IMAGEN SECUENCIAL

1. Características de la imagen secuencial. Géneros televisivos y cinematográficos.
2. Conceptos de tiempo y espacio en las expresiones plásticas y visuales. Las elipsis.
3. La imagen secuencial. Imagen en movimiento (cine, animación, vídeo, videojuego)
4. El montaje. Historia, técnicas, estrategias. Story-board. Proceso en el montaje.
5. Proyecto de imagen secuencial, trabajando con la imagen fija (cómic, flip-book, fotonovela, presentación de diapositivas..).
6. Fases del proceso creativo para la realización de un proyecto audiovisual colectivo (videoclip, vídeo publicitario de un producto, cortometraje,..).

METODOLOGÍA

Los objetivos que pretende la implantación de la asignatura *"Arte y Tecnología de la Imagen"* para los alumnos que voluntariamente la elijan en alguno de los cursos del 2º ciclo de ESO, deben conseguirse mediante el adecuado desarrollo de la programación, en la que intervienen tanto aspectos conceptuales como procedimentales y actitudinales. Dada la amplitud de la temática a tratar en la programación propuesta, en cada unidad didáctica se establecerán orientaciones y criterios abiertos para adecuar los contenidos a las disponibilidades de recursos y a las motivaciones del alumnado. Debido al carácter teórico-práctico de la disciplina y a la afinidad con las otras particulares del área, se mantienen algunos criterios referidos al ritmo de trabajo expresados en otras programaciones del Departamento de Dibujo ("Educación Plástica y Visual", "Cultura Audiovisual", "Taller de Fotografía",...)

El desarrollo de los conceptos abarcará actividades variadas: explicaciones, comentarios de textos e imágenes y propuestas de trabajos de carácter gráfico a realizar por los propios alumnos individualmente o en grupo. Las exposiciones orales por parte del profesor se acompañarán de diferente instrumentación que sirva de apoyo para su comprensión: fotos, fotocopias, libros, diapositivas, imágenes informatizadas, vídeos, pizarra, cañón proyector…En esta fase los/as alumnos/as deberán prestar atención, tomar notas, agudizar la observación, y participar activamente cuando se les requiera algún tipo de análisis o comentario de las imágenes expuestas.

Se insistirá en el uso de las tecnologías de la información, además de como instrumento para la creación, expresión y comunicación, como fuente de consulta: Se tratará de que el alumno asimile el entorno visual y plástico en que vive, que desarrolle una creciente sensibilidad hacia el hecho artístico, y que disponga de modelos de referencia para sus propias creaciones. Por ello, se incentivará la búsqueda de información a través de Internet sobre obras significativas de la Historia del Arte, fotografía, cortos de animación, fragmentos de películas, spots publicitarios, etc.

Uno de los factores que permitirá el desarrollo eficaz de la materia es el trabajo en equipo. Tanto la disponibilidad de medios como el diseño de proyectos comunes de creación audiovisual y multimedia, requerirán la organización de grupos de trabajo en los que los alumnos y alumnas tendrán que asumir competencias de responsabilidad en el trabajo cooperativo. La organización de los espacios y del uso de los equipos para las actividades previstas requiere la asunción de tareas de responsabilidad compartida dentro del grupo, y corresponde al profesorado coordinar las distintas funciones, dinamizar los grupos y buscar soluciones para posibles problemas.

Se favorecerá la autonomía en las propuestas y realización de los trabajos por parte del alumnado, fomentando el desarrollo de la imaginación y la búsqueda de soluciones creativas. Las tareas que se propongan deben ser flexibles y adecuadas al tiempo y medios de que se dispone, y cabe la posibilidad de que distintos grupos trabajen en actividades distintas al mismo tiempo. Así pues, la metodología puede variarse en función de las necesidades y características concretas de cada grupo.

Se incluirá la exposición del trabajo realizado ante los compañeros del aula o en el ámbito general del Instituto como una de las fases necesarias en el desarrollo del proyecto, que sirva a los alumnos como intercambio de ideas y opiniones, mejore su actitud crítica y su capacidad para la defensa argumentada del trabajo realizado. Además, con ello se favorecerá la reflexión individual y colectiva sobre el proceso desarrollado, el trabajo realizado y los productos o resultados. La valoración individual y colectiva de todo ello formará parte de la autoevaluación.

En este punto es necesario destacar la importancia de la *ratio* o número de alumnos por profesor, siendo su labor muy dificultosa en grupos de más de 20 alumnos y prácticamente imposible en grupos de 30 o más, sobre todo teniendo en cuenta la disponibilidad de equipos informáticos, ampliadoras fotográficas, tamaño de las aulas específicas del Departamento... Esperamos trabajar con grupos pequeños, nunca superiores a 15 alumnos.

Como modelo de desarrollo de cualquiera de las actividades propuestas, se prevén las siguientes fases:

1. Adquisición de los conceptos, procedimientos y actitudes básicas requeridas para abordar el proyecto.
2. Recogida de los datos e informaciones necesarias para documentar adecuadamente el proyecto.
3. Elaboración de un guión gráfico del proyecto.
4. Investigación de los recursos disponibles en el aula y fuera de ella.
5. Clasificación y ordenación de los materiales.
6. Realización práctica o expresión del proyecto.
7. Difusión o publicidad del trabajo realizado (cartel, video reportaje,..).
8. Análisis y evaluación del proyecto.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Por su carácter tan amplio y abierto a distintos planteamientos, no se tiene previsto la utilización de un libro de texto o manual específico de la asignatura. Para completar las exposiciones de carácter teórico, será necesario que el profesor disponga de diversos materiales, desde los instrumentos didácticos tradicionales (libros, fotocopias, ejemplos gráficos de otros alumnos...) a medios audiovisuales de todo tipo: vídeos, DVD, diapositivas, transparencias, etc.

La incidencia del Nuevo Currículo de la ESO en la necesidad de ***"utilizar las tecnologías de la información y la comunicación, entendiéndolas como herramienta de ayuda al proceso pedagógico, como instrumento para la comunicación oral y escrita, como fuente de consulta y campo de experimentación hacia nuevas formas de expresión y creación***" presupone que se contará con un ordenador conectado a Internet para que cada alumno pueda acceder a la red y conocer otros aspectos de la realidad audiovisual en la que están inmersos. Así pues, se utilizarán a menudo los espacios con esta dotación existentes en el Centro (aulas de Informática, Mediateca,...) donde el profesor pueda impartir las explicaciones teóricas apoyado en un ordenador con un cañón de vídeo y conexión a Internet.

Se tratará de que el alumno asimile el entorno visual y plástico en que vive, y que a la vez desarrolle una creciente sensibilidad hacia el hecho artístico, teniendo como referencia la obra de los grandes artistas. Por ello, se incentivará la consulta y contemplación – en la televisión, mediante internet o directamente en libros...- de obras significativas de la Historia del Arte, de fragmentos de películas, de creaciones gráficas más recientes (spots publicitarios, etc.)

Se contará también con un banco de imágenes obtenido de publicaciones periódicas y revistas, que se irá renovando por parte de alumnos y profesor, en el que se reúnan todo tipo de

ejemplos gráficos, sobre todo del mundo publicitario, que puedan ser utilizados tanto para las explicaciones teóricas como para trabajar directamente con ellos con la técnica del collage.

A lo largo del curso, los alumnos utilizarán material gráfico muy variado: lápices de colores, rotuladores, témperas, pinceles, cartulinas, tijeras, pegamento, etc., y sobre todo, el relacionado con la fotografía y el vídeo: dependiendo de la disponibilidad de materiales e instalaciones del centro, se trabajará con cámaras, ampliadoras, programas de edición,... a nivel introductorio, o, teniendo en cuenta la edad y el número de alumnos, al menos como exposición práctica por parte del profesor.

También será necesario que los alumnos dispongan de un "lápiz" o contenedor de archivos informáticos con entrada USB para el ordenador, para transportar, elaborar y entregar sus trabajos cuando estos sean de tipo informático.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.

2. Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes fijas de su ámbito de influencia cultural y clasificarlos según su finalidad y medio de realización utilizado.

3. Analizar distintas propuestas de composición del encuadre.

4. Identificar la organización compositiva en imágenes fijas y secuenciales.

5. Diseñar composiciones gráficas o fotográficas buscando distintas finalidades en la organización del encuadre.

6. Realizar una secuencia gráfica o fotográfica intentando adecuar el tipo de plano y el punto de vista al contenido significativo.

7. Realizar una imagen gráfica, fotográfica o mixta, utilizando algún recurso retórico visual acorde con una finalidad expresiva o de persuasión.

8. Utilizar elipsis temporales y espaciales adecuadas para la realización de una descripción informativa breve con imágenes fijas secuenciales.

9. Realizar una previsualización gráfica que permita la grabación en vídeo de un relato corto.

10. Utilizar el léxico específico de la materia para distinguir aspectos denotativos y connotativos de los mensajes publicitarios en imágenes fijas y en movimiento.

11. Comunicar ideas por medio de mensajes visuales que respeten los valores y las normas de las sociedades democráticas.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación constituye un proceso flexible en el que los procedimientos para la recogida de datos habrán de ser variados y amplios, permitiendo el seguimiento del proceso de aprendizaje de los alumnos. Para obtener las calificaciones de los alumnos en cada una de las evaluaciones de que consta el curso, se realizarán evaluaciones continuas de las actividades cotidianas en el aula y se consideraran además las actitudes del alumno frente y en relación con todo lo referente a la asignatura.

La asimilación efectiva de los contenidos más teóricos o conceptuales se evaluará durante la exposición de los mismos, mediante el diálogo diario en clase, así como con eventuales pruebas objetivas, cuestionarios o comentarios por escrito. Las pruebas objetivas específicas tendrán por objeto constatar la adquisición de los conceptos esbozados en el programa y de su aplicación a los problemas prácticos concretos desarrollados en el aula.

Al tratarse de una asignatura eminentemente práctica, se calificarán fundamentalmente los ejercicios y actividades planteadas, a desarrollar en el aula, con la necesaria documentación y preparación previas. La evaluación continua de las actividades realizadas durante el desarrollo de la asignatura implica la revisión continua de los trabajos por parte del profesor.

La valoración de los mismos conllevará, para una valoración positiva, la adecuada ejecución y puntual presentación de cada uno de ellos. De igual forma, se tendrá en cuenta la participación en clase de cada alumno, su interés y actitud de respeto con el resto del grupo.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Las pruebas objetivas específicas tendrán por objeto constatar la adquisición de los conceptos esbozados en el programa y de su aplicación a los problemas prácticos concretos desarrollados en el aula. Cada prueba tendrá varios apartados y de acuerdo con su grado de desarrollo por parte del alumno se le asignará una calificación de 0 a 3 puntos. La calificación de estas pruebas representará el 30% por ciento de la calificación global de la asignatura.

Para la calificación de los ejercicios prácticos se tendrá en cuenta la calidad del proyecto, que se valorará en función del planteamiento del mismo, su desarrollo, la validez y corrección de los conceptos utilizados, los procedimientos aplicados, la presentación y calidad de las imágenes y las conclusiones obtenidas. La calificación de esta parte de la asignatura representará el 50% por ciento de la calificación global.

En la evaluación de las actitudes de los alumnos en relación con la asignatura se valorará el interés, esfuerzo y comportamiento a lo largo del curso. Se tendrá en cuenta el aprecio y disfrute del alumno por su trabajo, la puntualidad y asistencia, las intervenciones orales en clase, el uso correcto de los materiales didácticos y el nivel de convivencia con los compañeros y el profesor. Este apartado se calificará entre 0 y 2, y por tanto representará el 20% de la calificación global de la asignatura.

- Pruebas objetivas 30%
- Actividades prácticas propuestas 50%
- Interés y actitud respecto a la materia 20%

El profesor de la asignatura será quien decida la realización de pruebas objetivas. En el caso de no realizarlas el porcentaje correspondiente se sumará al de las actividades prácticas.

La calificación global se obtendrá de la suma de las obtenidas en los tres apartados considerados.

CONTENIDOS MÍNIMOS

- Terminología Básica de la comunicación y el lenguaje visual. Grado de iconocidad.
- Análisis de imágenes según los principios utilizados: contorno, perspectiva, claroscuro, figura-fondo e inclusividad.
- Orígenes y sintaxis del lenguaje de la imagen secuenciada. Utilidad del ordenador en las producciones gráficas.
- Concepto y elemento del mensaje publicitario. Códigos visuales, funciones y técnicas del cartel.
- Principales técnicas de trabajo e ilustración en los diferentes medios de comunicación.
- Estrategias visuales y recursos psicológicos en la producción de spots publicitarios.
- Los elementos básicos del lenguaje fotográfico y su utilidad como medio expresivo.
- Análisis de imagen: objetivo y subjetivo.
- Las características principales de la luz (dirección, luminosidad y tono) y su empleo en las obras visuales.
- Nociones básicas sobre psicología del color y su utilización.
- Características básicas del color (luminosidad, tono y matiz) y las bases de las mezclas sustractivas y aditivas.
- Elementos básicos configuradores de imágenes: punto, línea, plano, textura…
- Principios generales y terminología básica del lenguaje cinematográfico.
- Antecedentes y estilos del lenguaje del cine de animación.
- Técnicas compositivas de guión en el lenguaje del vídeo.
- Elaboración de la mayor parte del trabajo en el aula. Presentación de los ejercicios dentro del plazo indicado por el profesor.

PLAN DE RECUPERACIÓN

En el caso de que el alumno no obtenga calificación positiva en alguna de las evaluaciones, se podrá establecer una prueba objetiva adicional, sobre la teoría de la imagen expuesta en dicho período, pero lo fundamental para recuperar los contenidos consistirá en la presentación de las actividades prácticas correspondientes al período que el alumno no hubiera presentado o en las que hubiera recibido calificación de insuficiente.

Así mismo, al finalizar el curso se informará personalmente a cada alumno del plan de recuperación estival, que consistirá en una serie de actividades prácticas donde se recojan los contenidos mínimos de la materia, y que deberán entregarse en septiembre. El profesor considerará la posibilidad de establecer además una prueba objetiva de carácter global sobre los bloques de contenidos que se estimen fundamentales.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En caso de detectarse entre el alumnado algún caso con necesidades educativas especiales, entendiendo que estas pueden ser de muy variadas características, se realizarán las oportunas adaptaciones curriculares, según cada caso particular y de acuerdo con el Plan de Atención a la Diversidad establecido en el Proyecto Curricular del centro.

Entendiendo que no se puede definir una generalidad de antemano, y contando con el asesoramiento del Departamento de Orientación, se aplicarán distintos tipos de estrategias metodológicas, en función de los resultados en las evaluaciones iniciales:

- Trabajo cooperativo.
- Adaptaciones curriculares no significativas.
- Utilización de modelos próximos al entorno del alumno.
- Intereses artísticos personales.

En caso necesario se realizarán adaptaciones curriculares significativas, es decir, con “recortes” en contenidos y objetivos de la programación.

De la misma forma, para aquellos casos asociados a problemas graves de audición, visión o motricidad, es necesario el asesoramiento del Departamento de Orientación con el fin organizar las medidas oportunas para que estos alumnos alcancen los objetivos previstos, tanto del área como de etapa.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Se promoverá la visita a aquellas exposiciones que sean de interés para la asignatura, y que se realicen durante el curso en salas privadas o espacios públicos de nuestra localidad. Asimismo, se colaborará con las actividades extraescolares que se propongan desde otros Departamentos, en las que resulte preciso o conveniente elaborar algún tipo de imagen como recurso didáctico o procedimental.

Asimismo, se informará con antelación suficiente a los alumnos de todos los concursos y certámenes relacionados con esta área de los que tengamos conocimiento y a los que puedan presentarse, promoviendo su participación, especialmente en los convocados por el propio Instituto, como los Concursos de Fotografía y de Pintura. Se procurará la participación activa del alumnado en la elaboración de la revista digital del Centro, así como de otros proyectos de tipo audiovisual que vayan apareciendo.

Por último, se valorará la conveniencia y posibilidades de organizar una “visita guiada” a las instalaciones del Centro destinadas al Bachillerato de Artes y a los Ciclos Formativos de Imagen, para que conozcan de primera mano el carácter y actividades de estos estudios, y puedan plantear preguntas a profesores y alumnos de dichos niveles.