

R-450

MINISTERIO DE EDUCACION Y CULTURA
Secretaría General Técnica
División de Traducción, Biblioteca y Archivo

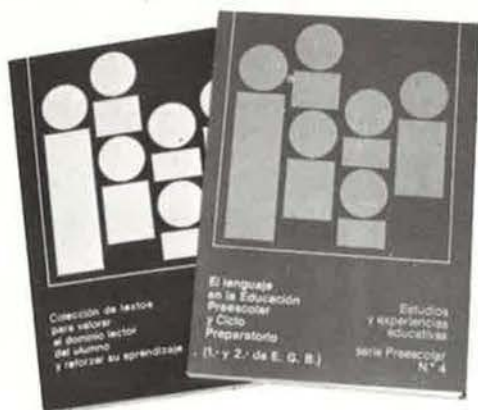
Vida escolar

Núm. 213 SEPTIEMBRE-OCTUBRE 1981

**Programas renovados
de la E.G.B.** (Documento de consulta)

COLECCION "ESTUDIOS Y EXPERIENCIAS EDUCATIVAS"

I.- SERIE PREESCOLAR



Ptas.

- | | |
|---|-----|
| 1. La matemática en la Educación Preescolar y 1.º y 2.º de E.G.B. (agotado). | |
| 2. Área de expresión dinámica: Educación Psicomotriz (agotado). | |
| 3. La expresión plástica (agotado). | |
| 4. El lenguaje en la Educación Preescolar y Ciclo Preparatorio (1.º y 2.º de E.G.B.) (agotado). | |
| 5. El lenguaje en la Educación Preescolar y Ciclo Preparatorio (Catalán-Castellano). | 250 |
| 6. El lenguaje en la Educación Preescolar y Ciclo Preparatorio (Vasco-Castellano). | 250 |
| 7. El lenguaje en la Educación Preescolar y Ciclo Preparatorio (Gallego-Castellano). | 250 |
| 8. La formación religiosa en la Educación Preescolar y Ciclo Preparatorio (1.º y 2.º de E.G.B.) | 250 |
| 9. Colección de textos para valorar el dominio lector del alumno y reforzar su aprendizaje. | 350 |
| 10. Desarrollo psicológico del niño (de los 18 meses a los 8 años). | 250 |

II.- SERIE E.G.B.

Ptas.

- | | |
|--|-----|
| 1. La enseñanza de las ciencias y sus relaciones interdisciplinarias de la 2.ª etapa de E.G.B. | 200 |
| 2. Didáctica de la lengua inglesa en la E.G.B. | 150 |
| 3. Educación vial (documento de apoyo para la educación vial en Preescolar y E.G.B.) | 300 |
| 4. El área social en la E.G.B. | 200 |
| 5. Ciencias de la Naturaleza (I). Guía para el desarrollo de actividades y experiencias | 250 |
| 6. Ciencias Sociales. | 250 |
| 7. Educación y Medio Ambiente. | 250 |
| 8. Matemáticas. | 250 |
| 9. Educación Sanitaria (I). La dependencia de las drogas. Exposición para educadores. | 150 |
| 10. Didáctica de la lengua inglesa (II). | 250 |
| 11. Terminología Gramatical (para su empleo en E.G.B.). | 150 |
| 12. Ciencias de la Naturaleza (II). | 250 |



III.- SERIE ORIENTACION ESCOLAR Y VOCACIONAL

Ptas.

- | | |
|---|-----|
| 1. Vademécum de pruebas psicopedagógicas. | 300 |
| 2. Requisitos y perspectivas del campo profesional administrativo y comercial. | 200 |
| 3. Requisitos y perspectivas de campos profesionales de electricidad y electrónica. | 200 |
| 4. Requisitos y perspectivas de los campos profesionales marítimo-pesquero, hostelería y turismo y agrario. | 200 |

EDITA: SERVICIO DE PUBLICACIONES DEL MINISTERIO DE EDUCACION Y CIENCIA



Venta en:

- Planta baja del Ministerio de Educación y Ciencia. Alcalá, 34.
- Edificio del Servicio de Publicaciones. Ciudad Universitaria, s/n. Teléfono 449 67 22
- Paseo del Prado, 28.

Vida escolar

REVISTA
DE LA DIRECCION GENERAL
DE EDUCACION BASICA

NUMERO 213
SEPTIEMBRE-OCTUBRE 1981
Año XXIII

Consejo directivo

Pedro Caselles Beltrán
María Teresa López del Castillo
Gonzalo Gómez Dacal
José María Merino Sánchez

Consejo asesor

Francisco Acero Doblas
Carlos Arribas Alonso
Alvaro Buj Jimeno
José Costa Rivas
M.^a Dolores de Prada Vicente
Irene Gutiérrez Ruiz
Jesús López Román
Flora Maroto Román
Juan Antonio Martínez Belinchón
Antonio Moreno González
Gregoria Núñez Moreno
Zacarías Ramo Traver
Pilar Ramos Guerrero
Melitina Rivera González
Eduardo Soler Fiérrez

Director

Julián Juez Vicente

Edita

Servicio de Publicaciones
del Ministerio de Educación y Ciencia
Ciudad Universitaria.—MADRID-3
Cubierta: E. Cata

Imprime

Héroes, S. A.—Torrelara, 8.
MADRID-16

Depósito legal: M. 9.712-1958
ISBN: 0506-872 X

© Servicio de Publicaciones: MEC.

Pesetas

Suscripción anual para España	500
Suscripción anual para el extranjero	625
Número ordinario	125
Número extraordinario	150
Número especial	175

sumario

EDUCACION PLASTICA

	Páginas
Introducción	3
1. Estructura de los niveles básicos de referencia de Educación Plástica	5
2. Ciclo medio	
Introducción	7
Bloque temático 1	8
Bloque temático 2	12
Bloque temático 3	17
Bloque temático 4	21
Bloque temático 5	23
3. Ciclo superior	
Introducción	25
Bloque temático 1	27
Bloque temático 2	32
Bloque temático 3	36
Bloque temático 4	42
Bloque temático 5	47
Bloque temático 6	49

DRAMATIZACION

Introducción	52
(Estos bloques temáticos son comunes para Ciclo Medio y Superior.)	
Bloque temático 1	53
Bloque temático 2	60
Bloque temático 3	65
Bloque temático 4	69

AVISO

Desde el número 205 se redujo la tirada de VIDA ESCOLAR a 40.000 ejemplares, razón por la cual, en lo sucesivo, los Centros Escolares recibirán los ejemplares de la revista con arreglo a la siguiente escala:

	Ejemplares
Escuelas Unitarias de Educación Básica	1
Escuelas Unitarias de Preescolar	1
Escuelas Hogar	1
Centros de 2 a 7 Unidades	1
Centros de 8 a 15 Unidades	2
Centros de 16 a 22 Unidades	3
Centros de más de 22 Unidades	4

Prohibida la reproducción total o parcial sin autorización expresa del Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia. Esta condición es extensiva a todos los números editados de la Revista.

NOTA IMPORTANTE: Para todas las cuestiones relacionadas con la suscripción, renovación de la misma, cambio de domicilio, números atrasados, números sueltos y anomalías en la recepción de la Revista, deberán dirigirse EXCLUSIVAMENTE a la Sección Comercial del Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia, Ciudad Universitaria, s/n., Madrid-3.

EDUCACION PLASTICA

CURSO MEDIO Y CURSO SUPERIOR

INTRODUCCION:

1. ESTRUCTURA DE LOS NIVELES BASICOS DE REFERENCIA DE EDUCACION PLASTICA

- 1.1. Aspectos de la Educación Plástica.
- 1.2. Bloques temáticos.
- 1.3. Actividades: Grados de dificultad.

2. CICLO MEDIO

INTRODUCCION

- Bloque temático 1: Utilización de la Plástica como vehículo de expresión, comunicación y desarrollo imaginativo.
- Bloque temático 2: Consecución equilibrada y dinámica de las etapas de desarrollo gráfico.
- Bloque temático 3: Iniciación a la utilización de recursos plásticos.
- Bloque temático 4: Conocimiento y utilización de los procedimientos plásticos, como instrumentos expresivos.
- Bloque temático 5: Consecución de los hábitos y destrezas necesarios para el desarrollo de los procesos creativos.

3. CICLO SUPERIOR

INTRODUCCION

- Bloque temático 1: Utilización de la Plástica como vehículo de expresión, comunicación y desarrollo imaginativo.
- Bloque temático 2: Consecución equilibrada y dinámica de las etapas de desarrollo gráfico.
- Bloque temático 3: Utilización de recursos plásticos e iniciación al uso de elementos de diseño simple.
- Bloque temático 4: Iniciación a la comprensión y utilización del mundo de la imagen.
- Bloque temático 5: Conocimiento y utilización de los procedimientos plásticos como instrumentos expresivos.
- Bloque temático 6: Consecución de los hábitos y destrezas necesarios para el desarrollo de los procesos creativos.

Estos Programas Renovados que se presentan a consulta y crítica pretenden subsanar las dificultades surgidas en la aplicación de las Orientaciones Pedagógicas de 1970, así como reforzar sus aciertos, a través de:

- a) *La potenciación del área como vehículo de expresión y comunicación global del alumno.*
- b) *La revisión de los objetivos de las Orientaciones Pedagógicas, algunos de las cuales resultaban difícilmente alcanzables, tanto por estar formulados por encima de los procesos madurativos del alumno como por necesitar una excesiva especialización del maestro.*
- c) *El abandono de objetivos y actividades en clara contradicción con el espíritu de la Ley General de Educación con respecto del área.*
- d) *La introducción paulatina y consciente del niño en el mundo de la imagen y los medios de comunicación.*

El primero de los puntos señalados es el que debe condicionar toda la concepción pedagógica del área.

El profesor tiene que ser consciente de que toda área de expresión, y por consiguiente la plástica, debe, ante todo, ser un lenguaje expresivo, un medio de comunicación del alumno, que fomente:

- *La expresión individual.*
- *La facultad de improvisación e investigación.*
- *La relación emocional y sensitiva con el objeto creado.*
- *El desarrollo de la creatividad.*

La consideración de la expresión plástica como un tipo de lenguaje o modo de comunicación implica que esa comunicación del individuo es global; es decir, que el niño debe utilizarla no sólo para expresar sus sentimientos, estados de ánimo y pulsiones, sino para transmitir ideas, conocimientos y respuesta crítica a esos conocimientos, así como para vivenciar sus relaciones efectivas y sus relaciones con el medio: amigos, familias, barrio, pueblo, etc.

Por lo tanto, la expresión plástica debe ser un sector educativo el que se trabaje siempre, a ser posible, globalizado con las demás áreas y con el entorno natural del alumno y sus intereses.

Este enfoque complementario: expresión plástica, forma de expresión y lenguaje globalizador, debe contribuir en el cuadro general de la escuela a ampliar el capítulo de actitudes necesarias para un desarrollo armónico de los aprendizajes.

No se trata en principio de enseñar las artes plásticas y sus técnicas, sino de utilizar un lenguaje (el plástico) para educar al niño. En consecuencia no debe pretenderse como meta de la expresión plástica en estos niveles educativos el formar «artistas» ni pintores aficionados y mucho menos buenos dibujantes, lo que se debe pretender es que el niño sea capaz de expresarse y de desarrollar nuevas pautas de conducta y de creación.

Hay que evitar también la consideración de la Educación Plástica como una acumulación de técnicas gráficas, pictóricas y tridimensionales, cuyo conocimiento supongan un fin en sí mismo.

Las técnicas deben ser consideradas como instrumentos expresivos, como medios, no como fines.

Con respecto al apartado b), la experiencia ha demostrado que la presentación a nivel teórico formal y normativo de nociones tan abstractas como:

- El análisis de estructuras internas.
- Sistemas de representación tridimensionales (proyecciones diédricas, perspectiva cúbica (con cálculo de puntos de fuga, puntos métricos, etc.).

Plantean problemas de comprensión a los alumnos de este ciclo, limitándose, en un gran porcentaje, a la copia de los ejercicios que aparecen en los libros de texto o los que realiza el maestro sin una asimilación de lo realizado.

Estos resultados han producido una constatación práctica con la teoría gestáltica y las conclusiones de la psicología evolutiva, que fijan la maduración de los procesos comprensivos de las abstracciones espaciales a partir de los 15/16 años.

El niño tiene su propio proceso de percepción espacial que va a plasmar paulatinamente en su trabajo gráfico, desde la línea de base

y las correlaciones lineales a la aparición de la superposición y la representación más tarde de planos no frontales.

Es en el reforzamiento de este proceso y la motivación por parte del maestro hacia la búsqueda intuitiva e investigadora de las soluciones de los problemas espaciales gráficos donde está el camino para que el alumno vaya incluyendo esos conceptos en sus trabajos plásticos.

Por otro lado, se considera también muy importante evitar actividades que propugnen o necesiten procedimientos plásticos o materiales que requieran un grado de conocimiento exhaustivo por parte del maestro o lo que es más importante que creen un problema de resolución técnica al alumno que dificulte su expresividad.

En el apartado c) se incluyen todas aquellas actividades que han sido evitadas por estar encaminadas al cumplimiento de objetivos de simple copia, repetición de esquemas, patrones o procesos manipulativos rígidos, no coherentes con un área de finalidad expresiva y creativa, lo que no quiere decir que se prescindiera del desarrollo de

la capacidad de observación, del afianzamiento gráfico ni del adiestramiento motórico, sino que estos objetivos se pueden alcanzar con mayor riqueza y con mayor interés por parte del alumno encuadrados dentro de un proceso de expresión global.

Finalmente un enfoque totalizador de la Expresión Plástica no puede prescindir del mundo de las imágenes producidas por los medios de comunicación (mass-media), no sólo porque son «imágenes plásticas» en sí mismas, sino porque, el hecho de su difusión masiva hace que sean las más próximas al niño.

Los procesos de transmisión, así como las características de su lenguaje icónico con estructura propia, convierten al niño en un sujeto pasivo que absorbe inconscientemente e indiscriminadamente toda la información que transmiten.

Es, por tanto, importante no sólo que el niño utilice en su expresión los recursos plásticos de las imágenes, sino que también vaya acostumbrándose a analizarlas, para llegar a ser un receptor consciente y recrearlas en su trabajo desde una perspectiva creadora, crítica y estética.



1

ESTRUCTURA DE LOS NIVELES BASICOS DE REFERENCIA DE EDUCACION PLASTICA

1.1. ASPECTOS DE LA EDUCACION PLASTICA

La Educación Plástica debe tener en cuenta las siguientes vertientes complementarias:

- A. **EL DESARROLLO DE LA EXPRESIVIDAD:** Es decir, la consideración y potenciación de la plástica como vehículo de expresión y comunicación, de los estados de ánimo, impresiones, sentimientos y conflictos.
- B. La consecución equilibrada y dinámica de las **ETAPAS GRAFICAS** que deben corresponder a su maduración evolutiva general; es decir, la consecución de medios y recursos expresivos que es capaz de poner de manifiesto el niño para construir su esquema-imagen corporal, diversificar y completar las formas, organizar el espacio, hacer uso de masas equilibradas de color.
- C. El desarrollo de las **TECNICAS DE TRABAJO** y la adquisición de los **HABITOS Y DESTREZAS** que faciliten la evolución expresiva y los procesos madurativos psicológicos y gráficos.

Los bloques temáticos y los objetivos desarrollados han sido distribuidos de forma que cumplan y complementen esta estructuración.

Los objetivos incluidos en los primeros bloques temáticos de cada ciclo, y que figuran con el núm. 1 como primer indicativo, tienen como finalidad el cumplimiento del apartado A; es decir, el desarrollo de la expresión y comunicación individual del niño.

Los objetivos incluidos en los siguientes bloques temáticos, de los dos ciclos, tienen como finalidad el cumplimiento del apartado B; es decir, la consecución del desarrollo gráfico paulatino del alumno y la adquisición de recursos expresivos.

Por último, los objetivos incluidos en los dos últimos bloques temáticos de cada ciclo tienen por finalidad el cumplimiento del apartado C.

Con lo que se pretende, además, relacionar el campo total de la conducta humana, encuadrando el grupo de objetivos: el de Actitudes, el de Conocimientos y el de Hábitos y Destrezas y Técnicas de Trabajo.

Asimismo ofrecemos al profesorado objetivos funcionales, de fácil consecución y vinculados a la realidad del alumno.

1.2. BLOQUES TEMATICOS

CICLO MEDIO

BLOQUE TEMATICO 1

Utilización de la Plástica como vehículo de expresión, comunicación y desarrollo imaginativo.

BLOQUE TEMÁTICO 2

Consecución equilibrada y dinámica de las etapas de desarrollo gráfico.

BLOQUE TEMÁTICO 3

Iniciación a la utilización de recursos plásticos.

BLOQUE TEMÁTICO 4

Conocimiento y utilización de los procedimientos plásticos, como instrumentos expresivos.

BLOQUE TEMÁTICO 5

Consecución de los hábitos y destrezas necesarios para el desarrollo de los procesos creativos. (Anexo a todos los bloques temáticos.)

CICLO SUPERIOR

BLOQUE TEMÁTICO 1

Utilización de la Plástica como vehículo de expresión, comunicación y desarrollo imaginativo.

BLOQUE TEMÁTICO 2

Consecución equilibrada y dinámica de las etapas de desarrollo gráfico.

BLOQUE TEMÁTICO 3

Utilización de recursos plásticos e iniciación al uso de elementos de diseño simple.

BLOQUE TEMÁTICO 4

Iniciación a la comprensión y utilización del mundo de la imagen.

BLOQUE TEMÁTICO 5

Conocimiento y utilización de los procedimientos plásticos como instrumentos expresivos.

BLOQUE TEMÁTICO 6

Consecución de los hábitos y destrezas necesarios para el desarrollo de los procesos creativos. (Anexo a todos los bloques temáticos.)

Es muy importante que el profesor tenga en cuenta que el orden de los bloques temáticos no implica grados de dificultad. Muy al contrario, como cada uno de ellos contempla aspectos parciales de la expresividad

y de los medios facilitadores de esa expresividad, será necesario alternar actividades que faciliten el cumplimiento de objetivos de distintos bloques.

1.3. ACTIVIDADES: GRADOS DE DIFICULTAD

Las actividades que se proponen para cada objetivo, siempre a título orientativo, están presentadas de menor a mayor grado de dificultad.

En la agrupación de los objetivos, siguiendo las Orientaciones para los Programas Renovados, se pretende de establecer niveles cerrados correspondientes a años físicos, ya que no se pueden establecer limitaciones rígidas, ni en el paso de un estado evolutivo a otro ni en los niveles de desarrollo expresivo.

Sin embargo, algunas actividades de determinados objetivos, sobre todo los incluidos en los bloques temáticos de desarrollo gráfico, recursos plásticos y procedimientos técnicos, que dependen en gran medida de la evolución del gesto gráfico, de los procesos madurativos, perceptivos y manipulativos, se presentan agrupadas en tres grados de dificultad.

Hay que tener en cuenta que estos grados de dificultad no se corresponden necesariamente con los 1.º, 2.º y 3.º año de cada ciclo, sino que indican su dependencia de esos procesos madurativos (no iguales para todos los alumnos), no pudiéndose realizar las de determinado grado de dificultad sin haber realizado las del anterior.

Todas las actividades que se proponen para el cumplimiento de los Niveles Básicos de Referencia (objetivos) están globalizadas con Lengua Castellana y Experiencia Social y Natural.

Con los intereses, aficiones y necesidades del alumno de la edad que se contempla y con las características de la sociedad actual.

Todas ellas son a título orientativo y se presentan siempre varios ejemplos temáticos para cada objetivo.

El profesor debe tener en cuenta que aquellas actividades que impliquen conocimiento del medio (pesca, vendimia, etc.) deben adecuarse siempre al entorno natural del niño: localidad, comarca, región, etc.

Por otra parte, el hecho de que una misma actividad puede cumplir varios objetivos simultáneos y el que cumpla uno con preferencia a otro dependerá de la elección que el maestro realice en cada momento, en función del objetivo que sea necesario reforzar, para lo que solamente necesitará motivar en dirección a ese objetivo.

2

CICLO MEDIO

INTRODUCCION

El Ciclo Medio representa, en la evolución del gesto gráfico del alumno, el paso del afianzamiento de su grafismo a la flexibilización y diversificación del mismo.

Evolución que se evidencia, fundamentalmente, en su capacidad para:

- Flexibilizar el esquema-imagen corporal y los demás esquemas básicos que había ido creando en los niveles anteriores.
- Enriquecer su trabajo con más abundancia de detalles y la incorporación de elementos diferenciales individuales.
- Prestar más atención a los datos visuales.
- Utilizar el color en relación objetiva al objeto representado.
- Encadenar en el espacio escenas y paisajes. El alumno irá abandonando poco a poco las representaciones lineales para comenzar a buscar la superposición de elementos.

— El abandono del individualismo en su representación, por la búsqueda de una integración. Aparecerán los grupos, el perfil y el movimiento.

— Desarrollar un mayor dominio coordinativo.

Esta evolución gráfica es paralela al desarrollo de la capacidad de atención, percepción, observación, memoria, etc.

Los Niveles Básicos de Referencia de este ciclo se basan en el desarrollo y potenciación de este proceso evolutivo.

Se debe motivar muy especialmente al niño, además de con las actividades que favorezcan la expresión individual del niño, con aquellas que le ayuden a enriquecer los esquemas corporales, acostumbándolo a que observe posturas, posiciones, proporciones de los miembros en ellos mismos y en los demás, así como fomentar el trabajo expresivo colectivo (trabajo en equipo), la discusión y la valoración del propio trabajo.

Este Ciclo es, por la edad de los alumnos, el que deberá afianzar las técnicas expresivas básicas sin las cuales no podrá enfrentarse a trabajos que requieran investigación y aplicaciones lógico-formales.

Las consideraciones generales sobre el enfoque pedagógico del área, así como las referencias explicativas de los bloques temáticos, objetivos y actividades que se contemplan en este ciclo, se hallan en la *Introducción General del área*, que es necesario tener en cuenta para la aplicación correcta de los Niveles Básicos de Referencia.

TEMAS DE TRABAJO

No se incluyen temas de trabajo específicos para cada bloque temático.

La consecuencia lógica de la consideración de la Plástica como vehículo de expresión global es que los temas de trabajo tienen que venir dados por:

- a) Los temas de trabajo de las demás áreas (con especial consideración de las Ciencias de la Naturaleza y Ciencias Sociales).
- b) Por los propios intereses y necesidades de los alumnos.
- c) Por los temas que el maestro considere necesarios desarrollar para reforzar determinados objetivos.

Esta consideración es la base de la formulación de las actividades que a nivel orientativo se proponen en el desarrollo de los objetivos.

Los objetivos pertenecientes al primer bloque temático, dada sus especiales características de ser objetivos potenciadores de la expresión individual del alumno, se acompañan de unas orientaciones, que figuran debajo de éstos, y que pretende servir de ayuda al profesor como más apropiadas para su consecución.

Bloque temático n.º 1

UTILIZACION DE LA PLASTICA COMO VEHICULO DE EXPRESION, COMUNICACION Y DESARROLLO IMAGINATIVO

Se incluyen en este bloque temático los objetivos y actividades encaminados a desarrollar el apartado A de la introducción.

Así como el desarrollo y potenciación de la imaginación del niño, considerando este desarrollo imaginativo en sus vertientes de imaginación descriptiva, imaginación narrativa e imaginación constructiva.

OBJETIVOS

1.1. Desarrollar la plástica como medio expresivo.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Cualquier actividad de Expresión Plástica tendrá siempre como objetivo básico el respeto a una expresión personal, que deberá ir evolucionando y enriqueciéndose.

Por ello, y junto a cuantos soportes técnicos suministremos a los alumnos, insistiremos en la necesidad de motivar al niño a que consiga expresar a nivel bidimensional y tridimensional (procedimientos pictóricos y modelado):

a) Temas que incluyan:

a-1) Primer grado de dificultad:

- el «yo» y el «mi»:

Ejemplos:

- «yo como»
- «yo salto»
- «mi casa»
- «mi calle»

a-2) Segundo y tercer grado de dificultad:

- el «nosotros», la «acción» y el «movimiento».

Ejemplos:

- «jugamos en el recreo»
- «recogemos plantas»
- «hacemos gimnasia»
- «ayudo en casa»
- «vamos de excursión»
- «recogemos setas»
- «plantamos árboles»
- «voy en bicicleta»
- «jugamos al escondite»
- «escalamos una montaña»
- «aprendemos a nadar»
- «organizamos un viaje»
- «vamos de exploración»
- «trabajamos en el jardín»
- «monto a caballo»
- etc.

b) Temas que incluyan «relación afectiva».

Ejemplos:

- «mi profesor»
- «mi juguete preferido»
- «mi mejor amigo»
- «mi perro»
- «mi hermano»
- «mi pandilla»
- etc.



OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS



c) Temas que incluyan «necesidades e «intereses» (aficiones).

Ejemplos:

- «juego a ... (deportes...)»
- «colecciono... (sellos, cromos...)»
- «voy al circo»
- «voy al cine»
- etc.

d) Temas que incluyan respuesta creativa e individual a los núcleos de trabajo y experiencias.

Ejemplos:

- «como el hombre trabaja el campo en la localidad»:
 - d-1) Directamente propuestos por el profesor:
 - «la vendimia»
 - d-2) Que surjan de los propios niños en el diálogo motivador:
 - «yo pintaré pisando las uvas»
 - «yo pintaré los vendimiadores»
 - «yo pintaré un tractor»
 - etc.
- «Las comunicaciones en mi región»:
 - d-1) Directamente propuesto por el profesor:
 - «viaje en tren»
 - d-2) Que surjan de los propios niños en el diálogo motivador:
 - «saco el billete»
 - «espero en el andén»
 - «le doy el billete al revisor»
 - etc.
- «La pesca en España»:
 - d-1) Directamente propuestos por el profesor:
 - «un barco de pesca»
 - d-2) Que surjan de los propios niños en el diálogo motivador:
 - «yo pinto izando las redes»
 - «descargando el pescado»
 - «pescando con caña»
 - etc.

e) Temas espontáneos que surjan dentro de la dinámica del grupo.

Ejemplos:

- «mi cumpleaños»
- «la fiesta del colegio»
- «la fiesta del pueblo o barrio»
- etc.

f) Temas libres.

Todos aquellos trabajos que le sirvan al niño para describir situaciones, hechos, acciones, personajes, etc., favorecerán el desarrollo de la imaginación descriptiva, evitando siempre que copie la realidad.

1.2. Desarrollar la imaginación descriptiva utilizando los nuevos procedimientos pictóricos y de modelado.

El diálogo motivador debe estar dirigido a la reelaboración personal de esa realidad, fomentando la máxima participación de los alumnos y la mayor aportación de datos por parte de ellos.

El profesor deberá tener en cuenta, antes de la motivación de cualquier tema, el conocimiento real que los alumnos tienen del mismo.

● Primer grado de dificultad:

A este nivel, en algunos temas, la motivación más eficaz vendría dada por ejercicios de dramatización realizados por los propios alumnos.

Ejemplos:

Observarse mutuamente en expresión corporal y representar distintas escenas, pasando a su posterior realización plástica:

- «cortando un árbol»
- «recogiendo hierba»
- etc.

OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

- Segundo grado de dificultad:

Ejemplos:

- a) Realizar trabajos después de un relato o lectura, tratando de describir con el mayor detalle posible los personajes, ambientes, etc.
- b) Sugerir temas donde deban explicar con detalle escenas o ambientes:
 - «los bailes típicos de mi localidad»
 - «la procesión del santo»
 - etc.

- Tercer grado de dificultad:

Es importante en este grado la recogida de datos y la posterior puesta en común por parte de los alumnos sobre el tema a desarrollar:

- a) Sugerir temas donde representen con la mayor fidelidad posible lo que conocen o imaginan.

Ejemplos:

- «viaje a la Luna»
- «caravana en el Oeste»
- etc.

- b) Interpretar plásticamente una lectura, cuento, relato histórico, etc., intentando representar con el mayor detalle posible las escenas, personajes, trajes, escenarios...
- c) Realizar decorados aplicados a sencillas obras de teatro o títeres, adaptándolos a la intención de cada escena.

1.3. Desarrollar la imaginación narrativa mediante actividades plásticas que impliquen sucesión espacio-temporal o secuencias lógicas.

Debe evitarse la utilización de estereotipos (esquemas prefijados no correspondientes al nivel expresivo del niño).

- a) Interpretar libremente temas que incluyan sucesión temporal:

- Primer grado de dificultad:

Ejemplos:

- Realizar un mural siguiendo alguna de las técnicas del collage donde se presente:
 - «la vida familiar de la mañana a la noche»
 - «la jornada escolar»
 - etc.

- Segundo y tercer grado de dificultad:

- Temas que incluyan sucesión temporal sugeridos por las áreas de experiencias o lenguaje:

Ejemplos:

- «la historia del pan»
- «la historia del vino»
- «historia de mi pueblo»
- «vida de un personaje histórico»
- etc.

- b) Temas donde se relaten experiencias vividas o inventadas:

Ejemplos:

- «viaje espacial»
- «viaje al fondo del mar»

- c) Contar, individualmente o por equipos, de cinco o seis alumnos, una historia sencilla de su propia experiencia, aventura, etc., o imaginada, en cómics de cinco a seis viñetas donde se apliquen a nivel intuitivo los recursos propios de este medio de expresión (gestos de los personajes, movimientos, bocadillos, sucesión temporal, etc.).
- d) Expresar escenas con distintas temporalidad superpuestas en una misma representación.

OBJETIVOS**ACTIVIDADES SUGERIDAS**

1.4. Desarrollar la imaginación constructiva con la utilización de procedimientos pictóricos y de modelado.

Todos aquellos trabajos plásticos que impliquen: agrupación y/u ordenación de distintos elementos o partes, redistribución o posibilidad de cambio en el plano o en el espacio, construcción de un todo o una forma partiendo de distintas partes, etc., favorecerán el desarrollo de la imaginación constructiva.

a)

● Primer grado de dificultad:

- Realizar trabajos de collage colectivos, en gran tamaño, donde tengan que partir de elementos y figuras hechas individualmente para unirlos en un todo armónico. Utilizando temas globalizados como:

- «los trabajos de mi localidad»
- «animales y plantas de mi localidad»
- «las máquinas»

● Segundo grado de dificultad:

Trabajos de collage colectivos, en gran tamaño, partiendo de elementos realizados por cada uno y ordenándolos en un todo armónico, buscando las proporciones adecuadas, efectos de distancias, superposición, etc.

Ejemplos:

- «la gran ciudad»
- «el campo»
- «el trabajo en una fábrica»
- «una granja»
- «los trabajos del campo»
- «un zoológico»
- etc.

● Tercer grado de dificultad:

Realizar grandes murales colectivos en collage o t mpera sobre pared con una *idea y organizaci n previa* a los cuales tenga que aportar cada ni o el trabajo realizado individualmente, buscando proporciones adecuadas, efectos de distancia, etc.

Ejemplos:

- «resumen de los contenidos de C. Sociales (puertos, r os, valles, monta as, embalses, etc., de Espa a)».

b) Composiciones, montajes o cicloramas colectivos de distintos elementos en arcilla, realizados y decorados individualmente.

Ejemplos:

- «mi pueblo»
- «mi ciudad»
- «los animales de Espa a»
- etc.

1.5. Progresar en el desarrollo de la capacidad de observaci n y retentiva.

Acostumbrar al ni o a observar con detalle y an lisis la realidad que le rodea y los elementos que la componen como enriquecimiento de su memoria visual y de sus recursos expresivos, pero nunca con intencionalidad de copia.

a) Representar un tema previamente observado con t cnica libre y con el mayor n mero de detalles.

Ejemplos:

- «el patio del colegio»
- «la calle de la escuela»

b) Observar plantas y animales e interpretarlas en su ambiente.

c) Captar y representar formas y objetos simples.

Ejemplos:

- «sencillos bodegones de frutas»
- «jarrones con flores»
- «macetas»
- «botellas, vasos...»
- etc.

Bloque temático n.º 2

CONSECUCION EQUILIBRADA Y DINAMICA DE LAS ETAPAS DE DESARROLLO GRAFICO

Se incluyen en este bloque los objetivos que ayudan al niño a:

- Desarrollar su esquema-imagen corporal.
- Enriquecer sus representaciones formales.
- Lograr la progresiva captación del espacio y su representación.
- Favorecer la utilización espontánea del color.

Y, en general, todas aquellas actividades que tiendan a afianzar su gesto gráfico en relación a su propio nivel de expresión.

Los objetivos de este bloque temático desarrollan el apartado B de la introducción, es decir, son aquellos que posibilitan el cumplimiento de las etapas de desarrollo gráfico del niño.

Objetivos que deben ser claramente graduados (no utilizar objetivos o actividades que sobrepasen el nivel expresivo) en relación al momento en que el alumno se encuentre dentro de su correspondiente etapa gráfica y a su maduración evolutiva general.

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
<p>2.1. Estructurar el espacio y ordenar las partes. (Específico para el primer grado de dificultad.)</p>	<p>Reforzar la correlación espacial sobre la línea de base. Conseguir una captación más real del espacio, procurando llenar el espacio «vacío» entre el suelo y el cielo, haciéndole observar la naturaleza.</p> <p>a) Realizar temas que impliquen distribución espacial en exteriores.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> — «la calle donde vivo» — «el patio del colegio» — «mi pueblo» — «un guardia ordena el tráfico» — etc. <p>b) Realizar temas que impliquen distribución espacial en un interior concreto.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> — «el cuarto de baño» — «mi dormitorio» — «el profesor explica en la pizarra» — «ayudo en la cocina» — etc.
<p>2.2. Iniciarse en la representación de formas superpuestas partiendo de la observación de la naturaleza.</p>	<p><i>Observación:</i> este objetivo no debe desarrollarse en el primer grado de dificultad.</p> <p>● Segundo grado de dificultad:</p> <p>a) Realizar temas que impliquen superposición de imágenes, lo que está delante puede tapar figuras o parte de ellas si éstas quedan detrás.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> — «pinto varios árboles, unos delante, otros detrás, unos más cerca, otros lejos» — «pinto un equipo deportivo haciéndose una foto» — «pinto un corrillo de amigos» — etc.

OBJETIVOS**ACTIVIDADES SUGERIDAS**

- b) Realizar murales en gran grupo con temas que exijan superposición.

Ejemplos:

- «nuestro pueblo»
- «una ciudad»
- «un pueblo de pescadores»
- «un bosque»
- «un pueblo de campesinos»
- etc.

- c) Realizar collages individuales o en pequeño grupo recortando elementos enteros y buscando posibles distribuciones en papel.

Ejemplos:

- «el parque»
- «la verbena»
- «el ferial»
- «el mercado»

- Tercer grado de dificultad:

- Observar un bosque, un pueblo, las calles de una ciudad, los barcos atracados en un puerto, los coches de un aparcamiento, los montes, etcétera, y realizarlos en collage, ceras o t mpera, destacando que unas cosas tapan a otras: las que est n delante tapan a las que est n detr s total o parcialmente, seg n la forma, el tama o, el punto de vista, etc.

2.3. Progresar en el conocimiento de la figura humana para una m s rica representaci n del esquema corporal. (Objetivo espec fico para el primer grado de dificultad.)

Procedimientos pict ricos:

- a) Realizaci n de temas que impliquen reflexi n sobre el propio cuerpo utilizando como motivaci n la expresi n corporal.

Ejemplos:

- «me visto»
- «bajo las escaleras»
- «me lanzo a la piscina»
- «salto el potro»
- etc.

- b) Temas de la vida diaria que exijan un tratamiento especial de los detalles.

Ejemplos:

- «me lavo la cara»
- «saco caramelos de una bolsa para invitar a mis amigos»
- «hablo por tel fono»
- «preparados, listos... (una carrera)»
- etc.

Modelado:

- a) Realizaci n en arcilla de trabajos despu s de estudiar el propio cuerpo y el del compa ero.

Ejemplos:

- «modelo a mi profesor»
- «modelo a mi amigo»
- etc.

- b) Reproducir personajes aparecidos en lecturas, cuentos o temas de la  rea de experiencias con detalles de ropa, posturas, etc.

OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

2.4. Profundizar en el conocimiento activo de la figura humana, con vistas frontales y de perfil. (Objetivos específicos para el segundo grado de dificultad.)

Procedimientos pictóricos:

a) Realizar trabajos con ceras, t mpera o collage, previa motivaci n psicomotriz, donde tengan que observar el propio cuerpo y a los compa eros.

Ejemplos:

- «hacemos teatro»
- «esperamos el autob s»
- «en la clase de gimnasia»

b) Temas globalizados con las experiencias en el orden social y natural.

Ejemplos:

- «hacemos un tr mite en el Ayuntamiento»
- «ayudamos a preparar las fiestas del pueblo o barrio»
- «vamos de pesca»
- etc.

c) Temas de la vida diaria que exijan estudios de distintas posiciones.

Ejemplos:

- «pasa la banda de m sica»
- «la familia comiendo»
- «jugando al ajedrez»

Modelado:

a) Estudiar el propio cuerpo (palparse la cara, los brazos, ropa, etc.) y representarlo en arcilla, de pie, acostado, sentado, etc.

b) Observar al compa ero, al profesor y modelarlo en arcilla.

c) Intentar reproducir personajes aparecidos en lecturas, recordando el m ximo de detalles que signifiquen al personaje.

2.5. Iniciarse en el estudio y la representaci n del movimiento en la figura humana. (Objetivo espec fico para el tercer grado de dificultad.)

Procedimientos pictóricos:

a) Realizar temas que impliquen movimiento relacionados con la experiencia diaria, previa motivaci n psicomotriz.

Ejemplos:

- «jugamos al f tbol»
- «hacemos gimnasia»
- «una carrera de bicicletas»
- etc.

b) Temas globalizados con las  reas de experiencias (a ser posible con trabajo psicomotriz).

Ejemplos:

- «el carpintero»
- «el dibujante»
- «el minero»
- «el alba il»
- etc.

Modelado:

a) Temas del tipo de los anteriores buscando movimiento en las articulaciones, tama o proporcionado, inclinaci n del cuerpo seg n la posici n, etc.

Ejemplos:

- «la banda de música»
- «leo un tebeo sentado»
- «una mamá con un niño en brazos»
- un señor llevando un saco»
- «un pescador y su equipo»
- etc.

2.6. Representar a nivel gráfico los animales y su medio. (Específico para el primer grado de dificultad.)

Procedimientos pictóricos:

- a) Realización en témpera, ceras o collage, de un tema, previa observación, globalizando con las áreas de experiencias.

Ejemplos:

- «un gallinero»
- «un nido de pajarillos»
- «un establo»
- «un corral; animales domésticos»
- etc.

- b) Realización en pequeño grupo de murales sobre un determinado medio y los animales que lo habitan con témpera o técnicas mixtas:

Ejemplos:

- «el fondo del mar»
- «una charca»
- «un hormiguero»
- etc.

- c) Realización de murales en gran grupo pintando distintos elementos por separado, recortándolos y pegándolos sobre un soporte previa discusión de su distribución.

Ejemplos:

- «el zoológico»
- «una granja»
- «la selva»
- etc.

Modelado:

Representar en arcilla animales conocidos y que hayan sido previamente observados.

Ejemplos:

- «mi pájaro»
- «mi perro»
- «una granja» (en gran grupo)
- etc.

2.7. Iniciarse en el estudio y la representación del movimiento de animales. (Específico para el tercer grado de dificultad.)

Procedimientos pictóricos:

- a) Observar animales en movimiento que les sean familiares (andando comiendo, trabajando, ...) y realizarlos con témpera, ceras o collage, aislados o en escenas.

Ejemplos:

- «el cazador y su perro»
- «arando la tierra»
- etc.

OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

b) Temas imaginados o de retentiva.

Ejemplos:

- «la diligencia»
- «pelea de dinosaurios»
- etc.

Modelado:

a) Con los mismos temas anteriores, pero resaltando las articulaciones para conseguir el equilibrio y el movimiento.

Ejemplos:

- «escenas de caza»
- «carreras de caballos»
- etc.

2.8. Utilizar el color de forma objetiva y subjetiva. (Específico para el tercer grado de dificultad.)

a) Realizar trabajos del natural intentando reproducir los colores lo más exactamente posible.

b) Realizar trabajos que impliquen aplicación subjetiva del color (1).

Ejemplos:

- «un día feliz»
- «un día triste»
- «siento frío»
- «siento calor».
- etc.

(1) Cómo le gustaría al niño que fuese; por qué lo pinta así, etc.



Bloque temático n.º 3

INICIACION EN EL USO DE LOS RECURSOS PLASTICOS

Se incluyen en este bloque temático aquellos recursos y medios expresivos mínimos que pueden servirle al niño para:

- *Diversificar, completar y relacionar formas.*
- *Organizar el espacio.*
- *Hacer uso de masas coherentes y equilibradas de color.*

Teniendo siempre en cuenta que no deben presentarse al niño como conocimientos objetivados, sino que son recursos técnicos que debe adquirir por la propia experimentación e investigación y cuya única finalidad es ayudarle a enriquecer y diversificar su propia expresión.

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
<p>3.1. Mediante la experimentación de sus mezclas y relaciones.</p>	<p>En el primer grado de dificultad la investigación se centrará en: PRIMARIOS Y SECUNDARIOS, CALIDOS Y FRIOS, CLAROS Y OSCUROS.</p> <p>a) Realizar trabajos sobre temas globalizados utilizando solo los colores primarios para obtener a partir de ellos las mezclas que necesiten.</p> <p>Ejemplos: — «viaje en tren» — «busco insectos entre la hierba» — «recogemos flores» — etc.</p> <p>b) Realizar temas en los que se estudien los colores de la naturaleza y sus variaciones según las épocas del año.</p> <p>Ejemplos: — «pinto un paisaje con árboles y flores en primavera» — «pinto el mismo paisaje u otro distinto en invierno, otoño o verano» — «pinto una viña en una de las estaciones del año» — etc.</p> <p>c) Hacer collages con papeles de colores (charol o revistas) con una condición dada.</p> <p>Ejemplo: — «busco distintos verdes para recortarlos y hacer árboles de un bosque»</p> <p>d) Dividir el papel en partes mediante líneas rectas o curvas cubriendo las zonas formadas con:</p> <ul style="list-style-type: none"> — «colores claros» — «colores oscuros» — «colores que dan calor» (amarillos, naranjas, rojos) — «colores que dan frío» (verdes, azules, morados). — «colores libremente elegidos buscando el niño la distribución de éstos que más le guste» <p>En el segundo grado de dificultad la investigación se centrará en: PRIMARIOS Y SECUNDARIOS, CLAROS Y OSCUROS, FRIOS Y CALIDOS, NEUTROS</p>

OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

- a) Realizar trabajos con los tres colores primarios, más blanco y negro, sobre temas globalizados que exijan obtener mezclas:

Ejemplos:

- «vamos de caza»
- «el mar»
- «pinto un paisaje de mi pueblo»
- etc.

- b) Iniciarse en experiencias con color, realizando trabajos como:

- «dividir el papel en partes y pintar cada una de un color»
- «ídem con tres o cuatro colores y llenando cada parte sin que se repitan colores en partes contiguas»
- «ídem con colores que dan sensación de calor»
- «ídem con colores que dan sensación de frío»
- «ídem con proporción de ambos»

- c) Relacionar los colores con la sensación que pueden producir al alumno.

Ejemplos:

- «una fiesta de niños»
- «un día de lluvia»
- «una mañana soleada»

- d) Realizar collages en papeles de revistas o charol con una condición dada.

Ejemplos:

- «árboles con colores fuertes»
- «ídem con colores claros»
- etc.

En el tercer grado de dificultad la investigación se centrará en:

PRIMARIOS Y SECUNDARIOS,
FRÍOS Y CALIDOS,
OPACOS Y TRANSPARENTES,
CLAROS Y OSCUROS,
NEUTROS,
CONTRASTE DE COMPLEMENTARIOS.

- a) Realizar trabajos con temas sugeridos globalizados con las áreas de experiencias restringiendo los colores a los primarios y secundarios (más los neutros: blanco y negro) para que experimenten con las mezclas:

Ejemplos:

- «navegamos por el río»
- «cruzamos el Atlántico»
- «viajamos a otra parte de España»
- etc.

- b) Trabajos de estudio del color repartiendo el papel en partes y rellenando cada parte buscando intuitivamente contraste de complementarios (igual proporción de ambos):

- «ejercicios cubriendo las partes con cálidos y fríos en armonía»
- «ídem con añadido de elementos figurativos: buscar un tema sencillo (un pez, barco, coche) y dividirlo en partes, pintando cada parte de un color según los procedimientos explicados o libremente.

- c) Hacer collages con papeles transparentes (celofán, envolturas de caramelos, cigarrillos, papel seda, etc.).

- d) Trabajar con témpera aguada para conseguir transparencias, manchas de húmedo sobre húmedo, etc.

OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

3.2. Percibir y utilizar en sus realizaciones plásticas los distintos tonos de un mismo color, partiendo de la observación de la naturaleza. (Específico para el segundo grado de dificultad.)

a) Realizar trabajos partiendo de la observación directa de la naturaleza, insistiendo en que todo tiene color.

Ejemplos:

- «distintos tipos de árboles»
- «el bosque después de la lluvia»
- etc.

b) Ejercicios cuyo tema sea un solo objeto o figuras sencillas, caras, bodegones, etc., dividiendo los objetos en dos mitades y utilizando los tonos claros en una y los oscuros en la otra dentro del color elegido para cada elemento y detalle (iniciación a la luz-sombra).

c) Potenciar en cualquier tema sugerido el libre uso del color, favoreciendo personales interpretaciones de la relación color-objeto.

3.3. Iniciarse en la valoración del contraste de tonos. Luz-sombra por medio de tintas planas. (Específico para el tercer grado de dificultad.)

a) Ejercicios cuyo tema sea un objeto o figura sencilla, dividiéndolo en dos mitades y utilizando los tonos claros en una y los oscuros en la otra dentro del color elegido para cada elemento o detalle.

Ejemplos:

- «retrato de mi compañero de clase»
- «frutas»
- «mariposas»
- «retrato de mi profesor»
- etc.

3.4. Buscar en el ritmo compositivo. Forma-color. (Específico para el tercer grado de dificultad.)

a) Realizar sencillas grecas con elementos geométricos simples, utilizando distintas formas y colores.

Ejemplo:

- «cuadrado rojo, triángulo azul, círculo amarillo», repetir el ritmo.

b) Buscar el ritmo en la naturaleza.

Ejemplos:

- «las olas del mar»
- «el perfil de una cordillera»
- «los chopos de la orilla del río»
- etc.

c) Diseños sencillos estampando con corchos o patatas buscando ritmo, previa motivación psicomotriz.

3.5. Analizar la forma y la proporción de un objeto en sí mismo y en relación con otros. (Específico para el segundo grado de dificultad.)

Procedimientos pictóricos.

a) Pintar objetos conocidos o familiares analizando su forma y la proporción más adecuada entre sus partes.

Ejemplos:

- «una trilladora»
- «un tractor y su remolque»
- «las ventanas, puertas y balcones de una casa»
- etc.

b) Realizar trabajos donde se pongan de manifiesto diferencias de forma y proporciones entre distintos objetos.

Ejemplos:

- «las setas entre los árboles del bosque»
- «una calle con casas de diferentes números de pisos»
- «una bandeja con distintas botellas, vasos y copas»
- «el remolcador y el transatlántico»

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
	<p>Modelado:</p> <p>a) Observar objetos de uso diario e intentar modelarlos buscando las proporciones más adecuadas: grosor, base, etc.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> — «tazas» — «Ceniceros» — «cajas» — etc.
<p>3.6. Subordinar una forma a una estructura. Línea (dibujo), marcha-superficie (collage, pintura). Volumen (técnicas tridimensionales). (Específico para el tercer grado de dificultad.)</p>	<p>Procedimientos pictóricos:</p> <p>Procurar en la realización de cada técnica alcanzar el cumplimiento de este objetivo. Se trata fundamentalmente (con las distintas variaciones dentro de cada técnica) de que el niño se acostumbre a la relación mancha-superficie sin dibujar a lápiz ni intentar rellenar, sino que la mancha salga directamente del instrumento que utilice: ceras, pincel, tijeras, dedos, instrumentos de estampación (patatas, corchos), etc.</p> <p>Modelado:</p> <p>Acostumbrarse a trabajar modelando figuras por los dos procedimientos: analítico (del todo a las partes) y sintético (de las partes al todo).</p>
<p>3.7. Relacionar las formas con la función. (Específico para el tercer grado de dificultad.)</p>	<p>Procedimientos pictóricos:</p> <p>Tratar que al representar objetos o figura humana y animales, adapten cada forma a su función.</p> <p>Ejemplo: hacerles ver que los brazos o piernas tienen que ser lo suficientemente gruesas y fuertes como para sujetar el cuerpo. Las patas de los diferentes animales son distintas según tengan uñas, pezuñas, forma de apoyarse. Las formas de los objetos están adaptadas a su función (cuello de la jarra para que no se derrame el agua).</p> <p>Modelado:</p> <p>Con actividades semejantes a las anteriores, se procurará conseguir igual grosor en las partes, resistencia suficiente para sostener la figura, etc.</p>
<p>3.8. Interpretar plásticamente textos infantiles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Primer y segundo grado de dificultad: <p>Realizar plásticamente, en cualquier técnica bidimensional, pequeñas historias globalizadas con el área de Lenguaje inventadas por los propios niños o leídas de textos (cuentos, canciones, etc.) y motivadas psicomotrizmente en cuanto a detalles descriptivos de personajes, acciones y ambientes.</p> ● Tercer grado de dificultad: <p>Realizar igual que en los grados anteriores temas con posterior comentario y discusión para enriquecerlos.</p>

Bloque temático n.º 4

CONOCIMIENTO Y UTILIZACION DE LOS PROCEDIMIENTOS PLASTICOS COMO INSTRUMENTOS EXPRESIVOS

Aunque se incluyen las técnicas en un bloque temático en razón de una clasificación que pretende tocar los aspectos más importantes de la Expresión Plástica, se evitará considerar a éstas como objetivos rígidos, ya que el hecho de considerar la perfección en el dominio de éstas como un objetivo, entraría en contradicción con la consideración de la Plástica en los niveles de EGB como un vehículo de expresión y comunicación.

Las técnicas deben ser siempre un instrumento de lenguaje que facilite el propio lenguaje expresivo, siendo, por tanto, un medio y no un fin en sí mismas.

Aplicar correctamente una técnica (por ejemplo, la realización perfecta de un collage) no implica que se hayan cumplido los objetivos expresivos.

Es importante insistir en que una técnica debe facilitar la expresión y, por lo tanto, tendrá gran importancia la elección de cada una o sus grados de dificultad para cada nivel, ya que si el procedimiento plástico o el material empleado para su aplicación presenta un grado de dificultad que obligue al niño a centrar su atención en resolver el problema técnico, es de por sí un procedimiento coercitivo para su expresividad.

OBJETIVOS

4.1. Utilizar y experimentar técnicas diversas.

4.1.1. Collage simple y mixto.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Utilizarlo para:

- Definir figuras y formas por medio de tintas planas (papel charol).
- Reconocer texturas táctiles.
- Realizar el trabajo siguiendo etapas distintas: trocear o recortar las distintas piezas, colocarlas sobre el papel y buscar la mejor distribución espacial, pegar y finalmente añadir detalles (color en las mixtas).
- Realizar trabajos adaptando cada técnica al tema siguiendo un orden de dificultades:

● Primer grado de dificultad:

- a) Troceado en papel de periódico.
- b) Recortado en papel de periódico.
- c) Troceado en papel de color en tinta plana (papel charol), o con texturas (revistas).
- d) Pintado con ceras y/o recortado (o viceversa) en papel de periódico o blanco, realizando trabajos en grupo sobre papel soporte en tamaño grande. (Pintar fondos con témpera.)
- e) Collage con telas.
- f) Collage con elementos naturales: hojas, ramas, palitos, flores secas...

● Segundo grado de dificultad:

- a) Idem a todas las actividades del grado de dificultad anterior.
- b) Iniciación al mosaico troceado.

● Tercer grado de dificultad:

- a) Idem a los anteriores.
- b) Mosaico troceado o recortado.

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
4.1.2. Ceras.	<ul style="list-style-type: none"> ● Primero y segundo grado de dificultad: <ul style="list-style-type: none"> a) Directa, cubriendo el soporte. b) Iniciación al esgrafiado: pintar por zonas el papel en colores brillantes, cubrir luego con negro o un color oscuro y raspar para realizar el tema. ● Tercer grado de dificultad: <ul style="list-style-type: none"> a) Idem grados anteriores. b) Con texturas.
4.1.3. Tempera.	<ul style="list-style-type: none"> ● Primero y segundo grado de dificultad: <ul style="list-style-type: none"> a) Directa cubriendo. b) Técnicas de impresión: patatas, corchos, etc. ● Tercer grado de dificultad: <ul style="list-style-type: none"> a) Idem grados de dificultad anteriores. b) Diluida buscando transparencias.
4.1.4. Arcilla.	<p>Utilizarla para:</p> <ul style="list-style-type: none"> — potenciar el tacto — reconocer texturas táctiles — realizar el trabajo siguiendo etapas distintas. <p>Procedimientos: (para los tres grados de dificultad).</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Realización de placas, medallones, cajitas, etc., y decorarlas. b) Modelado de vasijas por el procedimiento de presión y estirado. c) Modelado de vasijas por el procedimiento de churros. d) Modelado de figura humana y animal.
4.2. Utilizar distintas técnicas para realizar un mismo trabajo.	<ul style="list-style-type: none"> — Proponer realizar el mismo tema en sesiones distintas cambiando la técnica y comparar los resultados (tema, procedimiento, técnica) analizando las ventajas e inconvenientes de cada una. — Idem en la misma sesión con distintos equipos.

5.º Anexo a todos los bloques temáticos

CONSECUICION DE LOS HABITOS Y DESTREZAS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS CREATIVOS

Se incluyen en este apartado una serie de objetivos que son más bien modalidades prácticas y técnicas generales en la solución de problemas, y que posibilitan los procesos mentales, los automatismos, las disposiciones y habilidades psicomotrices que es necesario desarrollar en el niño para facilitar su trabajo expresivo.

Figuran agrupados como anexo, ya que no pueden considerarse como un bloque temático independiente,

si no que son objetivos que el niño debe ir cumpliendo en cada uno de sus trabajos expresivos, sea cual fuere el bloque temático y objetivo específico que desarrolle dicha actividad.

Se trata también de responsabilizar al niño en el respeto al trabajo creativo, sea ajeno o propio, y a valorar el esfuerzo y la colaboración.

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
5.1. Perfeccionar la coordinación viso-manual.	— Intentar conseguir mayor seguridad en el trazo, que sus manos realicen lo que desee su mente mediante un mayor control visual.
5.2. Acostumbre a enriquecer los ejercicios.	— Ayudar con la motivación constante al recuerdo de los detalles del tema o a la creación de nuevos detalles.
5.3. Habituar a trabajar con el brazo en movimiento, sin apoyo.	— Trabajar de pie, realizar trazos largos y sin interrumpir.
5.4. Elegir el pincel según el tamaño del área a cubrir.	— Ejercicios de ténpera donde deban usar dos tipos de pincel: grandes para espacios amplios y pequeños para detalles.
5.5. Usar distintos formatos y tamaños de papel soporte, siempre dentro de dimensiones amplias.	<ul style="list-style-type: none"> — Trazar esquemas según el tamaño del papel. — Adaptar los trozos del recorte o troceado al tamaño del soporte. — Trabajar en cantidades variables de arcilla. — Procurar variar en los formatos y tamaños, que en algunos trabajos ellos mismos pueden elegir según la técnica o el tema. — Tratar de que durante el desarrollo del trabajo se realice éste siguiendo el orden interno necesario para evitar el deterioro del material. — Ordenar y limpiar los útiles de trabajo según las características de cada uno o el criterio previamente establecido. — Responsabilizarse cada uno de limpiar sus mesas, recoger papeles, barrer, etc.
5.6. Manejar los materiales con orden y limpieza evitando desperdiciarlos.	

OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

- 5.7. Ordenar los trabajos. — Llevar una carpeta donde deban tener sus trabajos y controlar los realizados.
- 5.8. Respetar las producciones propias y ajenas. — Describir o narrar el contenido de su trabajo delante de los demás compañeros desterrando las palabras «feo» y «bonito» y evitando comparaciones y valorar el resultado estético, respetando las opiniones y trabajos de los demás.
- 5.9. Iniciarse en la autoevaluación. (Segundo y tercer nivel de dificultad.) — Analizar el propio trabajo de acuerdo con las condiciones, normas o pautas establecidas previamente: tema, técnica, aportación de detalles, forma de utilizar los instrumentos, etc.
- 5.10. Trabajar en equipos. — Cumplen este objetivo la mayoría de las actividades basadas en los trabajos de collage, mixtos, murales en pequeño y gran grupo, escenificaciones en arcilla, etc., donde tengan que ponerse previamente de acuerdo en el tema y la distribución del trabajo.
— Iniciarse en el respeto a las ideas, aportaciones y espacio de los demás componentes del grupo, aceptar la mayoría, etc.



3

CICLO SUPERIOR

INTRODUCCION

En el desarrollo de los Niveles Básicos de Referencia se contemplan las características:

Psicológicas:

- Perfeccionamiento del pensamiento lógico-formal.
- Aparición del pensamiento hipotético-deductivo.
- Desarrollo del espíritu experimental y elección de posibilidades.
- Crisis de la pre-adolescencia.
- Etc.

Expresivas y de desarrollo gráfico:

- Una mayor conciencia del espacio y la forma.
- Una mayor interiorización de los esquemas.
- Una mayor sensibilidad en los niveles perceptivos.
- Una mayor diferenciación de la personalidad expresiva (óptico-visual).

Los objetivos y actividades que se proponen son aquellos que, partiendo de los niveles alcanzados en el ciclo anterior, faciliten la maduración armónica del desarrollo gráfico y expresivo con el psicológico. Desarrollo armónico que se ve alterado por la pérdida de espontaneidad y expresividad, por la entrada en juego de la actitud crítica ante el propio trabajo expresivo, por el intento de equiparación con los esquemas, prejuicios, estereotipos y rigidez expresiva del adulto medio.

Es tarea muy importante del maestro el intento de evitar esa pérdida expresiva mediante la motivación continua, el aprovechamiento de los propios intereses del alumno y la «ampliación del marco de referencias».

El mayor desarrollo alcanzado en los niveles perceptivos y el mayor grado de sensibilización que aportan una capacidad más madura para la comprensión y la crítica, en la razón de que se planteen, en este ciclo, con una cierta unidad, cohesión y rigor (que no se contempla en el ciclo anterior), el estudio, comprensión y aprovechamiento de recursos de las masas-media (cartel, comic, fotografía) y el análisis crítico de obras de arte, en su doble vertiente de imágenes (elementos plásticos) y elementos de información, procedentes de una época y fruto de una cultura.

Se contempla también una Iniciación al Diseño, a fin de que el alumno sea consciente y experimente su importancia dentro de la sociedad actual como motor de creación de nuevas imágenes con función y valores propios y la utilización de formas geométricas simples como forma de enriquecimiento de trabajos de ritmo compositivo y diseño y para que el alumno se familia-

rice con ellas y reconozca sus valores gráficos y formales.

El hecho de que en este ciclo se consideren objetivos y actividades ya específicos de las artes plásticas y de difícil globalización, como pueden ser los relacionados con la experimentación del color, la introducción al diseño formal, etc., no implica que éstos deban tener en la EGB una consistencia y autonomía propia como para constituir por sí solos temas de trabajo. Deben enfocarse únicamente como recursos expresivos a utilizar por el niño en su comunicación.

Por lo que en éste Ciclo Superior no se incluyen tampoco temas de trabajo específicos para cada bloque temático.

Debe mantenerse, además, en este ciclo el concepto de la plástica como vehículo de expresión global, por lo que dentro de lo que sea posible los temas deberán venir dados por:

- a) Los temas de trabajo de las demás áreas (con especial consideración de los de Naturaleza y Sociedad).
- b) Por los propios intereses y necesidades de los alumnos, con preferencia de los temas de interés

colectivo, de convivencia, ecológicos, problemas de la juventud, etc.

- c) Por los temas que el maestro considere necesario desarrollar para reforzar aquellos objetivos que puedan quedar descolgados.

La base de la formulación de las actividades que a nivel orientativo se proponen para el cumplimiento de los objetivos es que un mismo tema de trabajo puede cumplir varios objetivos y que la consecución de unos objetivos determinados dentro de un tema dependerá de la motivación que previamente se realice.

Es decir, que un mismo tema de trabajo o núcleo puede contemplarse y desarrollarse dentro de distintos bloques temáticos, siempre que este tema en cada caso sea motivado de distinta manera para cumplir los objetivos específicos de cada bloque.

Los objetivos pertenecientes al primer bloque temático, dadas sus características de ser objetivos potenciadores de la expresión individual del alumno, se acompañan de unas orientaciones que figuran debajo de éstos y que pretenden servir de ayuda al profesor para delimitar el objetivo y seleccionar y aplicar las actividades más apropiadas para su consecución.



Bloque temático n.º 1

UTILIZACION DE LA PLASTICA COMO VEHICULO DE EXPRESION, COMUNICACION Y DESARROLLO IMAGINATIVO

Al igual que en el ciclo medio, se incluyen en este bloque los objetivos y actividades encaminadas a desarrollar el apartado A de la introducción general del área.

Las características psicológicas de crisis por las que atraviesa el niño en este ciclo hacen que tienda a inhibirse en su trabajo expresivo.

Es, por tanto, muy importante para que no exista pérdida de expresividad, el trabajo motivador por parte del maestro, que tienda a evitar:

- Que el alumno se coloque a una cierta distancia

de su trabajo, es decir que pierda la relación afectiva.

- Que infravalore su trabajo expresivo, por comparación con el del mundo adulto.
- Que tenga miedo y sentido del ridículo a expresar sus propias vivencias.
- Que se apoye en el realismo convencional y y estereotipos que el adulto preconiza.

Se mantiene como en el ciclo anterior el desdoblamiento de los desarrollos imaginativos.

OBJETIVOS

- 1.1. Desarrollar la actividad plástica como medio expresivo, procurando armonizar formas, colores y texturas.**

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Cualquier actividad de expresión plástica tendrá siempre como objetivo básico el respeto a una expresión personal que deberá ir evolucionando y enriqueciéndose.

Para ello el maestro deberá motivarlo a que introduzca en sus trabajos los recursos expresivos adquiridos en el ciclo medio. Para desarrollar este objetivo se sugiere proponer:

Temas que incluyan:

- a) Expresiones de experiencias que afecten al «yo»:
- Estados de ánimo.
 - Relación con los amigos.
 - Relación con la familia.

Ejemplos:

- «cómo me siento después de un insuficiente»
- «estoy cansado»
- «me siento contento»
- «paseo con mi amigo-a»
- «papá y yo cocinamos»

- b) Expresión de experiencias que impliquen necesidades e intereses:
- Diversiones y deportes.
 - Diferencias de sexo.
 - Problemas de comprensión con los adultos.
 - Problemas juveniles.
 - Crítica del entorno.

Ejemplos:

- «jugamos al baloncesto»
- «bailo con mi pareja»
- «discuto con mi padre»
- «cómo me gustaría vestirme»
- «cómo daría una clase de...».



c) Respuestas creativas e individuales a núcleos de trabajo y experiencias:

c-1) Expresión de experiencias en relación con la sociedad:

- Condiciones de la sociedad.
- Mejoras de la sociedad.
- Transportes y comunicaciones.
- Relación con otras sociedades.
- La escuela en la sociedad.
- Diversiones en la sociedad.
- Condiciones higiénicas de la sociedad, etc.

Ejemplos:

- «el atasco de tráfico»
- «el suburbio»
- «edificios en construcción»
- «la nueva estación de ferrocarril»
- «el parque».

c-2) Expresión globalizada con los núcleos de trabajo:

Ejemplos:

- «El Feudalismo».
 1. Directamente propuestos por el profesor:
 - «la vida en torno al castillo feudal».
 2. Que surjan de los propios alumnos en el diálogo motivador:
 - «yo pinto el caballero feudal»
 - «yo un trovador»
 - «yo un siervo»
 - etc.
- «La Revolución Industrial»:
 1. Directamente propuesto por el profesor:
 - «la vida en la fábrica»
 2. Que surjan de los propios alumnos en el diálogo motivador:
 - «yo construyo un telar»
 - «me invento una máquina»
 - «la salida de la fábrica»
 - etc.
- «La selva amazónica».
 1. Directamente propuesto por el profesor:
 - «la vida en un poblado».
 2. Que surjan de los propios alumnos en el diálogo motivador:
 - «yo pinto el hechicero»
 - «la cacería»
 - «pescando en el río»
 - etc.

d) Temas espontáneos que surjan dentro de la dinámica del grupo:

Ejemplos:

- «la fiesta del colegio»
- «la verbena del barrio»
- «competiciones deportivas»
- etc.

e) Temas libres.

1.2. Desarrollar la imaginación descriptiva con la utilización de procedimientos pictóricos y de modelado.

Para facilitar el desarrollo de la imaginación descriptiva se deberán seleccionar todas aquellas actividades que ayuden al alumno a describir con el mayor número de detalles, cuantas situaciones, hechos, acciones, personajes, etc., entren en el tema o núcleo de trabajo.

Teniendo siempre en cuenta que esta descripción debe ser una exteriorización de sus propias vivencias y, por tanto, reelaboraciones de la realidad y no copia de ésta.

El diálogo motivador debe estar dirigido a lograr esta reelaboración y fomentará la máxima participación de los alumnos y la mayor aportación de datos por parte de ellos.

Por otro lado, aunque el niño de 11 a 12 años tiene tendencia natural a la descripción detallada, el de 13 a 14 años la pierde, siendo más necesario en esta edad un refuerzo de la motivación.

- a) Temas que describan acciones que realizan habitualmente:
 - «voy a la peluquería»
 - «espero el autobús»
 - «voy al fútbol»
 - etc.
- b) Temas que describan ambientes en los que se desenvuelven habitualmente:
 - «mi calle»
 - «mi barrio»
 - etc.
- c) Temas que describan escenas producto de la globalización con otras áreas:
 - «la caravana en el desierto» (sociedad)
 - «el descubrimiento de América»
 - «el Génesis»
 - etc.
- d) Temas que incluyan la utilización de textos descriptivos propios o de autores estudiados en el área de lenguaje.
Los temas y actividades que se contemplan en estos apartados se realizarán con técnicas pictóricas o modelado, según las posibilidades expresivas de cada tema.

1.3. Desarrollar la imaginación narrativa y expresarse con un lenguaje narrativo plástico coherente y estructurado.

En el ciclo anterior el encadenamiento de escenas en el niño era rudimentario. Pero el progresivo desarrollo de la situación espacio-temporal en estas edades, hace que pueda estar en condiciones de desarrollar un lenguaje narrativo plástico coherente y estructurado.

Reformar y ayudar a desarrollar este lenguaje narrativo plástico no sólo es importante a nivel de afianzamiento de la percepción espacio-temporal y temporal-histórica, sino que también reforzará los mecanismos narrativos a nivel de lenguaje oral y escrito.

En general, todos los trabajos que impliquen sucesión espacio-temporal o secuencias lógicas favorecerán el desarrollo de este objetivo.

Las actividades pueden clasificarse en tres diferentes tipos de representación narrativa:

- a) Realización plástica en una sola escena que narre un acontecimiento, y en la que se elige el momento más representativo de la acción o historia.
- b) Realizaciones plásticas donde se narre una historia mediante varias imágenes cada una de las cuales reproduce un momento y forman en conjunto un todo completo.
Para conseguir una mayor riqueza en este tipo de representaciones es aconsejable la utilización de los recursos expresivos y técnicos del cómic. (Estos recursos se especifican en el Bloque Temático núm. 4).
- c) Expresión de escenas con distinta temporalidad, superpuestas en una misma representación.

Ejemplo:

— «Realizar un mural siguiendo alguna de las técnicas del collage en donde se presenten distintas formas de participación en la vida comunitaria».

1.4. Desarrollar la imaginación constructiva.

Aquellas realizaciones plásticas que impliquen: agrupación y/u ordenación de distintos elementos o partes, redistribución o posibilidad de cambio, en el plano o en el espacio, construcción de un todo o una forma partiendo de elementos parciales, etc..., favorecen el desarrollo de la imaginación constructiva.

Teniendo en cuenta en este ciclo, que los elementos constitutivos del tema no deben ser simplemente pegados, añadidos o yuxtapuestos unos a otros, sino que deben tender a integrarse entre sí de una manera orgánica. Este tipo de trabajo nos dará prueba de una investigación y preocupación donde la actividad no solamente se viva, sino que también se reflexione.

- a) Realización de murales de gran tamaño donde tengan que partir de bocetos individuales organizados en un trabajo único, discutiendo los elementos fundamentales.

Ejemplo:

— «representación de los sectores de producción de su comarca o ciudad»

- b) Realización de grandes murales colectivos en collage o t mpera sobre pared con una idea y organizaci n previa, discutida y aprobada por el grupo, a los cuales tenga que aportar cada alumno el *trabajo realizado individualmente* buscando proporciones adecuadas, efectos de distancia, texturas, etc...

Ejemplos:

— «mural que represente la emigraci n»

— «mural que exprese los cambios producidos en la Naturaleza por: una cantera, una f brica, una mina de carb n, etc.».

- c) Realizaci n de grandes murales en collage o t mpera sobre papel o pared con una idea y organizaci n previa, discutida, aprobada y repartido el espacio correspondiente a cada individuo por el grupo.

Ejemplos:

— «collage de diferentes texturas y materiales utilizando formas naturales»

— «mosaicos»

— etc.

- d) Composiciones tridimensionales, montajes o cicloramas colectivos de distintos elementos modelados y decorados individualmente.

Ejemplos:

- Modelar individualmente y montar en gran grupo temas de Ciencias Sociales representando una escena hist rica:

— «una batalla naval»

— «construcci n de las pir mides»

— «una ciudad del futuro»

— etc.

1.5. Desarrollar la capacidad de observaci n y retentiva.

Se da en este ciclo una mayor soltura del mecanismo visual y un progreso en la capacidad de focalizaci n, que ayudan a afianzar todas las actitudes hacia la observaci n que se han despertado en el ciclo medio. Unida a esta caracter stica f sica propia de los alumnos de esta edad, se encuentra como un rasgo predominante el progresivo acercamiento de la expresi n gr fica del alumno al realismo visual.

Como enriquecimiento de su memoria visual y de sus recursos expresivos se debe conseguir que observe con detalle la realidad que le rodea y los elementos que la componen. Pero lo importante de esta observaci n debe ser la aportaci n que hace a la mayor flexibilidad y enriquecimiento de los modelos internos del alumno y a su capacidad para recrear su medio y nunca debe quedarse en una copia o traslaci n objetiva de la realidad que le circunda.

- a) Representar un tema previamente observado tratando de reproducir el mayor número de detalles.

Ejemplos:

- «un centro de producción»
- «un monumento o iglesia de la zona».

Para evitar la copia deberá visitarse previamente el tema y desarrollar el trabajo en una sesión posterior.

- b) Observación del ambiente natural y las formas de vida de los seres que la componen, para realizar posteriormente el tema con la técnica más apropiada.

Ejemplos:

- «el bosque Mediterráneo»
- «el olivar»
- «la Meseta»
- etc.

Como la realización del tema depende de la observación previa, éste tiene que corresponder al entorno natural próximo al alumno.

- c) Observación de elementos y formas sencillas que sean constitutivos de composiciones (bodegones, naturalezas muertas, motivos florales, etc.), para utilizarlos reordenando su distribución, composición, e incluso variando el color.

Ejemplo:

- «Presentar un grupo de vasijas cerámicas para que el alumno realice, en base a ellas, un trabajo donde redistribuya personal y subjetivamente sus posiciones y colores, tratando de lograr un equilibrio compositivo y una distribución armónica del color».



Bloque temático n.º 2

CONSECUACION EQUILIBRADA Y DINAMICA DE LAS ETAPAS DE DESARROLLO GRAFICO

Los objetivos de este bloque temático desarrollan el apartado B de la introducción, es decir, son aquellos que posibilitan el cumplimiento de las etapas de desarrollo gráfico del niño.

Por lo tanto, se incluyen todos aquellos objetivos que van a desarrollar fundamentalmente las características expresivas del niño de 11 a 14 años, teniendo en cuenta que estas características expresivas se centran fundamentalmente en el intento de poner más énfasis en:

- a) El progresivo acercamiento al realismo virtual.
- b) El abandono de las formas esquemáticas en busca de las orgánicamente integradas.
- c) La proliferación de detalles y elementos formales.
- d) La búsqueda de las proporciones y relaciones topológicas.
- e) El inicio de las representaciones tridimensionales.

En función de estas características los niveles básicos de referencia seleccionados pretenden ayudar al alumno a:

1. Lograr la progresiva captación del espacio y su representación, desarrollando intuitivamente el sentido de la perspectiva.
2. Desarrollar su esquema-imagen corporal.
3. Favorecer la utilización espontánea del color a nivel emocional y subjetivo.
4. Enriquecer sus representaciones formales.

Estos objetivos deben ser claramente graduados (no utilizar objetivos o actividades que sobrepasen el nivel expresivo) en relación al momento en que el alumno se encuentre dentro de su correspondiente etapa gráfica y a su maduración evolutiva general.

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
<p>2.1. Observar figuras superpuestas y las posibles formas de realización en el medio plástico, utilizando diferentes puntos de vista.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Primer grado de dificultad: <ul style="list-style-type: none"> — Realizar collages individuales o en grupo sobre temas que impliquen superposición, observando del natural o globalizando con las áreas de experiencias: <ul style="list-style-type: none"> — «un pueblo medieval» — «una ciudad actual» — etc. ● Segundo grado de dificultad: <ul style="list-style-type: none"> — Observación y realización plástica de figuras superpuestas en la naturaleza desde diferentes puntos de vista: vista de pájaro, vista normal, vista de rana: <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> — «las casas del pueblo vistas desde la Plaza Mayor» — «las casas del pueblo vistas desde el campanario de la iglesia» — «un puerto con barcos atracados visto desde el agua y desde el muelle» — etc. Realizar estos temas en collages individuales o en equipos, trabajos con ceras o témperas, estampaciones con diversos materiales (cartones, patatas, elementos naturales, etc.). ● Tercer grado de dificultad: <ol style="list-style-type: none"> a) Idem grados anteriores. b) Idem con temas de figura humana utilizando diferentes técnicas (ceras, témperas, collage, etc.).

2.2. Buscar intuitivamente la profundidad en las representaciones planas.

Ejemplos:

- «un baile»
- «una manifestación»
- «una fiesta»
- «la tabla de gimnasia»
- etc.

a) Observar del natural o de diapositivas como en la naturaleza los elementos lejanos se ven por encima de los elementos próximos. Intentar aplicar esta apreciación a las realizaciones plásticas de paisajes.

b) Observar del natural o de diapositivas de espacios abiertos no muy complejos la relación tamaño de los objetos-distancia de los mismos. Representar temas en los que se precise variar el tamaño de las figuras en función de su proximidad o lejanía:

Ejemplos:

- «se acercan tres barcos a la costa»
- «paisaje con árboles próximos y árboles lejanos»
- «casas diseminadas en un paisaje»
- etc.

c) Observar del natural temas que exijan aplicar una perspectiva intuitiva, sin previa explicación por parte del profesor, de los elementos de perspectiva formas (punto de vista, líneas de fuga, etc.).

● Primer grado de dificultad:

Ejemplos:

- «la esquina del colegio»
- «la carretera que se aleja del pueblo».

● Segundo grado de dificultad:

Trabajar temas que exijan la aplicación de una perspectiva intuitiva en exteriores:

Ejemplos:

- «la calle principal del pueblo o ciudad»
- «la Plaza Mayor»
- «una carretera con árboles»
- etc.

● Tercer grado de dificultad:

a) Idem grados anteriores:

- «las grandes fábricas»
- «viajamos por la autopista»
- «un río que aparece y desaparece ocasionalmente»
- etc.

b) Trabajar con temas globalizados que impliquen aplicación de perspectiva intuitiva (cónica) con diferentes puntos de vista:

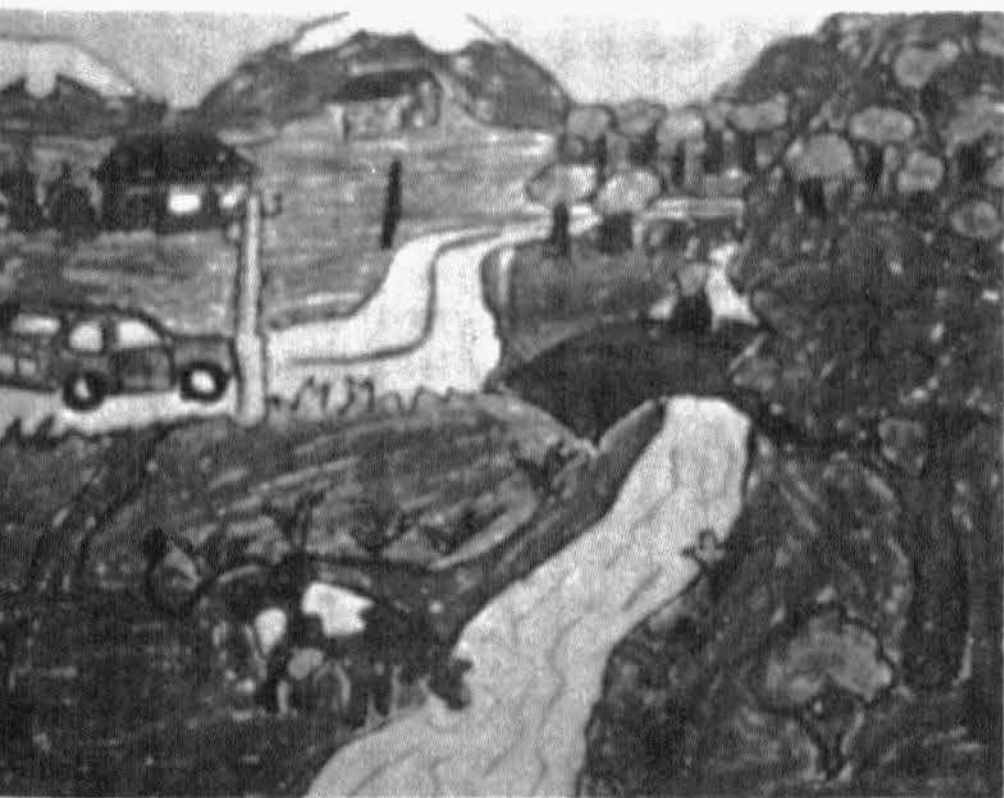
Ejemplos:

- «los grandes rascacielos»
- «una ciudad americana»
- «un pueblo árabe»
- etc.

c) Temas que impliquen una aplicación de perspectiva intuitiva a un interior concreto:

Ejemplos:

- «mi dormitorio»
- «el aula de clase»
- «el laboratorio»
- etc.



OBJETIVOS

2.3. Analizar y representar la proporción y el movimiento en la figura humana.

Se trata de reflexionar sobre la figura humana, la proporción relativa entre sus partes, movimientos y colocación en un entorno concreto.

● Primer grado de dificultad:

Procedimientos pictóricos.

- a) Partiendo de la observación del propio cuerpo y del de los compañeros, realizar temas en ceras, ténpera o collage, utilizando vistas frontales y de perfil, distintas posturas, etc.:

Ejemplos:

- «retrato de mi compañero de clase»
- «autorretrato»
- «nos disfrazamos de romanos»
- «retrato del profesor»
- etc.

- b) Temas globalizados con Ciencias Sociales:

- «el caballero feudal»
- «el rey y el vasallo»
- «el monje»
- «el trovador»

Modelado:

Temas del tipo de los anteriores realizados en arcilla: observar proporciones y movimientos entre los distintos personajes, proporciones y grosor relativos entre piernas, brazos, cuerpo, cabeza..., partiendo de experiencias psicomotrices, etc.

● Segundo y tercer grado de dificultad:

Procedimientos pictóricos:

- a) Realizar trabajos partiendo de experiencias psicomotrices, motivándolos especialmente por las partes del cuerpo donde se produce el movimiento: articulaciones, inclinación del cuerpo, arrugas que se forman en la ropa..., así como las relaciones y proporciones de las distintas partes: ver de dónde arrancan brazos y piernas, proporción entre cabeza, cuello, hombros, cuerpo, tamaño relativo de piernas y brazos, etc.

- b) Temas globalizados con Ciencias Sociales y Naturales teniendo en cuenta la motivación del apartado a).

Ejemplos:

- «me imagino que soy Napoleón dirigiendo una batalla»
- «la toma de la Bastilla»
- «el hombre del Cuaternario»
- etc.

Modelado:

Idem representando en equipo escenas o hechos históricos.

2.4. Analizar y representar la proporción y el movimiento en los animales.

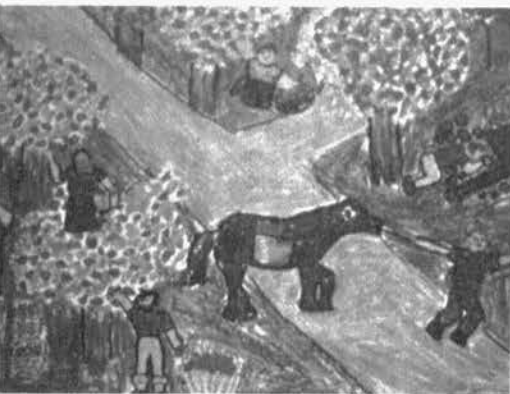
● Primer grado de dificultad:

Procedimientos pictóricos.

- a) Realizar trabajos sobre animales que les resulten familiares, resaltando las partes donde se produce el movimiento (articulaciones) así como las que diferencian a los distintos tipos de animales y las proporciones entre ellas (forma y tamaño de patas, alas, cuello, orejas, pico, piel, plumas, cuernos...) insertándolos en su hábitat.

Ejemplos:

- «las ranas de una charca»
- «distintos tipos de aves»
- «animales que vemos en una playa»
- «cazando mariposas»
- «buscamos lagartos»
- etc.



OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

b) Trabajos globalizados con Ciencias Sociales y Naturales:**Ejemplos:**

- «cruzo el desierto en camello»
- «mural sobre los animales de la selva»
- «busco osos en el Polo Norte»
- «voy de pesca»
- etc.

Modelado:

Idem temas anteriores, de realización más sencilla, en arcilla, poniendo un tema individual («Mi perro») o componiendo entre todos una escena con diferentes animales:

- «el Zoológico»
- «animales de mi localidad»
- «animales del desierto»
- etc.

● Segundo y tercer grado de dificultad:

Temas globalizados con las áreas de experiencias:

Procedimientos pictóricos:

- «estudio de los animales de las diferentes eras geológicas con su ambiente»
- «estudio de diferentes ecosistemas (charca, fondos marinos, sierra)».

Teniendo en cuenta las formas, tamaños, partes específicas de cada tipo etcétera, tal como se especifica en el primer grado de dificultad.

Modelado:**a) Realizar en arcilla temas como:**

- «el dinosaurio»
- «pelea de reptiles»
- etc.

b) Cicloramas representando ambientes con realización individual y montaje en grupo de los diferentes elementos.**2.5. Utilizar el color de forma objetiva y subjetiva.****a) Trabajar con temas que incluyan sensaciones, relaciones afectivas, interpretaciones personales de obras literarias, etc., donde apliquen libremente el color:****Ejemplos:**

- «tengo calor»
- «un día de mucho frío»
- etc.

b) Trabajar temas que representen conceptos abstractos.**Ejemplos:**

- «la alegría»
- «la tristeza»
- «el miedo»
- etc.

c) Trabajar temas de pensamiento divergente:

Ejemplo: si fueses un árbol, ¿de qué color te gustaría ser?

Todas las actividades englobadas en los objetivos anteriores de este bloque temático tienden a la utilización del color de forma objetiva.

Bloque temático n.º 3

UTILIZACION DE RECURSOS PLASTICOS E INICIACION AL USO DE ELEMENTOS DE DISEÑO SIMPLES

Se incluyen en este bloque temático los recursos y medios expresivos mínimos que le servirán al niño para:

- *Conseguir dominar las posibilidades expresivas del color, investigando sus mezclas, sus posibilidades cambiantes, sus efectos de luz y producción de sensaciones.*
- *Iniciarse intuitivamente en el sentido del equilibrio compositivo.*
- *Diversificar, completar, relacionar y subordinar formas.*
- *Investigar las posibilidades estéticas de la ornamentación y familiarización con el mundo del diseño.*

Aunque por las razones antes apuntadas en la introducción del ciclo se prescinde de los conocimientos

teóricos y de ejercicios y actividades típicos de dibujo lineal y geometría descriptiva, las actividades correspondientes a los objetivos de forma, ornamentación y diseño, están pensados de manera que puedan servir como familiarización y adiestramiento previo de los conceptos geométricos que más tarde deberá utilizar el alumno en el dibujo técnico de B.U.P., pero sin prescindir del uso del color, de la investigación y de la creatividad personal.

Deberá tenerse siempre en cuenta que los recursos plásticos utilizados en este bloque no deben presentarse al niño como conocimientos objetivados, sino que son recursos que el niño debe adquirir por la propia experimentación e investigación y cuya única finalidad es ayudarlo a enriquecer y diversificar su propia expresión.

OBJETIVOS

- 3.1. Desarrollar el uso del color mediante la experimentación de sus mezclas, de sus relaciones y de sus cualidades.**

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Este objetivo trata de afianzar al alumno en la experimentación y descubrimiento del color, de forma que se acostumbre a crear nuevos colores mediante mezclas, a descubrir las influencias, variaciones y efectos estéticos que producen unos en otros, a descubrir y utilizar las dimensiones tonales (luz, intensidad, matiz) así como las sensaciones físicas y emocionales. En ningún momento se deberán dar explicaciones objetivadas sobre la teoría del color.

Pueden darse en estos niveles algunas explicaciones objetivadas sobre el color y sus mezclas.

- a) Actividades para el trabajo con colores primarios y secundarios:

- a-1) Realizar trabajos en los que sea necesario la obtención de nuevos colores por mezcla de éstos, utilizando como temas de trabajo globalizaciones con las áreas de Sociedad y Naturaleza:

- «pinto la selva africana»
- «los Pirineos»
- etc.

En este trabajo se utilizarán solo colores primarios (amarillo, rojo y azul) más blanco y negro, para obtener mezclas a partir de ellos.

- a-2) Idem utilizando los anteriores más los secundarios (naranja, verde y violeta).

- b) Actividades para el trabajo con colores fríos y cálidos:

- b-1) Dividir el papel en zonas con líneas rectas o curvas y cubrir las zonas delimitadas con colores fríos, colores cálidos o proporción armónica de ambos.

OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

- b-2) Idem con añadido de elementos figurativos simples (botellas, vasijas, etc.).
- b-3) Realización de trabajos previa observación de la naturaleza o no, donde se consiga representar el ambiente o la sensación de calor, frío, tranquilidad, etc., por medio del color.
- Ejemplos:
- «la siega en verano (colores cálidos)»
 - «el fondo del mar (colores fríos)»
 - «un día de lluvia (colores neutros)»
 - etc.
- c) Actividades para trabajos con colores transparentes y opacos:
- c-1) Trabajos realizados con ténpera diluida o húmedo sobre húmedo (papel mojado previamente) utilizando pincel, esponjas o dedos, procurando buscar efectos de luminosidad y transparencia:
- Ejemplos:
- «formaciones de nubes en un amanecer».
- c-2) Trabajos realizados con ceras difuminadas con algodón o diluidas con aguarrás, buscando transparencia y luminosidad.
- «el arco iris después de la lluvia»
 - «formaciones de montañas lejanas»
- c-3) Realización de collages con papeles transparentes (celofán, papel seda, envolturas de caramelos, etc.), buscando superposición, con temas figurativos, vidrieras o diseños geométricos, etc.
- c-4) Todos los trabajos no especificados en estas técnicas, es decir, que se realicen con ceras o ténpera cubriente, desarrollan el uso de colores opacos.
- d) Actividades con colores claros y oscuros:
- d-1) Dividir el papel en partes y pintar:
- Escogiendo dos colores, más blanco y negro, pintando en el centro los colores puros y el resto con las mezclas producidas.
 - Idem que el anterior utilizando sólo tonos claros.
 - Idem utilizando sólo tonos oscuros.
 - Idem colores intermedios.
 - Idem contrastando valores claros y oscuros.
- e) Actividades con colores complementarios (contraste) y análogos (color entonador):
- e-1) Trabajos monocromáticos: elegir un color y rellenar las partes con todas las variaciones posibles de valor o intensidad (es decir, distintas mezclas de ese color con blanco y negro).
- Ejemplo:
- Tema: Vemos un paisaje como bodegón, etc., a través de unas gafas que tengan los cristales rojos o azules.
- e-2) Realizar ejercicios (división del papel en partes con un color entonador, es decir con un color y todos aquellos en los que intervenga éste en su composición).
- Ejemplo:
- «Amueblo una habitación con muebles parecidos que hagan juego».
 - «Diseño un vestido con muchos elementos en un mismo tono».
- c-3) Realizar trabajos utilizando los colores complementarios (opuestos).
- Ejemplos:
- Hago el rótulo de un comercio:
- «llamativo»
 - «discreto»
 - «elegante»

OBJETIVOS

- 3.2. Iniciarse en la representación de la luz y la sombra mediante la propia experimentación y la conservación de la naturaleza.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

- a) Actividades para la experimentación de la luz por el alumno.
Primer grado de dificultad:
- a-1) Dividir el papel en partes trazando rectas, curvas, oblicuas, etcétera, y rellenar en diferentes formas: «colores con poca y mucha luz».
— «Colores con luz parecida».
 - a-2) Ejercicios cuyo tema sea un solo objeto o figura sencilla, dividiéndolo en dos mitades y utilizando los tonos claros en una y los oscuros en la otra, dentro del color elegido para elemento o detalle:
— «el jarrón con flores»
— «retrato de mi profesor o compañero»
— etc.
 - a-3) Realizar temas con papel charol, cartulinas o papeles de colores que impliquen contrastes de luz (a ser posible previa observación).
Ejemplos:
— «Un bodegón con objetos sencillos colocados en clase».
— «Las casas al atardecer»,
— etc.

● Segundo grado de dificultad:

- a-4) Pintar con ceras suavemente buscando efectos de transparencia sobre cartulina oscura o negra, utilizando colores claros que contrasten produciendo luz sobre el fondo oscuro.

Ejemplos:

- «Un día oscuro de tormenta».
- «La noche».
- «Investigando en el espacio»,
— etc.

● Tercer grado de dificultad:

- a-5) Representar objetos sencillos de la clase iluminados por un solo lado con caras planas (cajas, botes, útiles de trabajo, etcétera). Varía la iluminación y compara los resultados.

- a-6) Observar el natural y explicar que las sombras de los objetos no son negras, sino del mismo color, pero variando la intensidad de la luz. Realizar trabajos prácticos aplicando esta idea:

- «Retrato de un compañero o profesor».
- «Objetos iluminados por la luz que entra por una ventana».
- etc.

- b) Actividades para el estudio de la luz en relación con el medio ambiente y la naturaleza:

● Primer y segundo grado de dificultad:

- Observar la naturaleza en distintas épocas del año y realizar trabajos plásticos utilizando los colores más adecuados. Comparar trabajos del mismo tema en distintas épocas (otoño, primavera, día nublado, despejado, etc.) viendo los colores que dominan, la variedad dentro de la misma escala cromática, etc.

● Tercer grado de dificultad:

- Realizar trabajos a partir de la observación directa del natural, haciendo especial hincapié en la apreciación del color de cada



objeto y analizando las distintas formas de aplicarlo de cada individuo, para hacer comprender que no todo el mundo ve las cosas de la misma forma, y que la estética es totalmente subjetiva y cultural.

- Observar el medio a distintas horas del día para comprender la influencia de la luz y la distancia en el color, los colores parecen más intensos en días de sol y al mediodía, los objetos distantes se ven más borrosos y los colores pierden intensidad.

Ejemplos:

- «Realizar un paisaje de colinas, dunas, distintos cultivos... o cualquier motivo, de clasificación mediante papel de colores o charol, o pintura de ceras o témpera aplicada como tinta plana provocando la clara diferenciación de franjas».
- «Realizar un paisaje con un solo color, graduando los tonos en función de franjas más próximas y franjas más lejanas».

3.3. Experimentar y utilizar ritmos compositivos.

Las actividades se centrarán en la consecución de ritmos lineales cromáticos enfocados desde dos puntos de vista: consecución de ritmos basados en las correlaciones que se dan en la naturaleza y la creación de ritmos basados en la experimentación con manchas cromáticas y estilizaciones geométricas simples (grecas, etc.).

● Primer grado de dificultad:

Interpretar plásticamente ritmos naturales simples:

Ejemplos:

- «sucesión de olas en el mar»
- «árboles movidos por el viento»
- «disposición de ramas y hojas en árboles y plantas»
- etc.

● Segundo grado de dificultad:

- a) Realización de ritmos sencillos mediante la repetición de elementos usando técnicas de estampación con corchos, patatas, etc.

Ejemplos:

- «diseñar un pañuelo de cabeza»
- «la tela de una corbata»
- etc.

- b) Realización de ritmos en base a líneas geométricas simples, con posterior aplicación de color.

Ejemplos:

- «Diseños de telas escocesas partiendo del trazado de perpendiculares y paralelas con distintas separaciones a las que se aplique color siguiendo el ritmo».

● Tercer grado de dificultad:

- a) Buscar ritmos en la naturaleza y realizar trabajos de interpretación considerando no sólo el ritmo lineal, sino sobre todo el ritmo cromático:

Ejemplos:

- «surcos dejados por un arado»
- «formas realizadas por el viento en la arena»
- «distintos árboles de un bosque»
- «sucesión de valles y montañas».

- b) Realización de ritmos con repetición y combinación de elementos geométricos sencillos: circunferencias y líneas poligonales abiertas y cerradas, con aplicación de colores que sigan el ritmo. En base a combinaciones de estos elementos establecer ritmos simples y complejos.

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
3.4. Analizar la forma en sus relaciones absoluta-relativa.	<p>c) Modelar conjuntos de formas que integren un ritmo.</p> <p>Procedimientos pictóricos:</p> <p>a) Realizar trabajos del natural donde se pongan de manifiesto proporciones entre distintos objetos:</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> — «una serie de objetos de clase» — «un cesto con frutas» — «vegetación de un bosque»... <p>haciéndoles ver la relación de tamaño entre distintos objetos, la relación de distancia según el punto de vista, etc.</p> <p>b) Realizar temas globalizados con Naturaleza y Sociedad.</p> <p>Modelado:</p> <p>Modelar objetos familiares previa observación buscando la proporción adecuada entre las distintas partes: «vasijas», «temas de figura humana» (en relación a una máquina, herramienta o aparato deportivo).</p>
3.5. Subordinar una forma a una estructura. Línea (dibujo). Mancha (collage-pintura). Volumen (técnicas tridimensionales).	<p>Procedimientos pictóricos:</p> <p>Procurar en la realización de cada técnica alcanzar el cumplimiento de este objetivo. Se trata fundamentalmente (con las distintas variaciones dentro de cada técnica) de que el niño se acostumbre a la relación mancha-superficie, sin dibujar a lápiz ni intentar rellenar, sino que la mancha salga directamente del instrumento que utilice: ceras, pincel, tijeras, dedos, instrumentos de estampación (patatas, corchos, etc.).</p> <p>Modelado:</p> <p>Acostumbrarse a trabajar modelando figuras por los dos procedimientos: analítico (del todo a las partes) y sintético (de las partes al todo).</p>
3.6. Relacionar las formas con la función.	<p>Procedimientos pictóricos:</p> <p>Realizar trabajos previa observación buscando adecuar cada forma a la función que va destinada, aplicándolo a trabajos de tipo utilitario y de diseño:</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> — «inventó una máquina para sacar la espuma del mar» — «inventó un coche anfibia» — «diseño una silla» — etc. <p>Modelado:</p> <p>Idem anterior con temas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> — «La casa que me gustaría construir». — «Un nuevo tipo de cubiertos», — etc.
3.7. Experimentar la realización de diseños ornamentales y funcionales.	<p>● Primer grado de dificultad:</p> <p>Procedimientos pictóricos:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Realizar diseños sencillos de grecas con elementos geométricos o basados en el análisis de elementos naturales (hojas, flores...) y aplicarlos a la ornamentación de trabajos, carpetas, telas, etc.

Modelado:

- Decorar trabajos (placas, medallones, vasijas, ropa de personajes, etcétera) aplicando grecas con témperas o realizando incisiones con distintos instrumentos.

● Segundo grado de dificultad:

a) Idem grado anterior.

b) Diseños de estampados para telas, decorados de azulejos, alfombras, etcétera, en base a formas geométricas simples, formas de simetría, etcétera, y con aplicación de los conocimientos de color (colores entonadores, monocromáticos, ...).

● Tercer grado de dificultad:

a) Idem grados anteriores.

b) Diseñar símbolos gráficos, logotipos o anagramas para:

- «distinguir oficios entre sí»
- «señales camineras u otras»
- «membretes de productos industriales»
- etc.

c) Realizar trabajos partiendo del análisis de objetos de uso diario, de clase (instrumentos de trabajo), de casa (muebles, lámparas, cubiertos, juguetes...), etc., buscando nuevos diseños con carácter utilitario.



Bloque temático n.º 4

INICIACION A LA COMPRESION Y UTILIZACION DEL MUNDO DE LA IMAGEN

Este bloque temático pretende introducir al niño en lo que se ha dado en llamar el mundo de la «imagen actual», aquellas imágenes producidas por los medios de comunicación «mass media»: cartel, cómic, fotografía, televisión, cine, etc.

El planteamiento del que se parte para la selección de las actividades que se proponen en este bloque, es la consideración de que la elaboración y transmisión de esta «imagen actual» se ha desarrollado de tal forma, que ha creado sus propios lenguajes de comunicación altamente codificados.

El desconocimiento de estos códigos y la actitud pasiva del receptor, hace que éste se encuentre indefenso y sin posibilidades críticas ante el mensaje transmitido; este problema se ve fuertemente agravado en el niño.

Es, por tanto, muy importante que el alumno adquiera unos conocimientos mínimos de estos códigos para poder analizarlos, ser un receptor consciente, y, para que utilizando los mismos recursos, pueda dar una respuesta individual, crítica y creativa.

Pero el análisis de los códigos de transmisión y de los recursos lingüísticos es un conocimiento previo, correspondiente a los sectores de Lenguaje y de Dramatización y expresión audiovisual. Por lo tanto, la contemplación de la imagen como obra plástica, como resultado de la utilización de esos recursos lingüísticos, por un lado, y de los recursos plásticos, elementos compositivos y de diseño, por otro, que es lo considerado por el área de expresión plástica, supone un trabajo globalizado.

Se incluyen en este bloque únicamente aquellos medios de comunicación que pueden utilizarse en la escuela sin grandes costes y sin necesidad de instalaciones específicas: el cómic, el cartel y la fotografía.

También se contempla en este bloque una forma de aproximación crítica al estudio de las obras de arte, que por estar basada en la utilización de la lectura denotativa y connotativa propia de estos medios, no puede realizarse sin una simultánea programación.

OBJETIVOS

4.1. Utilizar la técnica del cómic como recurso de narración plástica.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Se pretende la utilización del cómic en el aula como un lenguaje mixto que permite globalizar perfectamente las áreas de lenguaje y la expresión plástica y como recurso expresivo de narración creativa por parte del alumno.

a) Recopilación de distintos cómic por parte de los alumnos.

Selección de las viñetas estableciendo clasificaciones:
Agrupar viñetas:

- De planos generales.
- De planos enteros.
- De planos tres cuartos y medio.
- De primer plano.
- De plano detalle.

Reflexionar en común entre la elección del tipo de plano y la intención expresiva del autor (planificación).

b) Seleccionar viñetas en función de las expresiones, gestos y mímica de los personajes:

- Personajes enfadados.
- Personajes alegres.
- Personajes malvados.
- Personajes sorprendidos.
- Personajes tristes,
- etc.

OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Analizar qué elementos gráficos influyen en estas expresiones (código gestual).

- c) Seleccionar y analizar viñetas con líneas cinéticas: rayas, nubes de polvo, etc., que indican movimiento.
- d) Seleccionar y analizar viñetas que incluyan onomatopeyas: letras y palabras que indican ruido.
- e) Seleccionar y analizar viñetas que incluyan diferentes tipos de «bocadillos» (palabras encerradas en un globo que son el texto del cómic):
 - «bocadillos en curvas (pensamiento)»
 - «bocadillos en línea quebrada (ira)»
 - etc.
- f) Realización de pequeños cómic teniendo en cuenta los recursos expresivos antes analizados:
 - f-1) Individualmente, con tintas chinas, o rotuladores.
 - f-2) En pequeño grupo:
 - «realizando un guión previo»
 - «boceto de las viñetas»
 - «reparto de la realización de viñetas a nivel individual»
 - «montaje y pegado sobre papel continuo de las distintas viñetas».

La realización en grupo permite la construcción de cómic en gran tamaño (mural) con distintas técnicas: ténpera con pinceles, ceras, etc.

Podrán hacerse:

- 1) Globalizados con el área de Sociedad:
 - Ejemplos:
 - «la historia de Pero, señor feudal»
 - «la vida de un obrero en una cadena de montaje» (revolución industrial)
 - etc.
- 2) Sobre guiones libremente imaginados por los alumnos. Se aconseja para que la globalización sea total, que los guiones previos se realicen en la clase de Lenguaje.

4.2. Analizar y utilizar los recursos expresivos y plásticos del cartel.

Se pretende la utilización del cartel en el aula como un lenguaje expresivo diferenciado (debido a sus códigos de transmisión) y como un posible instrumento globalizador de otras áreas (Lenguaje y Sociedad), y del entorno del niño, siempre desde una postura crítica.

Análisis de distintos carteles previamente recopilados por los alumnos, en cortas sesiones de trabajo.

La motivación debe ser lo suficientemente intensa como para que el alumno sea capaz de trasladar ese análisis a su vida cotidiana.

Ese análisis deberá hacerse:

- a) Mediante la recopilación y agrupación del material recogido, clasificándolo previa discusión, según el mensaje que pretende transmitir:
 - «De campaña social: higiene, seguridad en el trabajo, etc.
 - «Cultural».
 - «Comercial».
 - etc.

Razonar en grupo dicha clasificación.

- b) Análisis de recursos expresivos de transmisión, información, persuasión y manipulación que el cartel utiliza.

Haciendo especial hincapié en la trasposición plástica que se produce en el cartel, de los recursos expresivos que se utilizan en literatura:

- «asociación de ideas»
- «alusión»
- «metáfora»
- «hipérbole»
- «elipsis»
- «metonimia»
- etc.

Lo cual supone una magnífica globalización con el área de Lenguaje.

- c) Análisis de las soluciones plásticas que el cartel utiliza para facilitar la transmisión del mensaje:

- «formas sencillas, estructuras simples, estilizaciones geométricas»
- «colores luminosos, pocos colores, utilización de las connotaciones psicológicas, afectivas y sociales del color»

- d) Realización de carteles (tamaño mínimo 70 × 100 cm.) con ténpera cubriente, en tinta plana o con collage de cartulinas de color o papel charol.

Convenientemente en pequeño grupo utilizando el siguiente orden:

- 1) Elección del tipo de cartel.
- 2) Elección de la idea.
- 3) Realización de un boceto previo.
- 4) Realización del cartel.

Ejemplos:

Realizar carteles sobre conservación del medio ambiente:

- «protección de animales en extinción»
- «prevención de incendios».

Realizar carteles que fomenten el desarrollo armónico de la localidad:

- «el Ayuntamiento somos todos»
- «respeto a las flores y plantas de los parques públicos»
- «mantener limpios los edificios»
- etc.

Realizar carteles para despertar la conciencia sobre la salud pública:

- «beba leche»
- «campana contra tabaco, droga, alcohol»
- etc.

Realizar carteles relacionados con el tráfico y la seguridad de la comunidad:

- «respetar la luz roja»
- «no juegues en la calzada»
- «despacio, escuela»
- «respete al peatón»
- etc.

Diseñar carteles publicitarios:

- «cartel para alertar al consumidor sobre los riesgos de la publicidad»
- «cartel para promocionar un producto típico de la localidad»

Y, en general, todos los temas dados por las áreas de Sociedad y Naturaleza o anunciadores de actividades circunstanciales:

- «fiesta en el Colegio»
- «fiesta del pueblo»
- «competiciones deportivas»
- etc.

OBJETIVOS**ACTIVIDADES SUGERIDAS**

4.3. Iniciarse en la comprensión, utilización y realización de imágenes fotográficas.

- a) Aprovechando que se propone la utilización de diapositivas como elemento básico de motivación de actividades contempladas en este bloque, sin detrimento de esta motivación, se deberá iniciar simultáneamente a los alumnos en la lectura iconográfica mediante ejercicios de ordenada denotación.
Se deberá también, en estas lecturas paralelas, hacer que el alumno reflexione sobre la relación que existe entre la interpretación personal del tema y la connotación o impacto que le ha causado la imagen.
Se trata, por tanto, en este primer estadio, de ejercitar la lectura iconográfica (denotación de motivos-elementos y connotación de un mensaje en la motivación mediante diapositivas).
- b) Este mismo proceso se puede realizar con fotografías recopiladas por los propios alumnos.
- c) Reflexionar en común sobre las posibles finalidades de una fotografía. Recoger material fotográfico como ejemplos de cada uno de estos fines.
- d) Elaborar un mural en equipo con el material recopilado y poner en común los resultados obtenidos.
- e) Realizar un posterior trabajo de pintura teniendo en cuenta las distintas finalidades de una imagen.
Ejemplo:
— «tema general»
— «detalle»
— un pequeño diseño
— «interpretación objetiva»
— «interpretación subjetiva»
— etc.
- f) Manipular fotografías y elaborar un mural. Reflexionar sobre la relación entre los planos y la intención del fotógrafo. Puesta en común.
- g) Aplicar las conclusiones en un trabajo de pintura, poniendo un tema y dejando libertad en el plano a escoger.
Ejemplo: «Los indios»:
— «una tribu de indios galopa»
— «un indio galopa»
— «primer plano de un indio»
— «un detalle de un indio a caballo»
- h) Proceder a la crítica en común de fotos publicitarias, etc.
- i) Realización de murales o collages utilizando distintas partes o totalidades de fotografías recopiladas, con finalidad publicitaria, etc. (Se trata de trasladar la técnica del montaje fotográfico al collage).
- j) Conocimiento básico y práctico de una cámara fotográfica (instamatic) utilizándola en reportajes.
- k) Programar y realizar en equipo sencillos audiovisuales (montaje de diapositivas con fondo sonoro) escogiendo previamente el tema, aspectos a fotografiar, etc., y aplicando todos los recursos plásticos conocidos (equilibrio, composición, relación del color, etc. Podrán utilizarse para realizar globalizaciones con otras áreas (aspectos culturales, sociales, geográficos, etnográficos, etc., del entorno) o simplemente para recrear aspectos estéticos o imaginativos surgidos de las necesidades expresivas de los alumnos.

4.4. Observar obras de arte e interpretarlas plásticamente.

La introducción de la forma de «ver», percibir, sentir y apreciar los movimientos pictóricos ayudará a estimular el desarrollo estético del niño. No se trata de enseñar Historia del Arte a la manera tradicional. Se trata fundamentalmente de «aprender a ver».

Para lograr este objetivo no bastan las visitas a museos, ni el contacto intelectual con la obra y el artista; debemos enseñar a «ver» un factor estético constante, que bien puede ser el mensaje de la obra de arte, o el esqueleto que la sostiene, partiendo de una aproximación viva, sentida y sensitiva. El estudio deberá realizarse siguiendo estos pasos:

- 1) Motivación: mediante láminas o diapositivas.
- 2) Investigación individual sobre el artista o movimiento a estudiar y su obra, con posterior puesta en común de todo el grupo.
- 3) Dedicar una sesión solo a «ver» obras del artista o movimiento a estudiar, sin hacer comentarios.
- 4) Comparación y crítica: en otra sesión posterior se tratará de apuntar diferencias en cuanto a equilibrio compositivo, color, luz, manejo de la materia y textura, expresión, mensaje, intención del artista, etc. Es importante que cada alumno apunte lo que «ve» y lo que «siente» ante la obra.
- 5) Se dejará un tiempo (una o dos semanas) antes de pasar a la realización práctica para que el alumno asiente sus imágenes, y el trabajo a realizar sea fruto de la recreación y no una imitación de la obra de referencia.
- 6) Realización de un trabajo plástico sobre lo visto.
- 7) Realización de un trabajo según la «escuela» o artista estudiado.

Ejemplos:

«pinto como los impresionistas»
«pinto como los cubistas»
etc.

- 8) Análisis de los trabajos realizados nunca a nivel comparativo, sino en base a la aplicación del color, mensaje, dominio de la técnica, expresión, etcétera.

Ejemplos:

- Primer grado de dificultad:
 - «Cortejo de Plañideras de la Tumba de Ramosé» (Egipto), pintado con ceras.
 - «modelado y aplicación de decorados de vasijas del Neolítico».
- Segundo grado de dificultad:
 - «collage en equipos sobre los fusilamientos de Goya».
- Tercer grado de dificultad:
 - «trabajo en tópicos sobre los impresionistas»
 - «mosaico sobre el cubismo (Picasso, Gris)»

NOTA: estos ejemplos son a nivel orientativo. El método de trabajo y las actividades se podrán realizar con cualquier artista o movimiento que entre dentro de las coordenadas históricas y sociales que estudie el alumno.

Bloque temático n.º 5

CONOCIMIENTO Y UTILIZACION DE LOS PROCEDIMIENTOS PLASTICOS COMO INSTRUMENTOS EXPRESIVOS

Aunque se incluyen las técnicas en un bloque temático en razón de una clasificación que pretende tocar los aspectos más importantes de la Expresión Plástica, debe evitarse el considerar a éstas como objetivos en sí mismas, ya que el hecho de considerar una técnica determinada como un objetivo entraría en contradicción con la consideración de la Plástica en los niveles de E.G.B. como un vehículo de expresión y comunicación.

Las técnicas deben ser siempre un instrumento de

lenguaje que facilite el propio lenguaje expresivo, siendo, por tanto, un medio y no un fin en sí mismas.

Es importante insistir en que una técnica debe facilitar la expresión y, por lo tanto, tendrá gran importancia la elección de cada una o sus grados de dificultad para cada nivel, ya que si el procedimiento plástico, o el material empleado para su aplicación presenta un grado de dificultad que obligue al niño a centrar su atención en resolver el problema técnico, es de por sí un procedimiento coercitivo para su expresividad.

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
<p>5.1. Utilizar y experimentar técnicas diversas.</p> <p>5.1.1. Collage simple y mixto.</p>	<p>Utilizarlo para:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Definir figuras y formas por medio de tintas planas (papel charol). — Reconocer texturas táctiles. — Realizar el trabajo siguiendo etapas distintas: trocear o recortar las distintas piezas, colocarlas sobre el papel para buscar la mejor distribución espacial, pegar y finalmente añadir detalles (color en las mixtas). — Realizar trabajos adaptando cada técnica al tema siguiendo un orden de dificultades: <ol style="list-style-type: none"> a) Troceado en papel de periódico. b) Recortado en papel de periódico. c) Troceado en papel de color en tinta plana (papel charol), o con texturas (revistas de colores). d) Pintado con ceras y/o recortado (o viceversa), en papel de periódico o blanco, realizando trabajos en grupo sobre papel soporte de tamaño grande. (Pintar fondos con témpera). e) Collages con telas. f) Collages con elementos naturales: hojas, ramas, palitos, flores secas. g) Mosaico troceado o recortado. h) Collage con transparencias (celofán, envolturas de caramelos, ...). i) Collage con elementos de desecho buscando texturas: cartones, hilos, plásticos, etc.
<p>5.1.2. Ceras.</p>	<ol style="list-style-type: none"> a) Directa, cubriendo el soporte. b) Esgrafiado. c) Con texturas. d) Con transparencias: difuminando o disolviendo en aguarrás. e) Con tintas buscando texturas.
<p>5.1.3. Témperas.</p>	<ol style="list-style-type: none"> a) Directa cubriente. b) Diluidas buscando transparencias. c) Técnicas de impresión: patatas, corchos, esponjas, cartones, rodillos, placas, grabado en linóleo, monotipo, etc.
<p>5.1.4. Arcilla.</p>	<p>Utilizarla para:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Potenciar el tacto. — Realizar el trabajo siguiendo etapas distintas.

Procedimientos:

- a) Realización de placas, medallones, cajas, etc.
- b) Modelado de vasijas por el procedimiento de presión y estirado.
- c) Modelado de vasijas por el procedimiento de churros.
- d) Modelado de figura humana y animal.

5.2. Utilizar distintas técnicas para realizar un mismo trabajo.

- Proponer realizar el mismo tema en sesiones distintas cambiando la técnica y comparar resultados (tema, procedimiento, técnica) analizando las ventajas e inconvenientes de cada una.
- Idem en la misma sesión con distintos equipos.



6.º Anexo a todos los Bloques temáticos

CONSECUACION DE LOS HABITOS Y DESTREZAS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS CREATIVOS

Se incluyen en este apartado una serie de objetivos que son más bien modalidades prácticas y técnicas generales en la solución de problemas, y que posibilitan los procesos mentales, los automatismos, las disposiciones y habilidades psicomotrices que es necesario desarrollar en el niño para facilitar su trabajo expresivo.

Figuran agrupados como anexo, ya que no pueden considerarse como un bloque temático independiente,

sino que son objetivos que el alumno debe ir cumpliendo en cada uno de sus trabajos expresivos, sea cual fuere el bloque temático y objetivo específico que desarrolle dicha actividad.

Se trata también de responsabilizar al alumno en el respeto al trabajo creativo, sea ajeno o propio, y a valorar el esfuerzo y la colaboración.

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
6.1. Perfeccionamiento de la coordinación viso-manual.	— Tratar de conseguir mayor seguridad en el trazo, que sus manos realicen lo que desee su mente mediante un mayor control visual.
6.2. Acostumbrarse a enriquecer los ejercicios.	— Ayudar con la motivación constante al recuerdo de los detalles y a la creación de otros nuevos.
6.3. Habituarse a trabajar con el brazo en movimiento, sin apoyo.	— Trabajar de pie, realizar trazos largos, sin interrumpir.
6.4. Aprender a escoger el pincel según el tamaño del área a cubrir.	— Trabajos de ténpera donde deban usar varios tipos de pinceles: grandes para espacios amplios y pequeños para detalles.
6.5. Acostumbrarse a usar distintos formatos y tamaños de papel soporte.	— Trazar esquemas según el tamaño del papel. — Adaptar los trozos del recorte o troceado al tamaño del soporte. — Trabajar con cantidades variables de arcilla. — Procurar variar en los formatos y tamaños, que en algunos trabajos ellos mismos puedan elegirlos según la técnica o el tema.
6.6. Manejar los materiales con orden y limpieza evitando desperdiciarlos.	— Ordenar y limpiar los útiles de trabajo según las características de cada uno o el criterio previamente establecido. — Responsabilizarse cada uno de limpiar sus mesas, recoger papeles, barrer, etc.
6.7. Ordenar los trabajos.	— Llevar una carpeta donde deban tener sus trabajos y controlar los realizados.
6.8. Respetar las producciones propias y ajenas.	— Describir o narrar el contenido de su trabajo delante de los demás compañeros, desterrando las palabras «feo» y «bonito» y evitando comparaciones y valorar el resultado estético, respetando las opiniones y trabajos de los demás.
6.9. Autoevaluarse.	— Analizar el propio trabajo de acuerdo con las condiciones, normas o pautas establecidas previamente: tema, técnica, aportación de detalles, forma de utilizar los instrumentos, etc.
6.10. Trabajar en equipos.	— Cumplen este objetivo la mayoría de las actividades basadas en los trabajos de collage, mixtos, murales en pequeño y gran grupo, escenifica-

OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

- ciones en arcilla, cómic, cartel, etc., donde tengan que ponerse previamente de acuerdo en el tema y la distribución del trabajo.
- Iniciarse en el respeto a las ideas, aportaciones y espacio de los demás componentes del grupo, aceptar la mayoría, etc.
- 6.11. Comprender y realizar las distintas etapas de un mismo trabajo.**
- Acostumbrarse a utilizar según la técnica las distintas etapas de realización.
- Ejemplo:
- Témpera: trazar líneas básicas de composición con el pincel, nunca con lápiz; pintar los fondos y superficies grandes; terminar por los detalles.
 - Collage: trocear o recortar los elementos directamente; estudiar y discutir las posibles distribuciones espaciales; pegarlos.
- 6.12. Potenciar el tacto. Trabajar con texturas visuales y táctiles.**
- Utilizar y experimentar texturas naturales (cortezas, hojas, rocas, arena...); aplicar su textura a trabajos de collage o arcilla.
 - Utilizar distintos instrumentos: esponjas, corchos, papeles arrugados, elementos naturales, cartones; utilizarlos para realizar composiciones textuales de tipo visual.



DRAMA- TIZACION

CICLO MEDIO Y CICLO SUPERIOR

INTRODUCCION:

**Estos Bloques Temáticos son del CICLO MEDIO
Y SUPERIOR**

Bloque Temático 1: EXPRESION Y GESTO CORPORAL

Tema 1.1. EXPRESION CORPORAL
Tema 1.2. PANTOMIMA

Bloque Temático 2: JUEGO DRAMATICO

Tema 2.1. DRAMATIZACION
Tema 2.2. TITERES
Tema 2.3. TEXTO TEATRAL-DRAMATIZACION

Bloque Temático 3: (Expresión Audiovisual) LA IMAGEN ESTATICA

Tema 3.1. NATURALEZA DE LA IMAGEN
Tema 3.2. ANALISIS DE LA IMAGEN
Tema 3.3. EXPRESION CON IMAGENES ESTATICAS

Bloque Temático 4: EL MOVIMIENTO EN IMAGENES

Tema 4.1. IMAGENES SECUENCIALIZADAS
Tema 4.2. LENGUAJE CINEMATOGRAFICO
Tema 4.3. IMAGENES ELECTRONICAS: LA TV.

INTRODUCCION

La dramatización constituye un aspecto importante de la educación como actividad artística y modo de expresión que permitirá al profesor conocer mejor al alumno, descubrir sus valores, canalizarlos y potenciar el desarrollo de su inteligencia y su actividad.

El alumno, a través de la dramatización, los títeres, las máscaras y el juego dramático, en general, no sólo progresará en el conocimiento de las otras áreas, sino que podrá satisfacer la necesidad de expresión y comunicación de sus propios pensamientos y sentimientos, desarrollar su inteligencia, su sensibilidad y sus dotes de crítica y apreciación estética. Aprenderá a conocerse y autocriticarse, a enriquecer sus modos de expresión, a ser espontáneo y no pedante.

Este proyecto de Programas Renovados de Dramatización que, por primera vez, se intenta introducir de forma sistemática en los Planes de Estudio, se ha estructurado en cuatro bloques temáticos:

- Expresión y gesto corporal.*
- Juego dramático.*
- La imagen estática.*
- El movimiento en imágenes.*

Los dos primeros van encaminados al reconocimiento del cuerpo, posibilidades de expresión a través del movimiento y del gesto, coordinación rítmica y equilibrio. A través de la pantomina, el títere y la máscara, el alumno desarrollará su capacidad de improvisación y vi-

vencia de personajes, al mismo tiempo que conoce y utiliza los recursos teatrales de ambientación, escenificación y elaboración de materiales.

Los dos últimos se dedican al mundo de la imagen. Dos aspectos configuran estos bloques: iniciar al alumno en el conocimiento, significado, importancia y posibilidades de la imagen para ayudarles a analizarla y a criticarla e iniciarle en la correcta incorporación de la misma al juego dramático como un recurso expresivo más. Enlaza esta incorporación de la imagen plástica y dinámica con el análisis de los medios audiovisuales y su utilización en la Educación Artística.

La creación de historias en imágenes, la variación de éstas dándoles un nuevo contenido expresivo y la coordinación de plástica y sonido son actividades de un valor extraordinario, estimulantes de la creatividad y de la socialización como todo trabajo en equipo.

Dadas las dificultades del tema y la necesidad de dar cabida a todas las corrientes e iniciativas en el campo de la dramatización, se ha intentado presentar este proyecto de Programas Renovados lo más abierto posible con la seguridad de que la capacidad del profesor para adaptar sus enseñanzas a la madurez y preparación de los alumnos, hará posible que utilice y trabaje con aquellos objetivos que pueden considerarse adecuados a cada ciclo.

BLOQUE TEMATICO 1

GESTO Y EXPRESION CORPORAL

Tema de trabajo 1.1. Expresión corporal

En este campo conviene deslindar claramente cuáles son sus atribuciones específicas. No es una actividad dirigida. No es un ballet, clásico o moderno. No es pantomima. Tras estas negaciones si afirmamos que tiene con las actividades citadas un punto común: ballet o danza, pantomima y expresión corporal se sirven de un mismo instrumento, el cuerpo.

El cuerpo no como objeto susceptible de interpretarse como un conjunto mecánico —como ciertas escuelas de educación física lo entienden—, sino como una totalidad psicofísica capaz de expresarse a través de todos sus recursos. Una totalidad portadora de un caudal sonoro —no sólo la garganta— emite sonidos, todo el cuerpo es una dinámica caja de resonancias múltiples, de un caudal sensitivo capaz de sentir temperaturas, rugosidades, volúmenes, colores y de transmitirlos. Si no admitimos esto no podemos ni prever un resultado concreto, ni otorgar categoría de valor alguna al movimiento, en tanto que el individuo se expresa a niveles conscientes e inconscientes y que, por tanto, su acto expresivo es un mostrarse y liberar un caudal emotivo que en sí mismo ya es una forma de apertura hacia el medio. Este aspecto, tan sólo éste, ya supone todo un mundo y todo un complejo nudo de relaciones psicofísicas, que para lograr una mejor adecuación e integración del «yo físico» y el «yo psíquico» debemos observar con toda atención y potenciar,

venciendo la inicial inseguridad que en la persona no experimentada supone. En esta actividad todo está en función de la respuesta personal o grupal. Utopía ésta en el proceso que el educador observa, pero cuya huella queda en el conjunto de vivencias del individuo y se manifiesta en su constante desarrollo.

Deben utilizarse estímulos visuales concretos, nunca pura gimnasia exclusivamente corporal, con el fin de potenciar el desarrollo psicofísico. Por ejemplo: El gato, el péndulo, la bicicleta, el molino (para ejercicios de brazos).

Diálogos entre diversas partes del cuerpo. Por ejemplo: Un brazo habla con una pierna, el brazo izquierdo con la pierna derecha, el brazo derecho con la pierna derecha, etc...

Los ejercicios serán planteados generalmente por el profesor que los van dirigiendo con indicaciones sucesivas.

Este tipo de ejercicios deben introducirse de vez en cuando como puesta a punto del cuerpo y movilización de partes fundamentalmente del mismo ya que plantean una especie de punto de partida sobre el que hay que inventar más imágenes y combinaciones.

En el ciclo superior, el carácter de las actividades viene determinado por la preparación del alumno y su experiencia en el ciclo medio. Las propuestas, por tanto, tendrán diferentes resultados finales.

OBJETIVOS

1.1.1. Agilización de la columna vertebral como eje del cuerpo, así como de los miembros superiores e inferiores.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

- *Ejercicios posturales.* Buena posición vertical. Control de la misma.
 - Relajamiento y tensión de la columna.
- *Ejercicios de construcción y reconstrucción de la columna en diferentes posiciones:*
 - Sentado y apoyado en la pared.
 - Sentado en el suelo sin apoyo.
 - Tumbado en el suelo con el máximo contacto con el suelo.
 - De pie.
 - Ejercicio del gato.
 - Sobre las rodillas sentado.
 - Ejercicios de péndulo de pie con la cintura doblada.

OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

- Balanceo de brazos a la vez que se hace el péndulo.
- Ejercicios en el suelo (tumbado boca arriba):
 - Pedaleando.
 - Subir y bajar las piernas.
 - Estirar y recoger las piernas arrastrando por el suelo.
 - Movimiento de las piernas en diálogo.
 - Una pierna habla con la otra.
 - Idem, con brazos.
 - Idem, con manos.
 - Manos con piernas.
 - Mano con pierna, etc.
- 1.1.2. Conocer y dominar el equilibrio corporal.**
 - Ejercicio postural. Postura erguida. Jugar a no caerse apoyado en una pierna.
 - Idem, con la otra pierna.
 - Balanceo sin caerse.
 - Juegos inventados sin caerse.
- 1.1.3. Reconocer personajes por su forma de caminar en diferentes medios físicos y a diferentes ritmos.**
 - Caminar trasladándose. Caminar sin trasladarse (sobre el propio terreno).
 - Caminar ordenada y desordenadamente (siguiendo líneas, círculos, filas o sin seguirlos).
 - Caminar a diferentes niveles:
 - Bajo, como el mono.
 - Normal, como el hombre.
 - Alto, como un gigante.
 - Como caminan ciertos personajes:
 - Un viejo, un niño...
 - Como caminan ciertos animales:
 - Elefante, gato...
 - Caminar con mutilaciones.
 - El suelo es de lija.
 - El suelo es de hielo.
 - El suelo se convierte en agua.
 - El suelo quema, pincha...
 - El suelo es de gomaespuma, etc.
 - Caminar siguiendo el ritmo de palmas.
 - O de un pandero (ritmos sencillos).
 - Parar a una orden.
 - Caminar al ralenti.
 - Caminar como en las películas de Charlot.
 - Como caminan personajes conocidos: Los niños ponen personajes.
 - Caminar a ritmo de música.
- 1.1.4. Conocer y controlar las articulaciones del cuerpo y sus posibilidades de movimiento.**
 - Jugar con una pelota imaginaria, cambiando sus características de:
 - Peso.
 - Volumen.
 - Textura, otras...
 - El mismo ejercicio de a dos o tres compañeros transmitiéndose el movimiento en *el espacio* o a través de la imaginaria pelota (transmisión de energía).
- 1.1.5. Desarrollar la imaginación corporal, la capacidad de inventar a partir del gesto corporal.**
 - Juegos con otros objetos imaginarios:
 - Palos, piedras...
 - Juego con el cuerpo de otro compañero:
 - Que es: un trozo de arcilla que modelo, un muñeco articulado con el que juego, una marioneta...
 - Debo jugar con él y que no se caiga.
- 1.1.6. Visualizar la simetría corporal.**
 - Juego del espejo. Un niño frente a otro: un objeto y otro imagen en un imaginario espejo situado entre ambos. Cambiar los papeles. (En el ciclo superior este ejercicio no debiera limitarse a la repetición de los habituales estereotipos de un personaje frente a un espejo, sino que

OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

- debiera potenciar el desarrollo de movimientos armónicos combinando aspectos espaciales y rítmicos).
- El papel del profesor en estos ejercicios, tras su planteamiento, es el de mero observador.
- 1.1.7. Potenciar el empleo de todo el cuerpo en la expresión de diferentes imágenes. Lograr la comunicación a través de lenguajes expresivos diferentes y distinguir, a nivel corporal, la diferencia entre: El cuerpo es o juega a ser. El cuerpo juega con elementos ajenos a él.**
- *El cuerpo es o juega a ser:*
 - Una pelota. Objetos.
 - Un río. Cosas.
 - Un monstruo.
 - Un viejo. Con personaje.
 - Un robot.
 - Frio. Una textura o sensación.
 - Rugoso.
 - Oxidado.
 - *El cuerpo:*
 - Pesa.
 - Se resbala.
 - Se desmorona.
 - Se reconstruye.
 - *El cuerpo en su totalidad o por partes:*
 - Huele.
 - Toca.
 - Habla.
 - Ríe.
 - *El cuerpo:*
 - Se estropea.
 - Cojea. En todo o alguna de sus partes.
 - Bizquea.
 - Tiene un tic.
 - *El cuerpo tiene sentimientos:*
 - Ríe.
 - Lloro.
 - Corre. Idem.
 - Salta...
- Estos ejercicios deben ser «narrados» por el profesor, tratando de ir integrando en el ejercicio a los niños en grupos y dando indicaciones sugeridoras que permitan avanzar.
- 1.1.8. Fomentar la percepción sonora y visual, y la capacidad de retención, así como de recuerdo de situaciones, objetos, espacios, colores...**
- *En silencio.*—Escuchar todos los ruidos, por pequeños que sean que se pueden escuchar: un portazo, una tos, un grito...
 - Tratar de explicarlos y después reproducirlos ¿se podría imaginar una historia con estos ruidos?
 - *Ruidos* de la vida cotidiana. Comentarlos. Reproducirllos. Darles forma. Jugar con ellos.
 - *Observar* un lugar, una parte pequeña de la sala de clase, por ejemplo. Describir después todo lo que recordemos. Así varios niños en diferentes lugares de la citada sala.
 - A partir de lo anterior, recordar y describir lugares familiares a cada uno (ejercicio de observación).
 - Inventar historias que ocurren en el entorno.
 - Representar algunas de ellas.
 - Ponerles sus sonidos correspondientes, etc...
 - Poner mímica y acción a una música que escuchamos. (A partir de una pieza musical previamente seleccionada, desarrollar según los esquemas de improvisación del B.T. 3 una estructura expresiva-comunicativa-gestual. Se pueden inventar los diversos acontecimientos, aun traicionando el programa previo de la música, caso de que exista).

- 1.1.9. Utilizar la memoria sensorial para reproducir imágenes reales o imaginarias.

VISTA

- Se muestra una imagen con muchos personajes y objetos. A continuación se pide a los niños que los vayan enumerando uno a uno. A medida que van dando respuestas válidas se retiran. Cuando se agotan las respuestas, se vuelve a mostrar la imagen.
- Con la misma imagen anterior, cada niño representa mimando uno de los personajes y el resto debe adivinar de quien se trata.
- Se muestra una imagen abstracta con varios colores y a continuación deben identificarlos.
- Hacerles describir con todo detalle y con los ojos cerrados, el aula, el patio, y en general distintas dependencias del colegio.
- Hacerles describir y representar minuciosa y detalladamente el interior del automóvil de sus padres.

OIDO

- Se les hace cerrar los ojos y se van produciendo sonidos con diferentes objetos e intensidades. Cuando un objeto recuerde «algo», el niño levanta la mano y mima la acción que le sugiere. El resto debe adivinar la acción y después se discute. El juego debe continuar hasta que el mayor número de niños haya participado en él.
- Imitar ruidos conocidos: puerta que se cierra, un reloj, el perro, el gato, el león, el molinillo de café, la tormenta, etc...
- Se produce un ruido y hay que adivinar de que se trata.
- Ruidos en secuencia: un coche se pone en marcha, distintos sonidos en los cambios de marcha, frenazo, etc...
- Banda sonora del sonido cotidiano hasta el colegio: desde que un niño se levanta hasta que llega al colegio, reproduciendo todos los ruidos de las acciones que realiza (el sonido del agua en el lavabo, el tintineo de las tazas del desayuno, etc...) y de los lugares por donde pasa (el transporte, una obra, etc...).
- Imitación de instrumentos musicales: Individualmente cada niño debe imitar, «hacer sonar un instrumento musical».
- Formar la «charanga del pueblo»: Todos juntos se constituyen en orquesta y tocan una pieza conocida.
- Inventar una historia a partir de cinco o seis sonidos, por ejemplo, el ruido de un coche, más un trinar de pájaros, más una puerta que se abre, más un estornudo, más cristales rotos, más un chasquido, más cristales rotos, más un chasquido, más un violín, más un grito, etc..., y a partir de ahí, inventar posibles historias a que puedan dar lugar y después dramatizarlo.
- Hacerles revivir los distintos olores en un probable paseo por el mercado.
- Hacerles recordar un día de lluvia y aromas que sentían. A continuación verbalizarlo.

GUSTO

- Hacerles nombrar cosas dulces, saladas, picantes, ácidas, etc...
- Mimar acciones donde aparezca un producto con alguna de las anteriores características. Por ejemplo, la acción del desayuno con el sabor dulce del azúcar.
- Mimar acciones que lleven a sentir la característica de un producto y a continuación intercambiarlos entre ellos.

TACTO

- Se les hace recordar un lugar donde estuvieron sentados muy cómodamente. Deben tocar de nuevo con su imaginación y tratar de describirlo táctilmente: suave, rugoso, etc...
- Reconocer objetos a través del tacto, como distintas semillas, etc...
- Actividades relacionadas con la «pintura de dedos» y las prácticas con arcilla (ejercicios totalmente relacionados con la plástica).

FRIO - CALOR - HUMEDAD

- Hacerles recordar un momento en que tuvieran cualquiera de las tres sensaciones. Miman la situación y luego la explican verbalmente.
- Imaginar situaciones en que pueda pasarse de una sensación a otra y mimarlas.



OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

1.1.10. Utilizar la memoria sensorial en relación con los SENTIMIENTOS: ALEGRÍA, TRISTEZA, ENFADO, TIMIDEZ.

- Juego de las cuatro estaciones: Dividir el aula en cuatro zonas que corresponden a las cuatro estaciones. En cada una de estas zonas se reviven las sensaciones pertenecientes al clima lógico: frío, calor, viento, humedad.
- Vivir una historia a lo largo de un año trasladándose de zona a zona, inventando una historia relacionada con el tiempo climatológico.
- Teatro de sombras chinas: primero individualmente y luego en grupos de dos o tres, los niños preparan una historia que miman detrás de la pantalla, en la que intervenga decisivamente un sentimiento. El resto debe adivinar de qué sentimientos se trata. Cuando el mimo se haga individualmente, los espectadores deben tratar de encontrar un complemento (por ejemplo, un niño mima un padre preocupado porque su hijo tarda en llegar. Un niño espectador sale a mimar la continuación de la escena y no necesariamente debe terminarla porque otro puede continuarla, apareciendo como un cartero que trae un telegrama comunicando una estúpida noticia, convirtiendo la preocupación en alegría).
- Elaborar una historia en la que aparezcan varios sentimientos.
- Se delimitan cuatro espacios en el aula. Cada uno de ellos corresponde a un sentimiento. Se distribuye a los niños proporcionalmente a los espacios y se les hace recordar un momento en el que sintieran el sentimiento que les corresponde. A continuación miman la acción verbalizándola posteriormente. El juego continúa de forma que todos pasen por los cuatro sentimientos.
- Elegir una acción simple y cotidiana, como puede ser el hecho de tomar una taza de café con tostadas y mimarla con diferentes sentimientos.
- Cantar una canción con diferentes sentimientos.
- En grupos de cuatro o cinco, se sientan en el suelo y a cada uno se le asigna un diferente sentimiento. Se inicia una tertulia en la que cada uno cuenta lo que hizo el día anterior, conforme al sentimiento que le corresponda.

1.1.11. Aprender el concepto de ritmo-movimiento, encadenado y sin encadenar.

- El movimiento encadenado y entrecortado a partir de un ritmo. Se pueden dar imágenes como:
 - *Movimiento encadenado*.— El de la cresta de una ola.
 - *Movimiento entrecortado*.— El de las piezas de una máquina... es el equivalente al mismo concepto musical expresado por el símbolo de (notas encadenadas) o sin encadenar que carecen de dicho símbolo.
- Se pueden crear juegos en base al encadenamiento o no encadenamiento de las diferentes secuencias rítmicas (básica su transmisión al movimiento corporal).
- Juegos alternando compases encadenados y sin encadenar, combinar silencios, etc...

1.1.12. Conseguir relajarse y respirar adecuadamente.

- Respirar como si se inflase y desinflase un globo (inspiración-espирación).
- Hacer notar el recorrido del aire.
- Centrar la atención en la respiración diafragmática.
- Estos ejercicios se realizan en varias posiciones:
 - De pie.
 - Sentado.
 - Acostado boca arriba.

1.1.13. Coordinar movimientos y respiración.

- *Sentado*, la cabeza entre las piernas, columna relajada. Conforme inspiramos la columna (vértebra a vértebra) va reconstruyéndose como las piezas de una construcción que se apila una sobre otra.

MOVIMIENTO ACTIVO INSPIRACION

Mantenemos el aire dentro unos segundos. Vamos espirando lentamente y «las piezas de la construcción» (vértebras) van desencajándose hasta llegar a la posición inicial.

ESPIRACION fase PASIVA de la respiración:

- *Ejercicios de inspiración*: Mantenemos unos segundos el aire y espiramos lentamente.
- Tomar aire deprisa. Soltar lento.
- Tomar el aire lento. Soltar deprisa.
(Se pueden combinar diversos ritmos de inspiración y espiración semejantes, distintos, etc...).

Tema de trabajo 1.2. **Pantomima**

La esencia de la pantomima es la comunicación de una sencilla situación de localización espacial limitada y breve de duración a través del gesto corporal.

El cuerpo es el instrumento que el creador utiliza en su acto de comunicación —representación— y debe ser flexible para representar y describir el carácter, estado de ánimo, rasgos físicos y anímicos del personaje que interpreta. Cuanto más se estiliza y elabora técnicamente una pantomima supone un mayor y mejor conocimiento del instrumento —el cuerpo—.

- Dominio del equilibrio y conocimiento del centro de gravedad del propio cuerpo.
- Dominio de la expresividad en sus aspectos emotivos y representativos de diferentes caracteres y estados de ánimo.
- Dominio y coordinación rítmica en desplazamientos y movimientos.

Estos puntos no deben implicar un amaneramiento ni un comportamiento estándar, sino que, por el contrario, deben ser y estar en función del carácter inmediato creativo y, aunque, en un principio las realizaciones estén cargadas de tópicos sociofamiliares, a lo largo del proceso se debe desterrar y entrar en una etapa creativa más auténtica, que encontrará sus cauces en el segundo ciclo de la E.G.B.

El desarrollo de las situaciones que se proponen libremente no supone un resultado teatralmente válido, pues en este periodo se ponen en juego, de forma incontrolada por el niño, sus vivencias y no se tiene la capacidad objetivadora suficiente para trascender creativamente las mismas. Por ello, se deben buscar las situaciones elementales —tal y como en rigor se conciben las pantomimas— sin recurrir a situaciones más complicadas que si encontráramos en las dramatizaciones de cuentos, donde el material pertenece a una conserva cultural y la representación se produce a partir de factores imaginativos y no cotidianos.

OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

- | | |
|--|---|
| <p>1.2.1. Controlar el gesto y caracterizar personalidades. Observar «presencias físicas» y caracteres y reacciones que corresponden. Diferenciar tipos físicos por las actividades que representan.</p> <p>1.2.2. Adquirir conocimiento sobre los centros de expresión y fuerza y utilizarlos correctamente (región lumbar y tronco).</p> <p>1.2.3. Estimular la coordinación psicomotriz fina.</p> <p>1.2.4. Percibir las relaciones cuerpo-espacio y las transformaciones de éste según los ritmos, desplazamientos, gestos, etc...</p> | <p>— Dar la presencia física correspondiente a tipos «fuertes» y «débiles»...</p> <p>— Gesto correspondiente a estados de ánimo contrapuestos:</p> <ul style="list-style-type: none">● alegría - tristeza● dolor - tranquilidad <p>— Composición gestual que combina los puntos anteriores:</p> <ul style="list-style-type: none">● fuerte - alegre● débil - triste● fuerte - triste● débil - alegre <p>— Tipos de personajes (según los rasgos definidos anteriormente) que se encuentran en situaciones cotidianas.</p> <ul style="list-style-type: none">● Parada autobús.● Mercado.● Plaza en día de fiesta.● Colegio.● Barrio.● Viaje de metro. <p>Diferentes tipos de estatuas.</p> <p>— Definición gestual del objeto- espacio:</p> <ul style="list-style-type: none">● Cajas ligeras o pesadas.● Pelotas de diversos tamaños.● Utilización de vasos, ropas, objetos cotidianos. <p>— Movimientos en cámara lenta:</p> <p>Desarrollo de procesos de crecimiento (semilla o planta-árbol) con la fase propia de la vida de las plantas (crecimiento-madurez-flor-fruto-sequia-muerte) y la incidencia de los fenómenos naturales (viento, lluvia).</p> |
|--|---|

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
1.2.5. Desarrollar la coordinación rítmica y observación de actividades gestuales, rítmicas y la correspondiente expresión de sensaciones y emociones.	<ul style="list-style-type: none"> — El movimiento de andar-correr-saltar: <ul style="list-style-type: none"> ● Descomposición a cámara lenta del movimiento de andar. ● Descomposición del movimiento de correr (carreras a cámara lenta). ● El movimiento de andar en diferentes tipos de terreno: arena de playa, rocas, subiendo montañas, sobre barro, etc... ● El movimiento de andar transportando objetos: livianos, pesados, pequeños, voluminosos... ● El movimiento de andar según estados anímicos (ver... anterior).
1.2.6. Coordinar espacio y ritmo.	<ul style="list-style-type: none"> — Máquinas: <ul style="list-style-type: none"> ● Pantomima de una máquina. ● Pantomima de una máquina con sonidos onomatopéyicos.
1.2.7. Observar conductas y hábitos instrumentales. Representar arquetipos de personalidades, animales, trabajos..., en sus rasgos característicos.	<ul style="list-style-type: none"> — Realizar la representación pantomímica de: <ul style="list-style-type: none"> ● Diferentes tipos de oficios. ● Diferentes tipos de personajes históricos. ● Diferentes tipos de animales. ● Situaciones diversas para ser adivinadas por el grupo.
1.2.8. Trasladar mensajes visuales a situaciones dramáticas.	<ul style="list-style-type: none"> — A partir de fotografías, grabados, dibujos, viñetas de tebeos, noticias de prensa, extraer sus mensajes subyacentes, asociar las emociones que sugieren y elaborar una pantomima que desarrolle esta idea inicial.
1.2.9. Trasladar estímulos sonoros a estructuras dramáticas.	<ul style="list-style-type: none"> — A partir de estímulos sonoros (en directo, ruido ambiental, música grabada...), realizar una pantomima que desarrolle las ideas asociadas por el grupo o grupos.
1.2.10. Asociar situaciones, observar y desarrollar las mismas sin estímulo previo.	<ul style="list-style-type: none"> — Realización de pantomima a partir de la actuación de un alumno sumándose el resto del grupo al desarrollo de la misma, en una improvisación. — Desarrollar situaciones, cuentos o leyendas conocidas, respetando los elementos arquetípicos y cambiando el contenido, o el final de la historia. — Desarrollo de situaciones en las cuales, el sonido, o la onomatopeya sustituye a la palabra, poniendo especial cuidado en el fraseo y la «lógica» del diálogo. <ul style="list-style-type: none"> ● Ilustración sonora-onomatopéyica de trabajos, ruidos ambientales, fenómenos de la naturaleza. — Representación de situaciones con previo acuerdo utilizando objetos diversos como unos protagonistas más de la situación.
1.2.11. Idem anterior. Estimular la coordinación psicomotora.	<ul style="list-style-type: none"> — Representación de situaciones como si fuéramos muñecos de hilos (títeres).
1.2.12. Asociar sonidos-movimiento.	<ul style="list-style-type: none"> — Realizar pantomimas en las cuales se complete la actuación mínima con sonidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Producidos por otros miembros del grupo. ● Procedentes de grabaciones. ● (Ver unidades de música).
1.2.13. Asociar imágenes-movimiento (la imagen como elemento motivador).	<ul style="list-style-type: none"> — Realizar pantomimas a partir de: <ul style="list-style-type: none"> ● Fotografías de prensa. ● Murales. ● Diapositivas. ● Sombras chinescas. ● Sombras producidas por diferentes fuentes luminosas o integrar los elementos en el desarrollo de la situación. (Ver temas de expresión audiovisual.)
1.2.14. Extraer los rasgos esenciales del cuento, leyenda y traducirlos a códigos gestuales (el cuento, la leyenda como elementos motivadores).	<ul style="list-style-type: none"> — Tomando como referencia los arquetipos que presentan los textos: <ul style="list-style-type: none"> ● Ilustrarlos gestualmente. ● Transformar la situación. ● Transformar el final. ● Transformar los rasgos del personaje.

Bloque temático 2

EL JUEGO DRAMATICO

Tema de trabajo 2.1. Dramatización

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
<p>2.1.1. Aprender las formas típicas de actuación social, así como las actitudes y expectativas ante «el otro», el «cómo», se producen y el «por qué» de las mismas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> — Presentarse como un personaje ante el grupo clase. Comunicar y expresar deseos al grupo (autoafirmación y socialización). — Con ropas de desecho, disfrazarse y contar al grupo: <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Quién es? ● ¿Qué quiere? ● ¿Para qué? — Como consecuencia, seleccionar «papeles» y motivar situaciones: ¿qué tienes tú que necesito yo? <ul style="list-style-type: none"> ● Pedir juguetes a otro. ● Discutir con un hermano. ● Tradicionales juegos de papeles papá-mamá-niño. — Situaciones cotidianas: <ul style="list-style-type: none"> ● Ir de compras. ● Esperar un autobús. ● Ir al campo. ● La hora de acostarse. ● Convenciones gestuales o de elementos auxiliares, sillas, mesas, que definan los límites espaciales. — Observación del ritmo a que se desarrollan las situaciones: <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cuándo decae?, falta de motivación. ● ¿Cuándo pasa?, síntesis y urgencia de que ocurran los acontecimientos. — A partir de unos personajes dados y de los conflictos ya improvisados —o de nueva creación— realizar una sucesión lógica que permita una estructura dramática. <ul style="list-style-type: none"> ● No tienen porqué reducirse a situaciones cotidianas. ● Pueden ser personajes absolutamente imaginados: tanto en su forma física, como en los códigos verbales que utilicen siempre y cuando mantengan una convención que les haga inteligibles.
<p>2.1.2. Asociar imágenes a situaciones dramáticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> — Igual que se cita en Pantomima, teniendo presente la utilización de la expresión oral.
<p>2.1.3. Estimular la invención de códigos dramáticos y comunicativos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> — Introducir en la actuación elementos visuales, objetos que sirvan al desarrollo de la misma, no como elementos decorativos: <ul style="list-style-type: none"> ● Carteles con textos: frases, exclamaciones, etc... ● Objetos cotidianos personificados: bolsas, abrigos, sillas, etc...
<p>2.1.4. Elaborar procesos de creación dramática.</p>	<ul style="list-style-type: none"> — Selección de una idea, texto, imagen, etc... como elemento motivador. — Estudio de propuestas posibles de desarrollo del tema. — Selección de los temas a trabajar. — Realización de improvisaciones sobre cada tema por diversos grupos de trabajo. — Introducción de variantes en la improvisación:

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
2.1.5. Integrar: imágenes, plástica, música, muñecos...	<ul style="list-style-type: none"> ● Cambio de personajes. ● Cambio de elementos de la historia. <p>— Análisis del trabajo realizado.</p> <p>— Retomar el trabajo añadiendo los recursos vistos en el análisis realizado.</p> <p>— Autocrítica.</p> <p>— Ante una propuesta de trabajo, realizar diversos desarrollos con la utilización de recursos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Muñecos</i>: títeres, gigantones. ● <i>Sombras</i>: a partir de materiales diversos y de figuras realizadas con el propio cuerpo. ● <i>Imágenes</i>: creación de diapositivas sobre acetato o papel vegetal. ● <i>Espacios escénicos</i>: distribuciones espaciales a la italiana, circular, con espacios abiertos.
2.1.6. Analizar situaciones cotidianas en términos de protagonista («el que quiere algo») y antagonista («el que niega lo que se pide»).	<p>— Compradores y vendedores.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Maestros-alumnos. ● Grupo familiar: situaciones diversas: ● Padre-madre. ● Padre-hijos. ● Madre-hijos. ● Entre hermanos. ● Entre otros familiares. <p>— Amigos en: la escuela, el barrio, las vacaciones...</p> <p>— Chicos-chicas: en la familia, la escuela, el barrio, vacaciones, tardes de domingo...</p> <p>— Variaciones en las actuaciones anteriores con:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cambio de papeles. ● Un doble que habla por el personaje... ● Análisis de estas actuaciones.
2.1.7. Desarrollar la capacidad de observación y crítica: Ante un espectáculo teatral, ser capaces de: analizar y criticar, así como de elaborar otras posibles formas de desarrollo del mismo.	<p>— Asistir a espectáculos teatrales y recoger opiniones sobre:</p> <p>— ¿Qué sensación nos produce?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El lugar, ambiente, detalles, de antes del comienzo de la representación. <p>— ¿Qué nos han transmitido?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tema, personajes, conflictos. <p>— ¿Cómo se ha realizado la comunicación?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Medios y técnicas utilizadas; escenografía, vestuario, iluminación. <p>— ¿Cómo lo ha recibido el resto del público?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Que sensación produce en la <i>conurrencia</i>. <p>— ¿Cómo lo has sentido tú?:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Con quién te identificas y con quién no?, ¿por qué? <p>— ¿Cómo lo habrías hecho tú?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El espectáculo. ● La resolución de conflictos.
2.1.8. Dirigir la atención hacia el trabajo de los demás.	<p>— Un niño realiza una improvisación a partir de un título, una motivación (sonora, visual...), etc., los demás observan y tratan de entender.</p>
2.1.9. Iniciar en la crítica del trabajo de otros.	<p>— Otro niño cuenta lo que ha visto. Se completa con lo de los demás. Se comenta, etc.</p> <p>— Lo mismo con el trabajo realizado en pequeños grupos de improvisación.</p> <p>— Juego de los «bocadillos»: Sobre una historia mímica que realiza un niño, otro (con o sin acuerdo previo) pone «bocadillo» como en los tebeos o historietas de comic a lo que el otro está realizando. (Completamos la expresión mímica y favorecemos la observación). Los comentarios del «narrador» han de ser muy breves y concisos y adaptados al ritmo de la narración mímica.</p>
2.1.10. Desarrollar el sentido de observación. Llegar a la representación improvisada mediante el estímulo que nos provoque lo observado.	<p>— Después de mirar durante un pequeño tiempo una zona de la habitación, clase, etc..., tratar de recordar todos los detalles cuando ha dejado de verse.</p> <p>— Idem, observando a un compañero que se sitúa enfrente.</p> <p>— Preguntar después sobre detalles concretos.</p> <p>— Localizar algún objeto o detalle de la habitación.</p>

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
	<ul style="list-style-type: none"> — Dibujar la habitación sin verla después de observada, etc... — Lo mismo con una foto grande o varias pequeñas entregadas a cada niño, si es que no es posible proyectar diapositivas. Completar los detalles entre todos: — ¿Qué historia pensáis que podía ocurrir en ese lugar? — Reuniros en pequeños grupos y pensad en una «obra» que luego contaréis a los demás. — Realizamos la obra. La comentamos, etc.

Tema de trabajo 2.2. Títeres

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
2.2.1. Coordinación de la motricidad fina. Construcción de títeres. Elaboración de estereotipos.	<ul style="list-style-type: none"> — Muñecos de varillas con brazos articulados. — Muñecos de guante con boca articulada. — Cabezudos a partir de: cajas de cartón de embalaje, de pasta de papel, etc... — Gigantones: cajas, varilla de madera... — Vestuario correspondiente.
2.2.2. Construcción del teatro.	<ul style="list-style-type: none"> — Teatrillo de títeres con varillas para telones de decoración.
2.2.3. Elaboración de guiones y manipulación.	<ul style="list-style-type: none"> — El gesto —el personaje— la historia (el mismo proceso descrito en dramatización).
<p>NOTA: Hay que considerar que los aspectos de este tema referidos a estructuras dramáticas para títeres, así como procesos de improvisación, etc., se encuentran reflejados en los temas antes citados.</p>	

Tema de trabajo 2.3. Texto teatral-Dramatización

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
2.3.1. Estructurar un texto teatral sin punto de referencia fijado. Introducir en el guión teatral.	<ul style="list-style-type: none"> — Proceso de trabajo para estructurar un texto teatral: <ul style="list-style-type: none"> ● Selección de ideas a partir de: improvisaciones, de argumentos aportados por los alumnos. ● Definición de personajes: ¿qué son? ¿Por qué actúan de una forma determinada? ● Definición de conflicto entre los personajes: ¿qué ocurre y para qué? ● Definición de espacios ¿dónde, en qué lugar? ● Definición de la secuencia en que se producen los diversos acontecimientos. ● Selección de las técnicas a utilizar: pantomima, expresión verbal, danza... ● Fijar las acciones o los diálogos si los hubiera.

OBJETIVOS**ACTIVIDADES SUGERIDAS****2.3.2. Transformar y representar situaciones.****2.3.3. Conocer los recursos teatrales de creación de textos a partir de diversas situaciones.****2.3.4. Crear textos teatrales colectivamente.**

- Elementos complementarios, escenografía, iluminación, máscaras, vestuario...
 - Verbalización de historias a partir de:

Un tema.	Una noticia.
Una idea.	Un sonido.
Un color.	Un olor.
etc...	
 - «Un niño cuenta una historia a los demás».
 - Verbalización colectiva:
JUEGO DEL SIGUE TU.
 - Juegos dirigidos a «poner en escena» algunas de esas historias.
 - Añadimos cosas. Usamos e inventamos a partir de materiales e iniciamos una representación.
 - A partir de un palo, una tela, una cuerda, etc., cada vez que pasa de mano se transforma en otra cosa que ha de explicar corporal o mimicamente el que la tiene.
 - Jugamos a ¿qué cosas se pueden hacer con...?
 - Una silla.
 - Una tabla.
 - Un lápiz.
 - Una tela...
 - Las estatuas de una exposición: Se sitúa cada uno en un lugar. Compose una estatua. A determinados estímulos las estatuas cambian de forma. Poco a poco van ocurriendo cosas. El juego puede desembocar en pequeñas obras de los diferentes grupos coexistiendo en el espacio.
 - Imaginar un escenario. Verbalizar sus características. Pasarlas a un dibujo. Buscar materiales. Realizar el ambiente.
 - Inventar una historia con dos personajes en ese ambiente.
 - Con más de dos personajes lo mismo.
 - A partir de una música oída (se aconseja música descriptiva en principio) visualizarla con:
 - Un movimiento.
 - Una acción.
 - Un juego...
 - Crear ambientes en el espacio mimicamente: una ciudad, una oficina, un bosque, etc...
 - Escenificar (dar acción) un poema.
 - Idem, una noticia del periódico.
 - Idem, algún acontecimiento especial.
 - Creación del sonido de:
 - Un torrente.
 - Lluvia.
 - Una ciudad.
 - Una fábrica.
 - Se trata de utilizar como recurso la improvisación, la creatividad, la espontaneidad y tanto en la creación como en la posible interpretación (que siempre ha de tener aspecto creativo).
 - Fijar la atención en sus características: lenguaje, escenarios, personajes, decorados, música...
 - ¿Por qué no jugamos o inventamos una obra entre todos? ¿Qué tema podría ser? (El proceso está indicado ya en otro lugar del programa).
 - Inventar historias entre dos niños o tres dándoles como punto de partida:
 - Un título.
 - Unos personajes.
- Representarlas y comentarlas después.

OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

- El «ejercicio del personaje» que ha de explicarnos en su improvisación por medio del gesto:
 - ¿Quién es?
 - ¿De dónde viene?
 - ¿A dónde va?
 - ¿Qué le ocurre?

Realización y comentario del ejercicio.

- Leemos un poema. Lo comentamos. Hablamos de él. Surge la pregunta. ¿Alguien haría una dramatización de éste que hemos leído?
- ¡A ver! Vamos a intentarlo. En grupo o de uno en uno. Con la técnica de la mímica o no, se realizan las improvisaciones. Las comentamos.
- Lo mismo con la lectura de un breve texto teatral.
- Idem. con una música y otros elementos de motivación y estímulo.

NOTA: En estos ejercicios es fundamental seguir el proceso siguiente:

- Planteamiento breve del ejercicio.
- Realización del mismo.
- Comentario conjunto del ejercicio para constatar lo observado y para analizar el posible contenido en su caso como medio de hacer progresar la improvisación.



Bloque temático 3

LA IMAGEN ESTÁTICA

Tema de trabajo 3.1. Naturaleza de la imagen

NOTA. Para el mejor desarrollo de las actividades que relacionamos a continuación, recomendamos se conecten con el bloque temático n.º 4 de Expresión Plástica y, en las referidas a imagen acústica, con las actividades correspondientes a Expresión Musical. Tener también en cuenta la conexión con el tema de trabajo (5. Medios de comunicación) de la programación del Área de lenguaje.

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
3.1.1. Describir las diferencias existentes entre la realidad y las imágenes y verificar, al mismo tiempo, que la imagen posee una realidad propia e independiente.	<ul style="list-style-type: none">— Si la imagen es representación de una realidad, veamos cuáles son las diferencias entre una y otra:<ul style="list-style-type: none">● Comparar un árbol y una foto de ese árbol: Dimensiones: tamaño, volumen-plano, peso. Materiales: madera, hojas, papel, tintas. Propiedades: olor, color, sabor, brillo.● Discutir con el grupo las diferencias entre un objeto y sus representaciones gráficas y acústicas.● Comparar formas naturales y su posible interpretación como imágenes. Fijémonos en las caprichosas formas que adoptan las manchas de humedad al ascender por el aire, el fuego al arder los leños de una chimenea, las nubes, las rocas (utilizar vistas de la Ciudad Encantada de Cuenca).● Observar la realidad a través de filtros de colores, lentes con diferentes sustancias (aceite, vaselina) o cartones con distintos tipos de agujeros, de forma que el alumno perciba la existencia de múltiples formas de contemplar (y luego reflejar) una misma realidad.● Invitar a los alumnos a que cada uno de ellos nos ofrezca una visión diferente de una misma realidad, libremente seleccionada por el colectivo y a partir de los sistemas que ellos mismos hayan ido proponiendo como aportación a los estímulos creados por el profesor.● Que cada alumno relate su experiencia personal al haber confundido la realidad de un objeto, o haber adquirido una perspectiva diferente por la distancia, el tipo de luz, la niebla, la noche, etc...
3.1.2. Diferenciar los elementos de la imagen y su realidad material.	<ul style="list-style-type: none">— Los elementos reales de la imagen han de ser analizados por sí mismos, al margen de la realidad representada. ¿De qué se componen las imágenes?:<ul style="list-style-type: none">● Hacer a los alumnos la pregunta anterior, pidiéndoles que vayan verbalizando los diferentes elementos materiales con los que se elaboran las imágenes: papel, pinturas, manchas, líneas, puntos, huecos, agujeros...● Pedir a los alumnos que sinteticen esos conceptos conduciéndoles hasta la conclusión de que la imagen es el resultado de organizar de una determinada manera la reflexión de la luz sobre un espacio limitado, bidimensional o tridimensional (esculturas y maquetas).● Pedir a los alumnos que elaboren imágenes utilizando un número limitado de todos los elementos a su alcance, empezando desde las opciones más simples (puntos y rayas negros sobre soportes blancos) para ir ampliando los recursos.

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
3.1.3. Distinguir las características de distintos tipos de imágenes.	<p>— Si las imágenes nos rodean, aún sin nosotros darnos cuenta, debemos al menos conocer los diferentes canales a través de los cuales éstas nos llegan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comentar y debatir las características específicas de los diferentes medios de comunicación de masas. ● Utilizando los criterios expuestos por los alumnos, debatir las diferencias existentes entre una imagen informativa, publicitaria y de simple recreo o artística.
3.1.4. Comprender la importancia de la «imagen acústica» en la expresión audiovisual.	<p>— Explicar a los alumnos el hecho de que las palabras y los sonidos reproducen en nuestra mente imágenes más o menos difuminadas y estereotipadas. Pedirles que realicen ejercicios relacionados con el tema.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué imagináis cuando pronuncio la palabra «fiera»? ¿Es lo mismo que cuando oís un rugido? ¿Y cuando veis un tigre, un león, una pantera? ¿Sería igual en Italia, donde «fiera» significa feria? ● Poner sonidos a manchas de colores y colores a sonidos. ● Hacer sonido de lluvia o de fuego con papel de celofán. ● Representar objetos y animales mediante sonidos. <p>METODO: Contraponer múltiples imágenes con su correspondiente realidad, contrastando los aspectos materiales. Enumerar y valorar los diferentes canales por los que nos llegan las imágenes, reflexionando sobre nuestro modo de relación con ellas. Enumerar, verbalizar y manejar los diferentes elementos que componen las imágenes. Establecer relaciones entre sonidos de todo tipo e imágenes mentales reales.</p>

Tema de trabajo 3.2. Análisis de la imagen

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
3.2.1. Conocer las características más acusadas de la comunicación a través de los imágenes.	<p>— Aprendamos a comprender las diferencias que existen entre la lectura objetiva y subjetiva de imágenes, avanzando en los métodos que posibiliten una lectura más rica en cuanto a captación y comprensión de contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizar una lectura conjunta teniendo como tema la lectura de <i>lo que hay</i> en una imagen procedente de la prensa (noticias, publicidad, etc.). ● Contrastar esta lectura con otra individualizada en la que cada alumno exprese lo que esa misma imagen <i>sugiere</i>. ● Contrastar ambas lecturas evidenciando ante los alumnos los esquemas de los que se valen los emisores para que sus mensajes lleguen al receptor. ● Solicitar a los alumnos que reseñen las sugerencias que les produzca una imagen propuesta por el profesor. Pedirles luego que reduzcan cada uno de ellos el inventario que haya realizado a una sugerencia globalizadora o dominante. Constatar los puntos comunes y las diferencias, así como la idea que resulte más común. <p>— Recordemos la importancia que el intermediario creador de imágenes tiene en la fidelidad que éstas guardan respecto a la realidad que reflejan. Explicar a los alumnos los conceptos de figurativismo y abstracción:</p>

3.2.2. Distinguir la imagen con referencia al exterior y la imagen creada como signo autónomo.



- Pedir a los alumnos que aporten imágenes que les hayan producido una impresión de realismo. Propiciar una respuesta en común en la cual cada uno pueda explicar ante el resto de los compañeros las razones de su elección.
 - Idéntico ejercicio a partir de imágenes abstractas que no contengan una definida realidad.
 - Representar un objeto elegido ante todos con diferentes grados de semejanza hasta cubrir los distintos niveles de parecido que van desde lo muy figurativo a lo muy abstracto.
- Tengámos presente que la complicación del mensaje gráfico, así como su mayor o menor ambigüedad son muy importantes para que se produzca una comunicación clara. Explicar los conceptos de monosemia y polisemia en relación con la imagen:
- Proponer a los alumnos que realicen un mensaje lo más simple posible y que una vez conseguido lo complique hasta que ellos mismos comprendan cómo la sencillez comunica, en la mayoría de los casos, de un modo más efectivo.
 - Idéntico ejercicio, proponiéndoles en este caso que realicen un mensaje estereotipado, de los que habitualmente están acostumbrados a ver en los medios de comunicación y que una vez conseguido, intenten transmitir el mismo mensaje con una mayor originalidad.
 - Proponer a los alumnos que realicen, sirviéndose de imágenes, creadas por ellos o recortadas de periódicos o revistas, dos tipos de mensajes; el primero, con una única lectura, y el segundo, con varias posibles. Al ser analizados por todos, comprobar si estas condiciones se han cumplido y si cada lectura propuesta por su autor o grupo, corresponde a lo captado por el resto de los alumnos.
 - Que un equipo elabore un mensaje con una doble intención que deberá ser descubierta por el resto del colectivo.
 - Seleccionar una imagen publicitaria «vendedora de ambiente» (felicidad, juventud, lujo, vida deportiva, etc.) y presentársela al alumno ocultando el producto que promociona. Sugerirle que piense en un producto promocionable a partir de esa imagen o que diseñe un slogan a tal fin. Demostrar cómo una misma imagen puede valer para numerosos fines dependiendo del pie literario que la acompañe.
 - Proponer diferentes textos como pies de foto para una misma imagen, debatir las posibilidades de manipulación de una noticia mediante un texto que cambie el sentido de la imagen o lo transforme.
- Demos importancia al hecho de que nosotros podemos pactar significados para símbolos gráficos concretos que podemos inventar:
- Proponer a la clase que acuerde símbolos para significar los siguientes conceptos:
 - recreo
 - profesor
 - estudio
 - amistad
 - prohibición
- y tratar de realizar «frases» signícas por combinación de esos símbolos.
- Comprobar con el grupo que ese lenguaje simbólico no es comprendido fuera de la comunidad en la que se ha pactado.
- METODO:** Presentar imágenes procedentes de los medios de comunicación y abordar a su análisis mediante ejercicios diversos, individuales y colectivos, para que el propio alumno vaya descubriendo las peculiaridades de la comunicación icónica. Tras el análisis, creación pautada.

Tema de trabajo 3.3. Expresión con imágenes estáticas

OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
3.3.1. Crear imágenes manualmente y utilizar la cámara fotográfica cuando esto resulte posible.	<ul style="list-style-type: none">— Reforcemos la autonomía del alumno para sentirse capaz de organizar la reflexión de la luz sobre un espacio determinado, invitándole a que elabore diapositivas figurativas o abstractas.<ul style="list-style-type: none">● Cada alumno elabora una diapositiva con los materiales puestos a su disposición (marquitos para montaje, celofanes, papel vegetal y acetato, tintas transparentes, etc.), con intención de expresar un significado concreto.● Las distintas realizaciones se ponen en común y el grupo comprueba la eficacia conseguida en la transmisión pretendida por cada alumno, así como los significados no pretendidos que se observan.— El sentido ambiguo de una imagen se puede concretar por la aportación sonora.<ul style="list-style-type: none">● Pedir a los alumnos que busquen imágenes que puedan tener varios sentidos.● Indicarles que piensen una frase para cada imagen, de forma que la frase concrete la idea que desean expresar.● Puesta en común del trabajo, diciendo cada alumno su frase mientras la imagen es vista por todos. Discusión de los efectos.
3.3.2. Expresar con imágenes ideas previamente acordadas o libres.	<ul style="list-style-type: none">— Comprobar las imágenes que nos rodean pueden ser puntos de partida para desarrollar la creatividad para indagar sobre la realidad de la que se derivan.<ul style="list-style-type: none">● Pactar una idea que se quiere transmitir, o aportarla al grupo.● Invitar a cada miembro del grupo que busque una imagen que exprese esa idea, o que la cree por medio de la fotografía o por medio de la creación de una diapositiva manual. Puesta en común.● A partir de recortes de periódicos, componer un «collage» con el que se exprese un nuevo mensaje, diferente al que sugieran cada una de las imágenes que componen el nuevo conjunto y en una línea previamente acordada.— Una imagen está relacionada con todo un conjunto de hechos, situaciones y personas reales y trabajemos sobre el «universo de relaciones» de una imagen:<ul style="list-style-type: none">● Presentar una fotografía que refleje una situación cotidiana.● Determinar todos los elementos reales significativos (personas, animales, cosas).● Establecer el «universo de relaciones» de cada uno de esos elementos, su marco real integral.● Discutir sobre la interacción existente en la realidad entre todos los elementos considerados (cada uno respecto a todos los demás).● Verificar cuáles de esas interacciones están presentes en la imagen.● Elaborar una historia a partir de esas interacciones e historias alternativas a partir de otras interacciones anteriormente apuntadas.— Estimulemos la expresión sonora:<ul style="list-style-type: none">● Proponer a los alumnos que se comuniquen por medio de ruidos con los que quieran expresar ideas.● Verificar la eficacia de la comunicación a través de esas «imágenes acústicas».
	<p>METODO: Trabajo libre de elaboración de diapositivas manuales. Expresar ideas con fotografías. Analizar el universo de relaciones de una imagen. Componer «collages». Inventar expresiones sonoras.</p>

Bloque temático 4

EL MOVIMIENTO EN IMAGENES

Tema de trabajo 4.1. Imágenes secuencializadas

OBJETIVOS

- 4.1.1. Practicar y asimilar los rudimentos de la narración a través de imágenes fijas secuencializadas (historieta, fotonovela, audiovisual, etcétera), iniciándole en su peculiar lenguaje expresivo (onomatopeyas, apoyos cinéticos, elipsis, planificación, etc.).



ACTIVIDADES SUGERIDAS

- Consigamos realizar una narración mediante una serie de imágenes que relaten una historia en continuidad o emitan un mensaje por simple contraposición de ideas:
 - Relatar un paso de tiempo (elipsis) de forma gráfica sin recurrir a las explicaciones literarias (textos de apoyo) que clarifiquen este hecho. Ejemplo: utilizar tres imágenes en las que la primera y la tercera sean dos momentos temporales diferentes, utilizando la segunda como elemento sugeridor del paso del tiempo entre una y otra.
- Relacionemos reflexiva y creativamente a nuestros alumnos con los medios historieta y fotonovela, bien conocidos por ellos a través de sus lecturas habituales.
 - Analizar, conjuntamente, diferentes historietas y constatar la importancia que dan al texto y al diseño. Debatir en cada una de ellas los valores de una y otra aportación.
 - Establecer diferencias y comparaciones entre la historieta y la fotonovela.
 - A partir de una historia o fotonovela ya existente, cubrir los globos y los textos de apoyo con papel blanco y a partir de las mismas imágenes intentar narrar una historia original en cuanto a narración y diálogos.
 - Variar la ordenación de una página de fotonovela o historieta, variando la continuidad de las imágenes y, por tanto, la narración planteada.
 - Idear nuevos signos cinéticos que respondan a necesidades de expresar un ruido o un movimiento en las historias planteadas por los propios alumnos. Que el profesor solicite a sus autores que éstos expliquen al resto de los compañeros cuáles fueron los planteamientos bajo los cuales se estableció la convención gráfica.
- Estimulemos la creación autónoma de pequeñas historias con secuencialización de imágenes de propia creación. Variantes de una misma historia sin variar las imágenes:
 - Solicitar a los alumnos que, valiéndose de filminas, confeccionen una historia partiendo del dibujo con un guión en el que se concreten los diálogos de los personajes si los hubiere, el texto explicativo, los ruidos y la música.
 - El mismo ejercicio, a partir de diapositivas manuales confeccionadas en el aula por el procedimiento ya señalado en el tema anterior. Utilizar imágenes previamente planificadas, relacionar imágenes creadas independientemente y, en ambos casos, jugar con imágenes figurativas y abstractas.
 - Realizar una fotonovela a partir de las imágenes que los alumnos obtengan fotográficamente o recorten de los periódicos. El tema podrá ser libre o decidido en común, buscando relación con algún hecho de actualidad.

OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

4.1.2. Iniciarse a la misma dinámica en el tema sonoro.

- Reforcemos el sentido narrativo que tienen los sonidos, invitando a los alumnos a expresar acciones por el encadenamiento de ruidos y onomatopeyas:
 - Expresión individual y libre de una acción por medio de diversos sonidos a fin de que los demás intenten averiguar lo que el emisor trata de significar.
 - El mismo ejercicio por creación conjunta.
 - Los mismos ejercicios con un tema elegido conjuntamente. Discusión sobre los diferentes modos de resolver el asunto.
- Integremos, finalmente, toda la experiencia acumulada en el desarrollo de las dinámicas anteriores proponiendo a los alumnos la creación de varios audiovisuales siguiendo estos pasos:
 - Formación de equipos de trabajo.
 - Determinación del tema de la historia y de su desarrollo visual y sonoro.
 - Creación de las diapositivas.
 - Grabación de la correspondiente banda sonora.
 - Visionado conjunto y puesta en común.

METODO: Parcelación de una imagen compleja obteniendo elementos cuya diferente ordenación produce un nuevo significado.

Relacionar imágenes independientes entre sí, apreciando que su lectura conjunta no corresponde a la suma de los contenidos individuales, sino que nace de la asociación de las sugerencias particulares, superando la referida suma. Realizar similar proceso con sonidos.

Variar historias ya existentes, dando un nuevo contenido expresivo a sus imágenes, bien a través del texto, bien con simple aportación de sonidos y onomatopeyas.

Expresión autónoma con secuencialización de imágenes de creación propia.



Tema de trabajo 4.2. Lenguaje cinematográfico

OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

4.2.1. Comprender el procedimiento técnico por el cual el cine reproduce la sensación de movimiento.

- Si una de las principales características de la imagen en movimiento es su poder de fascinación, sepamos mantenernos críticos ante ella conociendo cuáles son sus esquemas de producción:
 - De los cuentos o narraciones que conozcan los alumnos de nuestra clase, seleccionar entre todos aquel que según la mayoría pudiera dar origen a una película. Pedir que cada uno explique las razones de su elección.
 - Que los alumnos expresen las diferencias que según ellos existen entre la imagen fija (historieta, fotonovela, audiovisual, «collage» etcétera) y la imagen en movimiento (cine).
 - Sirviéndose de fotografías procedentes de recortes de prensa o de dibujos propios, confeccionar una historia que según los alumnos pueda dar origen a una película.
 - Relatemos un mismo tema a través de tres estilos diferentes que los alumnos hayan podido ver en otros tantos tipos de películas: la comedia, el terror y la ciencia-ficción.

OBJETIVOS**ACTIVIDADES SUGERIDAS**

- 4.2.2. Conocer los elementos que intervienen en la narración cinematográfica y comprender que la representación de la realidad o la creación expresiva que el cine nos ofrece es sólo una entre las muchas posibles.**
- Explicar las diferencias existentes entre una novela o cuento, una obra de teatro y un guión cinematográfico. Formados varios equipos en la clase, que cada uno de ellos desarrolle el trabajo del grupo que le corresponde en un género diferente de aquel en que fue realizado (del cuento al cine o teatro, del cine a la novela, o teatro, etc.).
- 4.2.3. Iniciarse en el análisis de los productos cinematográficos.**
- Informaremos a los alumnos de las diferentes funciones que desarrollan los profesionales de una película, para que cada alumno en un equipo se encargue de una de ellas. Si resultara imposible conseguir un pequeño aparato tomavistas con su correspondiente película, valiéndonos del más sencillo modelo de cámara fotográfica instantánea, realizar una foto de lo que sería el inicio de cada escena y desarrollar el resto valiéndonos de dibujos al pie de cada cual se indicarán los diálogos y la acción que realiza cada personaje.
 - Desmitifiquemos el producto cinematográfico por el acercamiento analítico y creativo a sus contenidos:
 - Pedir a los alumnos, en caso de que no se pueda asistir conjuntamente a una proyección cinematográfica, que en la próxima película que vean presten especial atención a las diferentes formas en que se pueden fotografiar a las personas, objetos, paisajes, etc. (planos o encuadres). Realizar una puesta en común en la que se efectúe un pequeño inventario de los tipos de planificación. La orientación para el trabajo, así como la aportación final de aquellos tipos de planos que no sean sugeridos por los alumnos, corresponderá al profesor.
 - En caso de no poder comentar una película en clase, valiéndonos de filmas con reproducciones de escenas o simples fotografías, procedentes de revistas, que los alumnos emitan sus juicios sobre el tipo de género al que creen corresponden los documentos, la calidad de la fotografía, la naturalidad del gesto de los actores, los detalles del paisaje o mobiliario, los lugares donde se supone efectuada la filmación, etc.

METODO: Hacer que el alumno se relacione, de un modo práctico, con los diferentes procedimientos utilizados para contar una historia valiéndonos del cine.

Discutir narraciones cinematográficas concretas y proponer alternativas coherentes a las historias analizadas.

Tema de trabajo 4.3. Imágenes electrónicas: La TV.

OBJETIVOS**ACTIVIDADES SUGERIDAS**

- 4.3.1. Conocer los programas de televisión y debatirlos en la escuela como medio de generar una observación más crítica y selectiva.**
- Si un telefilme, un informativo o un programa dramático contienen una parte de la visión que de la realidad multivaria posee el autor, el realizador, los cámaras, etc., intentemos que nuestros alumnos aporten una perspectiva diferente sobre el tema propuesto:
 - Comparar personajes vistos en la televisión y sus actitudes con personajes en la vida real. Similitudes y diferencias.
 - El mismo ejercicio con personas concretas, si es posible (cómo se comportan en una entrevista televisada y en el trato directo).
 - Comparar la presentación de los productos (juguetes o artículos de uso infantil y juvenil) en anuncios visuales con la realidad de esos mismos productos.

OBJETIVOS

ACTIVIDADES SUGERIDAS

- Seleccionemos el programa de cada género (musical, telefilme, etc.), que más interés haya despertado entre los alumnos de la clase. Preguntemos por las razones. Hablemos de los personajes, si son reales y si lo que les ha ocurrido está de acuerdo con sus ideas. En caso de que se tratara de un programa fantástico, referirse a las posibilidades inmersas de la imaginación y si lo que vieron contenía ideas verdaderamente originales y sugerentes.
- Proponer a los alumnos que con el mismo tema intenten una nueva narración y un diferente final. ¿Qué ocurriría si esa historia en lugar de ser contada por un personaje fuera contada por otro? ¿O si en lugar de contarla los blancos, la relataran los pieles rojas?
- Diseñar por equipos la programación que ellos realizarían para una tarde entera. Contrastar los diferentes esquemas entre sí, e intentar tras el debate llegar a una definición de los criterios predominantes.
- Contraponer criterios sobre la naturalidad de los presentadores. Si piensan que al actuar en TV. se pierde la espontaneidad, intentar describir cómo sería una actuación espontánea.

METODO: Utilizar los contenidos habituales de la programación de TV. y realizar diferentes tipos de ejercicios y debates sobre ellos.

GRUPO DE TRABAJO

DIRECCION

Ilmo. Sr. D. Pedro Caselles Beltrán, Director General de Educación Básica.

Ilma. Sra. D.ª María Teresa López del Castillo, Subdirectora General de Ordenación Educativa.

COORDINACION

D. Carlos Arribas Alonso, Jefe del Servicio de Planes de Estudio y Orientación.

D. Jesús López Román, Jefe del Gabinete de Planes y Programas.

REALIZACION: Educación Plástica

D. Juan Delgado Tapias, Profesor de E.G.B. Licenciado de Pedagogía.

D. Rafael Cámara del Portillo, Profesor de E.G.B.

D.ª Elvira Lorenzo, Profesora de E.G.B. Licenciada en Antropología.

D.ª Adela Leiro Lois, Profesora de E.G.B.

REALIZACION: Dramatización

D. Manuel Alonso Erauskin, Profesor de la Facultad de Ciencias de la Información.

D. Carlos Erans Díaz, Profesor de expresión en Acción Educativa.

D. Enrique Patiño López, Profesor Colegio «Virgen de Lourdes», Especialista en montaje teatral.

D. Luis García Matilla, Especialista en Pedagogía de la imagen y teatro infantil.

D. José Antonio Alcácer Garmendia, Licenciado en Filosofía y Letras.

D. Miguel Angel Almodavar, Sociólogo.

D. Emilio López Piriz, Profesor de E.G.B.

NOTA

Por omisión en el número 212 de VIDA ESCOLAR, se incluye en éste el equipo de trabajo que elaboró el proyecto de Programas Renovados de la Educación Física.

EQUIPO DE TRABAJO

D. Antonio Piñero Gil, Profesor de Educación Física.

D. José Luis Hernández Antón, Profesor de Educación Física.

D. Pedro Moral García, Profesor de Educación Física.

D. José Ignacio Manchón Ricoi, Profesor de Educación Física.