

**PROGRAMACIÓN
EDUCACIÓN PLÁSTICA
VISUAL Y AUDIOVISUAL
CURSO 2019-2020**

INDICE GENERAL

▶ **MATERIAS ASIGNADAS AL DEPARTAMENTO.**

▶ **MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO.**

▶ **OBJETIVOS:**

- **OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA.**
- **OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL.**

▶ **CONTENIDOS:**

- **CONTENIDOS DE 1º ESO.SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN.**
- **CONTENIDOS DE 2º ESO.SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN.**
- **CONTENIDOS DE 3º ESO .SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN.**
- **CONTENIDOS DE 4º ESO.SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN.**

▶ **CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.**

▶ **METODOLOGÍA.**

- **CRITERIOS METODOLÓGICOS.**
- **METODOLOGÍA DOCENTE.**

▶ **MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.**

▶ **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

▶ **TRATAMIENTO DE LOS TEMAS TRANSVERSALES.**

▶ **EVALUACIÓN:**

- **CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.**

1º CICLO (1º Y 2º ESO)

2º CICLO (3º Y 4º ESO)

- **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.**
- **RECUPERACIÓN DE PENDIENTES.**

▶ ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

▶ ACTIVIDAD DE LECTURA.

▶ PROGRAMACIÓN Y CONTENIDOS PARA LA ASIGNATURA DE DIBUJO TÉCNICO DE 1º Y 2º DE BACHILLERATO.

MATERIAS ASIGNADAS AL DEPARTAMENTO

- **Educación Plástica Visual y Audiovisual de 1º y 2º ciclo de Secundaria, (1º,2º,3º,4º ESO).**
- **Dibujo técnico de 1º y 2º de BACHILLERATO.**

MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO

- **Antonia Hurtado Serón imparte clases de:**
 - 1º y 2º de Bachillerato, asignatura de DIBUJO TÉCNICO.**
 - 3º ESO (A, B, C) asignatura EPVA.**
 - 4º ESO (A, B, C) asignatura EPVA.**

- **Mari Carmen Urbano Silva imparte clases de:**
 - 1º ESO (A, B, C, D) asignatura EPVA.**
 - 2º ESO (A, B, C, D) asignatura EPVA.**

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las **capacidades que les permitan**:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física

y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL.

Esta etapa tendrá como objetivo el **desarrollo de las siguientes capacidades:**

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, con especial atención al canario, siendo sensible a las cualidades plásticas, estéticas y funcionales, transmitiéndolas de forma verbal y escrita.
2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y apreciando sus contenidos y entenderlos como parte de la diversidad del patrimonio cultural, sobre todo del canario, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora, reforzando la capacidad de conocer e interpretar el mundo físico.
3. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
4. Expresarse con creatividad, mediante el uso de las herramientas del lenguaje plástico y visual actual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, a la reflexión crítica y al respeto entre las personas.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas a diferentes interpretaciones visuales en las propias creaciones.
7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.
8. Planificar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados, reflexionar sobre él y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
9. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo intercultural, la colaboración, la libertad de expresión, la práctica de experiencias artísticas compartidas y la comunicación.
10. Apreciar la creatividad en la expresión de ideas, experiencias o sentimientos a través de diferentes medios artísticos, como la música, la literatura y las artes visuales y escénicas del patrimonio cultural universal y, en particular, de la Comunidad Autónoma.

La formación en esta etapa engloba el aprendizaje de los distintos lenguajes plásticos, desde el cine, la fotografía, el diseño hasta el dibujo técnico. Estos recursos son fundamentales para

asimilar contenidos de otras áreas y suponen la base fundamental para futuros estudios, respondiendo a las necesidades comunicativas actuales, profundizando en el proceso creativo para resolver problemas de la realidad cotidiana y el uso determinante de las nuevas tecnologías como medio expresivo.

CONTENIDOS

CONTENIDOS DE 1º E.S.O. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

Contenidos organizados en **TRES BLOQUES** distribuidos en **OCHO UNIDADES DIDÁCTICAS**.

Los Bloques de contenidos no son un temario, ni unidades compartimentadas, sino una agrupación de contenidos con características y elementos didácticos comunes.

Se presentan una serie de actividades directamente vinculadas con los contenidos de tipo conceptual; siguen el mismo orden de desarrollo que los contenidos teóricos en las diferentes unidades didácticas.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

Descripción general

Se trabajan los elementos gráficos y expresivos de la imagen y experimenta con materiales y diferentes técnicas en el aprendizaje del proceso de creación. Se orienta al alumnado en la autonomía para crear obras personales, ayudando a planificar los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, propios y colectivos.

OBJETIVOS que se plantean este bloque:

Aportar a las alumnas y alumnos los conceptos básicos, pero suficientes, de los elementos que conforman el alfabeto visual, como son el punto, la línea, las texturas y los colores.

Describir mediante elementos compositivos básicos, puntos y líneas, los elementos formales del entorno.

Captar y apreciar configuraciones puntuales o lineales en la obra gráfica de diseñadores y artistas históricos y contemporáneos.

Detectar y distinguir secuencias rítmicas en la naturaleza y en los objetos e imágenes del entorno, mediante la asociación de elementos puntuales o lineales. Distinguir ritmos estáticos y dinámicos en obras y manifestaciones plásticas.

Observar la variedad de texturas visuales que presentan las diversas superficies y objetos del entorno próximo, así como las que se aprecian en las imágenes de los medios de comunicación social y en diferentes obras artístico-plásticas.

Valorar las cualidades artísticas (táctiles y expresivas) de las texturas. Elaborar con técnicas simples de la expresión plástica texturas materiales o geométricas aplicando ideas propias y creativas.

Describir gráficamente objetos y aspectos del entorno inmediato identificando elementos configuradores y expresivos mediante recursos de geometría plana, técnicas de pintura, composición, etc.

Apreciar el valor y protagonismo que los colores y sus diferentes técnicas tienen en la obra plástica pictórica. Identificar y destacar las cualidades de estos objetos y aspectos del entorno en atención a su forma, composición, dimensiones, materiales, etc.

Comprender los principios básicos del comportamiento y valor expresivo de los diferentes colores en el diseño y en la obra plástica, apreciando sus valores comunicativos y expresivos.

Observar, diferenciar y asociar los matices del color en la naturaleza y en los materiales y formas del entorno, atendiendo a sus cualidades específicas: cromatismo, intensidad y valor total. Comprender los principios básicos del comportamiento y valor expresivo de los diferentes colores en el diseño y en la obra plástica, apreciando sus valores comunicativos y expresivos.

Apreciar el valor y protagonismo que los colores y sus diferentes técnicas tienen en la obra plástica pictórica

Conocer los diversos materiales, técnicas y procedimientos sencillos adecuados para la realización de imágenes gráfico-plásticas, mediante los cuales se interpreten realidades o ideaciones desde un punto de vista objetivo o subjetivo.

Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales. Seleccionar las técnicas y procedimientos sencillos más adecuados en realizaciones gráfico-plásticas de acuerdo a finalidades expresivas.

Experimentar las posibilidades expresivas de diversos procedimientos plásticos y visuales buscando una forma personal de utilizar las técnicas materiales e instrumentos.

CONTENIDOS: Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes. Aplicación en el proceso creativo. Pautas de trabajo colectivo. El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la forma. Cualidades de la forma. Valores expresivos. Texturas: visuales, táctiles, artificiales y naturales. Técnicas para conseguir texturas como el frottage, el collage y la estampación.

El color. Principios básicos de la teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Aplicación de las técnicas en trabajos del color. La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales.

TEMPORALIZACIÓN: 12 semanas lectivas. Aproximadamente 24 sesiones.

(1ª Evaluación).

Incluye tres unidades didácticas:

Unidad didáctica 1. **EL PUNTO. LA LÍNEA. EL PLANO. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS DE DIBUJO**

Unidad didáctica 2. **EL COLOR. TÉCNICAS DE COLOR**

Unidad didáctica 3. **LA TEXTURA. EL COLLAGE. EL PROCESO CREATIVO**

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

Descripción general

Se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

OBJETIVOS que se plantean este bloque:

Observar y clasificar formas planas en función de su origen a partir de las básicas del entorno natural y urbano: triangulares, cuadradas y circulares.

Descubrir y diferenciar elementos estructurales de formas e imágenes, como la dirección o los trazados geométricos básicos

Entender y aplicar los conceptos de medida y proporcionalidad, en la creación y diseño de formas artísticas y utilitarias.

Aprender las técnicas de trazado de diferentes construcciones geométricas, así como de polígonos inscritos en la circunferencia y sus aplicaciones en el diseño.

Conocer y aplicar ciertos trazados geométricos en diseños ornamentales y técnicos.

CONTENIDOS: Se trabajan contenidos básicos de Dibujo Técnico como son los tipos de rectas, paralelas y perpendiculares. Asimismo se inicia en conocimiento de construcciones básicas para posteriores diseños y trazados de tipo técnico y artístico como los conceptos de lugares geométricos ángulos, triángulos, cuadriláteros y polígonos.

TEMPORALIZACIÓN: 12 semanas lectivas. Aproximadamente 24 sesiones (2ª evaluación).

Teniendo en cuenta que dos sesiones iniciales se dedican a presentación de la materia, explicación de criterios de evaluación, mínimos para aprobar, organización de grupos de trabajo, instrucciones para el desarrollo de las actividades, etc.

Incluye tres unidades didácticas:

Unidad didáctica 6. **DIBUJO TÉCNICO Y GEOMETRÍA. CONCEPTOS Y DEFINICIONES**

Unidad didáctica 7. **TRAZADOS GEOMÉTRICOS**

Unidad didáctica 8. **LAS FORMAS POLIGONALES**

BLOQUE 3. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Descripción general

Se analizan las características del lenguaje visual y audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se trabajan los elementos de comunicación visual y audiovisual. La estructura formal de las imágenes, la imagen figurativa, abstracta, representativa y simbólica. Las funciones de la imagen. La utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas. Se realiza especial hincapié en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen.

OBJETIVOS que se plantean este bloque:

Adquirir conceptos básicos acerca de los lenguajes visuales así como sobre la importancia de la educación visual en la formación y educación de las personas, mediante un lenguaje más rápido que las palabras que se basa en formas, símbolos y colores.

Entender y asumir los diferentes objetivos con que operan los lenguajes visuales de nuestra cultura en sus vertientes de comunicación, información y expresión, mediante imágenes y formas plásticas.

Adquirir conceptos básicos sobre la imagen como medio de comunicación.

Aprender a utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual y desarrollar actitudes críticas frente a los medios de comunicación.

Comprender y expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas democráticas

Adquirir conceptos básicos acerca de los lenguajes visuales así como sobre la importancia de la educación visual en la formación y educación de las personas, mediante un lenguaje más rápido que las palabras que se basa en formas, símbolos y colores.

Entender y asumir los diferentes objetivos con que operan los lenguajes visuales de nuestra cultura en sus vertientes de comunicación, información y expresión, mediante imágenes y formas plásticas.

Adquirir conocimientos básicos para identificar el lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.

Aprender a utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual y desarrollar actitudes críticas frente a los medios de comunicación.

Fomentar y desarrollar actitudes críticas ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.

CONTENIDOS: La percepción visual. Principio perceptivo de figura y fondo. Conceptos de figuración y abstracción. Proceso de lectura de una imagen. Análisis connotativo y denotativo. Elementos y funciones del proceso comunicativo. Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo. Iniciación a la imagen en movimiento. Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.

TEMPORALIZACIÓN: 9 semanas lectivas. Aproximadamente 18 sesiones.

Incluye dos unidades didácticas:

Unidad didáctica 4. **LA PERCEPCIÓN VISUAL. COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL. LA IMAGEN**

Unidad didáctica 5. **LA FOTOGRAFÍA. EL CÓMIC. EL CINE. LA ANIMACIÓN**

UNIDADES DIDÁCTICAS

1ª EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1 EL PUNTO. LA LÍNEA. EL PLANO. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS DE DIBUJO Temporalización: 2ª evaluación. 4 semanas (8 sesiones)			
<u>Contenidos</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje</u>
Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes. El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la forma. Aplicación en el proceso creativo	<i>Se plantean actividades donde se desarrollan los contenidos</i>	Según currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015	Como indicadores o evidencias de cada criterio de evaluación

<p><u>Conceptos y definiciones</u></p> <p>El punto Expresividad del punto. El punto como elemento compositivo El punto como elemento definidor de la forma y del volumen</p> <p>La línea Tipos de líneas y su significado Expresividad de la línea Composiciones lineales rítmicas La línea definidora de la forma y del volumen</p> <p>El plano Expresividad del plano Construcción visual del plano Representación de las formas</p> <p>Procedimientos y técnicas de dibujo Proceso de realización de un dibujo Lápices de grafito. Carboncillo. Lápices de colores. Definición y representación del volumen: sombras y claroscuro</p>	<p>Expresividad del punto. <i>Diseño y configuración de formas con técnica de puntos.</i></p> <p>Representación de imágenes con técnica puntillista.</p> <p>Expresividad del punto. <i>Composiciones y sensaciones en blanco y negro.</i></p> <p><i>Expresividad del punto.</i></p> <p>Composiciones puntillistas.</p> <p><i>La línea elemento para definir formas y volúmenes.</i></p> <p>Composiciones con trazados lineales.</p> <p>Ritmos lineales.</p> <p>Ritmos lineales. Creatividad.</p> <p>Técnicas de dibujo. Encajado y claroscuro.</p> <p>Siluetas-contornos-dintornos</p> <p>Técnicas de dibujo.</p> <p>Claroscuro. Lápices (grafito/carboncillo)</p>	<p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>2. Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.</p> <p>3. Identificar y aplicar los conceptos de proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p>4. Crear composiciones gráfico-plásticas Personales y Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</p> <p>5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales</p> <p>6. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.</p> <p>2.1. Identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada.</p> <p>2.2. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.</p> <p>2.3. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.</p> <p>3.1. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p> <p>4.1. Crea composiciones según</p>
---	---	---	--

		<p><i>las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.</i></p> <p><i>4.2. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).</i></p> <p><i>4.3. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</i></p> <p><i>5.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</i></p> <p><i>5.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.</i></p> <p><i>6.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos,</i></p>
--	--	--

		<p>apuntes, dibujos esquemáticos. 6.2. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.</p>
<p>Criterios de calificación y criterios de recuperación A través de anotaciones del trabajo diario en el aula y realización de las actividades programadas deberán entregarse todas las láminas para aprobar, calificadas de 0 a 10 la nota será la media aritmética, además de actitud positiva hacia la materia (interés, trabajo individual y en grupo. Criterios de recuperación. Entrega de las actividades pendientes en los plazos marcados por el profesor.</p>		
<p><u>Metodología y recursos didácticos</u> Se requiere una metodología activa y atenta a lo que acontece en el aula. El profesor realizara una breve presentación de los contenidos de la unidad mediante una explicación o proyección de los mismos, incidiendo en los conceptos clave como: expresividad del punto, tipos de líneas, definir formas mediante puntos, expresividad de la línea, ritmos lineales, líneas para definir formas y volúmenes, proceso para realizar un dibujo a mano, normas para trabajar con lápices de grafito, carboncillo y lápices de colores, el claroscuro, definición de volúmenes con luces y sombras. Se pueden usar recursos audiovisuales como el proyector o resúmenes mediante medios audiovisuales; lo inmediato es hacer una lectura comprensiva de los conceptos y definiciones explicados en el libro de teoría, apoyado en proyección de imágenes. Se explicaran las actividades, el número de ellas, su nivel de dificultad, los materiales necesarios y se hace una propuesta de trabajo para utilizar diferentes técnicas e instrumentos, de forma que se marque un plan de trabajo de las diferentes laminas, con un límite de tiempo. Recursos didácticos. Ambos textos (teoría y actividades). Cañón de proyección (se va a disponer en la web de la editorial de los textos en formato PDF y Word). Un par de equipos informáticos para consultas vía internet o materiales didácticos. Materiales para dibujo y pintura diferentes cajas de lápices, rotuladores, ceras y pasteles de color), equipos de pinturas al gouache/témpera, soportes (las propias laminas del libro de actividades) otros soportes es de papel grueso (gramaje superior y cartulinas adecuadas para estas técnicas) Los alumnos deben tener un equipo de trabajo individual sencillo con lápices de diferentes grosores, plantillas de dibujo y compas, y alguna técnica de color como lápices o barras de ceras</p>		
<p>COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN Comunicación lingüística. Conciencia y expresiones culturales Competencia social. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Aprender a aprender. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico Competencia de comunicación lingüística. En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos, habilidades y actitudes para expresar ideas, sentimientos y</p>		

emociones. A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora. Uso del léxico propio del lenguaje visual y plástico.; el lenguaje visual utiliza recursos propios para expresarse e, relacionándolo con otros lenguajes.

Conciencia y expresiones culturales. El alumnado aprende a leer y valorar obras de arte, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Consigue, además, ampliar el conocimiento que posee sobre los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. La experimentación e investigación con diferentes técnicas plásticas y visuales facilita la adquisición de esta competencia, sobre todo, en la elaboración y creación de las diversas y variadas composiciones propuestas en las actividades de esta unidad didáctica.

Tiene que ver, con la particular forma de acercamiento a la realidad que los hechos artísticos suponen y han supuesto para los seres humanos. Del mismo modo, se liga al conocimiento de los caminos andados por la sociedad en las prácticas artísticas y a los usos y funciones que esta sociedad le ha dado y le da.

Competencia social y cívica. La realización de trabajos en equipo, valorando la tolerancia, respeto, cooperación y flexibilidad dentro del grupo y reconociendo las posibilidades expresivas del mismo. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Iniciativa personal y espíritu emprendedor

Teniendo en cuenta que todo proceso de creación supone convertir una idea en una obra, las actividades propuestas sitúan al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo ello, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Experimentación utilización de técnicas en función de las intenciones expresivas y descriptivas. Realización de proyectos creativos mostrando iniciativa personal e imaginación.

Realización de apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de imágenes), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación.

Competencia para aprender a aprender

Esta competencia se adquiere en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo de forma autónoma, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad como:

- Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad.
- Reconocer los elementos constitutivos de diferentes obras artísticas, analizando de forma elemental las relaciones entre figura fondo, los posibles sistemas de composición, la simetría, el color y las texturas

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Uno de los valores educativos de la materia de educación plástica y visual es la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, tales como la observación, la experimentación, el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. De hecho, la experimentación y exploración de los elementos que estructuran las formas e imágenes (punto, línea, forma textura y color) así como la interpretación de cuadros y obras ajenas participan de estos valores y colaboran en la adquisición de esta competencia.

El conocimiento de los elementos conceptuales de los lenguajes visuales (punto, recta y textura), hace que esta unidad contribuya de forma importante a la consecución de las habilidades necesarias para interactuar con el mundo físico, posibilitando la comprensión, valoración, análisis y reflexión de obras artísticas, de forma que el alumno se pueda desenvolver de forma óptima en la realización de composiciones diversas.

UNIDAD DIDÁCTICA 2 EL COLOR. TÉCNICAS DE COLOR Temporalización: 2ª evaluación: 4 semanas (8 sesiones)			
<u>Contenidos</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje</u>
<p>El color, colores primarios y secundarios. Color luz. Color pigmento. El proceso de creación. Técnicas gráfico plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.</p>	<p>Se plantean actividades para desarrollar los contenidos</p>	<p>Según currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015</p>	<p>Como indicadores o evidencias de cada criterio de evaluación</p>
<p><u>Conceptos y definiciones</u></p> <p>El color Síntesis aditiva: color luz Colores luz primarios y secundarios Síntesis sustractiva: color pigmento Colores pigmento primarios y secundarios Colores pigmento complementarios El círculo cromático Gammas cromáticas de colores fríos y cálidos</p> <p>Técnicas de color Rotuladores Pasteles Ceras</p>	<p>Rueda de colores. Colores primarios y secundarios</p> <p>.Colores primarios y secundarios</p> <p>Gammas de colores cálidos y fríos</p> <p>Gammas de color. Técnicas de color: témperas</p> <p>Color, geometría, diseño y arte</p> <p>Paisaje o bodegón. Técnica: ceras o pasteles</p>	<p><i>1. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</i></p> <p><i>2. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios</i></p> <p><i>3. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas</i></p> <p><i>4. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico plásticas secas,</i></p>	<p><i>1.1. Diferencia entre el color luz y el color pigmento y sus aplicaciones.</i></p> <p><i>2.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</i></p> <p><i>2.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</i></p>

<p>Témperas</p>		<p><i>húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color.</i></p>	<p><i>3.1. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</i></p> <p><i>3.2. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).</i></p> <p><i>4.1. Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color:</i></p> <p><i>4.2. Utiliza el lápiz de color, las barras de cera y pasteles en composiciones figurativas y abstractas mediante su aplicación de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</i></p> <p><i>4.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las</i></p>
-----------------	--	--	---

			<p>posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p>
--	--	--	---

Criterios de calificación. A través de anotaciones del trabajo diario en el aula y realización de las actividades programadas deberán entregarse todas las láminas para aprobar, calificadas de 0 a 10, la nota será la media aritmética, además de actitud positiva hacia la materia (interés, trabajo individual y en grupo).

Criterios de recuperación. Entrega de las actividades pendientes en los plazos marcados por el profesor. Es importante tener en cuenta las distintas capacidades y ritmos de los alumnos. Valorar sobre todo el interés y el esfuerzo creativo.

Metodología y recursos didácticos

Se requiere una metodología activa y cooperativa manifestada en la búsqueda de soluciones individuales y colectivas. El profesor realizara una breve presentación de los contenidos de la unidad mediante una explicación o proyección de los mismos, incidiendo en los **conceptos clave** como: la teoría del color, colores pigmento, color luz, colores primarios y secundarios, gamas frías y cálidas y técnicas de color. Es aconsejable usar **recursos audiovisuales** como el **proyector** para motivar el tema del color y sus variadísimas aplicaciones en el arte, diseño, publicidad, etc.

Los conceptos y definiciones vienen explicados en el libro de teoría. Se explicaran las actividades, el número de ellas, su nivel de dificultad, los materiales necesarios y se hace una propuesta de trabajo para utilizar diferentes técnicas e instrumentos. Es una unidad en la que es primordial experimentar, comentar resultados en grupos, obtener conclusiones sobre lo apropiado o no de cada técnica; ser críticos, elevar el nivel de exigencia y superación.

Recursos y materiales. Trabajar las técnicas de color en particular las secas como las ceras y las barras y pastel, cotejar resultados en diferentes soportes y comparar con los resultados de las pinturas líquidas como las témperas. La experiencia nos dice que cierto alumnado tiende a hacer cualquier cosa y entender que ha cumplido con entregar resultados pobremente trabajados.

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Conciencia y expresiones culturales. Competencia social y ciudadana. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Aprender a aprender. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Competencia Social. Comunicación lingüística.

Conciencia y expresiones culturales. Competencia cultural y artística. El alumnado aprende a leer y valorar obras de arte, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Consigue, además, ampliar el conocimiento que posee sobre los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. La experimentación e investigación con diferentes técnicas plásticas y visuales facilita la adquisición de esta competencia, sobre todo, en la elaboración y

creación de las diversas y variadas composiciones propuestas en las actividades de esta unidad didáctica. Interés por la observación sistemática, descubrimiento y la experimentación. Explotación de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial, y descripción de los diferentes modos de expresión.

Competencia social. El trabajo en equipo, la promoción de actitudes de respeto, cooperación y flexibilidad contribuyen a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual en el campo del color inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Competencia en autonomía e iniciativa personal. Experimentación utilizaciones técnicas en función de las Intenciones expresivas y descriptivas. Realización de proyectos creativos mostrando iniciativa personal e imaginación.

Se propone la realización de diferentes experiencias compositivas con técnicas de colores para diferenciar las diferentes cualidades de los colores: el tono, la luminosidad y la saturación y la representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.

Competencia para aprender a aprender. Esta competencia se adquiere en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo de forma autónoma, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad.

Experimentación utilización de técnicas en función de las intenciones expresivas y descriptivas. Análisis, lectura y valoración de manifestaciones gráficas en la prensa, en folletos de propaganda, en la publicidad, etc. Creación colectiva de producciones plásticas

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Uno de los valores educativos de la materia de educación plástica y visual es la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, tales como la observación, la experimentación, el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. De hecho, la experimentación y exploración del color, así como la interpretación de cuadros y obras ajenas participan de estos valores y colaboran en la adquisición de esta competencia.

El conocimiento del color hace que esta unidad contribuya de forma importante a la consecución de las habilidades necesarias para interactuar con el mundo físico, posibilitando la comprensión, valoración, análisis y reflexión de obras artísticas, de forma que el alumno se pueda desenvolver de forma óptima en la realización de composiciones diversas.

Competencia de comunicación lingüística. En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora. Y habilidades y actitudes para expresar ideas, sentimientos y emociones. La utilización de recursos del lenguaje visual para expresarse, relacionando a este con otros lenguajes. El uso del léxico propio del lenguaje plástico y visual en este caso del color como hecho físico y sus diferentes técnicas y el color/colores como fenómeno visual y sus significados.

UNIDAD DIDÁCTICA 3 LA TEXTURA. EL COLLAGE.EL PROCESO CREATIVO <u>Temporalización:</u> 1ª evaluación. 4 semanas (8 sesiones)			
<u>Contenidos</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje</u>
<p>La textura visual y táctil .El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc. Técnicas gráfico-plásticas. La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales.</p>	<p>Se presentan actividades para el desarrollo los contenidos.</p>	<p>Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015</p>	<p>Como indicadores o evidencias de cada criterio de evaluación</p>
<p><u>Conceptos y definiciones</u></p> <p>La textura Texturas naturales y artificiales Texturas digitales Texturas visuales y táctiles Técnicas para la creación de texturas El <i>collage</i> Procedimiento para realizar un <i>collage</i></p> <p>El proceso creativo Fases del proceso creativo Apuntes, croquis y bocetos</p>	<p>Representación de texturas naturales, mediante técnicas de dibujo y pintura/ Texturas artísticas Texturas artísticas. Aplicaciones</p> <p>Técnica de estarcido salpicado</p> <p>Proceso creativo. Análisis de un ejemplo de collage</p> <p>Esquema lineal de una obra de arte. Boceto</p> <p>Figuras decorativas con cartulinas</p> <p>Figuras tridimensionales. Construcción de un juego móvil</p>	<p>1. <i>Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. en aplicaciones prácticas</i></p> <p>2. <i>Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales. El collage</i></p> <p>3. <i>Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</i></p> <p>4. <i>Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño</i></p>	<p>1.1. <i>Conoce y diferencia los diferentes tipos de texturas.</i> 1.2. <i>Experimenta con las técnicas húmedas y secas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</i> 2.1. <i>Aplica texturas en composiciones artísticas a través de diferentes técnicas como el frottage, el collage y la estampación.</i> 2.2. <i>Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</i></p>

			<p>2.3. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.</p> <p>3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p> <p>4.1. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>4.2. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p>
--	--	--	---

Criterios de calificación. A través de anotaciones del trabajo diario en el aula y realización de las actividades programadas, deberán entregarse todas las láminas para aprobar, calificadas de 0 a 10 la nota será la media aritmética, además de actitud positiva hacia la materia (interés, trabajo individual y en grupo).

Criterios de recuperación. Entrega de las actividades pendientes en los plazos marcados por el profesor

Metodología y recursos didácticos

Se requiere una metodología activa y cooperativa manifestada en la búsqueda de soluciones individuales y colectivas.

El profesor realizara una breve presentación de los contenidos de la unidad mediante una explicación o proyección, incidiendo en los conceptos clave como: tipos de texturas y diferentes clasificaciones, procedimientos para componer *collages*, fases del proceso creativo en arte y diseño, tipologías de dibujos rápidos, bocetos, apuntes, esquemas). Requiere ver ejemplos, experimentar texturas naturales y artificiales y realizar algunos ejemplos colectivos de dibujos de apuntes o bocetos.

Se deben usar recursos audiovisuales como el proyector para motivar el tema del *collage* y sus aplicaciones en el arte, diseño, publicidad, etc. Es conveniente indagar a través de Internet y ver ejemplos en revistas o direcciones web.

Los conceptos y definiciones vienen explicados en el libro de teoría; hacer un resumen. Se explicaran las actividades, su nivel de dificultad y los materiales necesarios para hacer propuestas claras de trabajo en equipo o, para utilizar diferentes técnicas y recursos instrumentales. Es una unidad en la que es primordial experimentar, buscar resultados en grupos, obtener conclusiones y ser críticos y elevar el nivel de exigencia consigo mismo.

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Comunicación lingüística. Aprender a aprender. Competencias sociales y cívicas. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Conciencia y expresiones culturales

Competencia de comunicación lingüística. En esta unidad didáctica se estudia y trabajan contenidos, habilidades y actitudes para expresar ideas, explorar diferentes significados a imágenes y texturas, su contenido expresivo y descripciones de sensaciones táctiles y visuales. Es necesario utilizar conceptos del lenguaje visual y plástico mostrando creatividad y riqueza de registros. Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial, y descripción de los modos expresivos.

Conciencia y expresiones culturales. El alumnado aprende a leer y valorar texturas en obras de arte y en creaciones del diseño y la decoración, texturas en materiales naturales y artificiales, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas formales (en cuadros, museos, etc.) como informales (esculturas en la calle, materiales en edificios, tejidos, etc.). Consigue ampliar el conocimiento que sobre diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. La experimentación e investigación con diferentes técnicas plásticas y visuales facilita la adquisición de esta competencia, sobre todo, en la elaboración y creación de las diversas y variadas composiciones propuestas en las actividades de esta unidad didáctica.

Competencia social. El trabajo en equipo, la promoción de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad contribuyen a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Competencia en autonomía e iniciativa personal. Cualquier proceso de creación supone convertir una idea en una obra; las actividades propuestas sitúan al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo ello, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Competencia para aprender a aprender. Esta competencia se adquiere en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo de forma autónoma, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. El conocimiento de los elementos conceptuales de los lenguajes visuales (punto, recta y textura), hace que esta unidad contribuya de forma importante a la consecución de las habilidades necesarias para interactuar con el mundo físico, posibilitando la comprensión, valoración, análisis y reflexión de obras artísticas, de forma que el alumno se pueda desenvolver de forma óptima en la realización de composiciones diversas. Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y

conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a los elementos visuales (luz, sombra, textura, color) y de relación.

2ª EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 6

DIBUJO TÉCNICO y GEOMETRÍA.CONCEPTOS y DEFINICIONES

Temporalización: Se imparte durante 4 semanas (8 sesiones) en la 1ª evaluación. Es una unidad de tipo conceptual

Contenidos curriculares y actividades

Las actividades se desarrollan en la unidad7 como aplicación de los conceptos trabajados en esta unidad

Materiales específicos de dibujo técnico.
Elementos básicos del dibujo técnico: Punto.
Línea. Tipos de líneas (recta, curva, semirrecta, segmento, quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Suma y resta de segmentos.
Mediatriz.
Plano. Definición.
La circunferencia y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias.
Ángulos: Tipos. Suma y resta. Medición de ángulos.
Bisectriz.
Teorema de Tales.

Conceptos y definiciones

El dibujo técnico. La geometría. El punto. La línea. Tipos de líneas.
Posiciones relativas de las rectas.
El plano.
Lugares geométricos. Circunferencia, mediatriz, bisectriz.
La circunferencia y sus elementos. El círculo.
Partes del círculo.
Posiciones relativas de recta y circunferencia.
Posiciones relativas entre circunferencias.
Los ángulos. Relaciones angulares.

Criterios de evaluación

Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015

- *Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.*
- *Comprender y emplear los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando los distintos tipos de recta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.*
- *Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.*
- *Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás*
- *Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales*
- *Conocer lugares geométricos y definirlos.*
- *Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo, arco y sus elementos.*
- *Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y realizar operaciones varias. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.*
- *Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.*
- *Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.*

UNIDAD DIDÁCTICA 7
TRAZADOS GEOMÉTRICOS
Temporalización: 1ª evaluación. Se imparte durante unas 4 semanas (8 sesiones). Es una unidad de tipo procedimental.

<u>Contenidos curriculares</u>	<u>Actividades</u>	<u>Estándares de aprendizaje</u>
<p>Los previstos en la unidad 6.</p>	<p>Se presentan actividades para el desarrollo de los contenidos.</p>	<p>Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015, como indicadores de los criterio de evaluación</p>
<p>Trazados geométricos fundamentales Trazado de líneas rectas con plantillas Mediatriz de un segmento. Construcción de la mediatriz de un segmento. Trazado de rectas perpendiculares. Trazado de rectas paralelas. Trazado de la circunferencia. Trazado de arcos. Construcción de ángulos.</p> <p>Operaciones con segmentos y con ángulos Transporte de medidas. Suma y diferencia de segmentos. Suma y diferencia de ángulos. Proporcionalidad. División de un segmento: el teorema de Tales</p>	<p>Trazados paralelos con escuadra y cartabón / Trazados con plantillas de paralelas a 30°, 45° y 60°. Operaciones con segmentos</p> <p>Perpendiculares y paralelas con plantillas de dibujo y compás. Mediatriz. Operaciones con ángulos. Bisectriz. Circunferencias. Rectas notables Diseños geométricos con arcos de circunferencia y rectas Aplicación de trazados geométricos</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Construye los diferentes tipos de rectas, horizontales verticales inclinadas, utilizando la escuadra y el cartabón.</i> 2. <i>Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta</i> 2. <i>Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</i> 3. <i>Conoce los ángulos de la escuadra y cartabón. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</i> 4. <i>Suma y resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</i> 5. <i>Traza la mediatriz de un segmento con precisión utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</i> 6. <i>Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera).</i> 7. <i>Identifica los elementos de la circunferencia.</i> 8. <i>Identifica las posiciones relativas de las circunferencias</i> 9. <i>Identifica los distintos tipos de ángulos.</i> 10. <i>Suma y resta ángulos y comprende la forma de medirlos de forma precisa. Suma o resta ángulos positivos con regla y compás</i>

		<p>11. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p> <p>12. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales.</p>
--	--	--

UNIDAD DIDÁCTICA 8.

LAS FORMAS POLIGONALES

Temporalización: 2ª evaluación. 4 semanas (8 sesiones).

Es una unidad de tipo conceptual-procedimental.

<u>Contenidos</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje</u>
<p>Los polígonos. Clasificación. Triángulos. Construcción. Resolución de problemas básicos. Cuadriláteros. Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos. Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia .Polígonos estrellados</p>	<p>Se plantean actividades para el desarrollo los contenidos</p>	<p>Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015</p>	<p>Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015, como indicadores de los criterio de evaluación</p>
<p>Las formas poligonales Elementos de un polígono Clasificación de los polígonos Los triángulos Definición Características de los triángulos Clases de triángulos Construcción geométrica de triángulos</p> <p>Los cuadriláteros Definición y características Clases de cuadriláteros Construcción geométrica de cuadriláteros Los polígonos regulares</p>	<p>Triángulos</p> <p>Resolución de triángulos.</p> <p>Cuadriláteros</p> <p>Trapecios</p> <p>Polígonos inscritos</p> <p>Diseños y trazados poligonales en una circunferencia</p> <p>Trazados decorativos con formas poligonales</p>	<p>1. Conocer los criterios de clasificación de los polígonos y sus trazados.</p> <p>2. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p> <p>3. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p> <p>4. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos.</p>	<p><i>1.1. Conoce la clasificación de los distintos tipos de polígonos.</i></p> <p><i>2.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos</i></p> <p><i>3.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</i></p> <p><i>4.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la</i></p>

<p>Construcción geométrica de polígonos regulares inscritos. Polígonos estrellados</p>		<p>5. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p> <p>6. Ejecutar las construcciones habituales de paralelogramos.</p> <p>7. Conocer la clasificación de los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p> <p>8. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p>	<p><i>hipotenusa y un cateto.</i></p> <p><i>5.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</i></p> <p><i>6.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</i></p> <p><i>7.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</i></p> <p><i>8.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia valorando la precisión de los resultados.</i></p> <p><i>9.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.</i></p> <p><i>9.2 Aplica la construcción de polígonos en composiciones artísticas.</i></p>
--	--	---	--

Criterios de calificación y criterios de recuperación

A través de anotaciones del trabajo diario en el aula y realización de las actividades programadas deberán entregarse todas las láminas para aprobar, calificadas de 0 a 10 la nota será la media aritmética, además de actitud positiva hacia la materia (interés, trabajo

individual y engrupo. Prestar especial interés en la corrección de los trazados, incluso haciéndolas repetir ante un resultado no aceptable, no valen las chapuzas para salir de paso, en particular r cuando sabemos que ese alumno es capaz de hacerlo.

Criterios de recuperación. *Entrega de las actividades pendientes en los plazos marcados por el profesor.*

Metodología y recursos didácticos

Entendemos que deben tratarse paralelamente las explicaciones del libro de teoría junto a las actividades de dibujo de los trazados. El profesor hará una breve explicación en la pizarra a todo el grupo apoyado también en proyecciones de las construcciones, e incluso propondrá la discusión de la solución de cada caso basados en una metodología de "resolución de problema";; también se puede trabajar en grupos, hallar las soluciones y explicar al grupo general el proceso seguido, haciendo una puesta en común,

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
Conciencia y expresiones culturales. Competencias sociales y cívicas.
Comunicación lingüística. Aprender a aprender. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología. La resolución de problemas técnicos que precisan muchos proyectos artísticos, conlleva la utilización de herramientas de pensamiento y recursos, propios de las matemáticas.; asimismo no podemos olvidar que la historia del arte está llena de encuentros con la resolución de problemas técnicos que precisan muchos proyectos artísticos, conlleva la utilización de herramientas de pensamiento y recursos, propios de las matemáticas.

La representación gráfica y la composición de formas geométricas planas está muy relacionado con el desarrollo de la competencia matemática, pues se trabaja con escalas y proporciones, se utilizan diferentes unidades de medida (milímetros, centímetros, etc.), se estudian los trazados y construcciones geométricas de rectas, ángulos, lugares geométricos, triángulos, polígonos regulares y curvas técnicas, que también desarrollan la competencia matemática, así como se familiariza con el uso y las diferentes aplicaciones de plantillas básicas e instrumentos de dibujo, compás, regla, transportador de ángulos, etc.

Competencia artística y cultural. El alumnado aprende a comprender y valorar obras de arte, y, también, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, por ejemplo, en motivos decorativos y ornamentales, en los múltiples ejemplos de aplicación de los trazados geométricos y los polígonos regulares, etc. En esta unidad se consigue, además, ampliar el conocimiento que posee sobre el diseño, las proporciones y la función y posibilidades que ofrece la geometría en la creación artística. Tiene que ver, con la particular forma de acercamiento a la realidad que los hechos artísticos suponen y han supuesto para los seres humanos.

Competencia social y ciudadana. El trabajo en equipo, la promoción de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad contribuyen a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas

Comunicación lingüística. En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos, habilidades y actitudes para expresar ideas, sentimientos y emociones. La comprensión y el de diseño de motivos decorativos y otras composiciones sencillas, que requieren el uso adecuado y correcto del lenguaje escrito, posibilitan la adquisición de esta competencia. A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora a través de la riqueza

de los intercambios comunicativos que se generan, de la explicación de los procesos que se desarrollan, del vocabulario específico de la materia, así como en la argumentación sobre las soluciones dadas y en la valoración de la obra artística (vidriera, composición geométrica abstracta..) ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Competencia para aprender a aprender. Esta competencia se adquiere posibilitando y fomentando la reflexión de los procesos creativos mediante, en el caso concreto de esta unidad didáctica, la observación de formas geométricas del entorno y valoración de su organización interna, la representación objetiva y subjetiva de las formas, el empleo de figuras geométricas para la configuración de formas compuestas y en la realización de composiciones utilizando formas geométricas (arcos, círculos, polígonos...). En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad, que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo de forma autónoma, que tome conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia en autonomía e iniciativa. Todo proceso de creación supone convertir una idea en una obra, las actividades propuestas sitúan al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo ello, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal. Para ello, se propone la realización de diferentes experiencias compositivas teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción, ritmo y transformaciones geométricas, la construcción de figuras de diferentes formas y tamaños en la medida en que se favorezca reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias obras.

3ª EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA PERCEPCIÓN VISUAL. LA COMUNICACIÓN VISUAL y AUDIOVISUAL. LA IMAGEN			
<u>Temporalización:</u> 3ª evaluación. 4semanas (8 sesiones)			
<u>Contenidos curriculares</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje</u>
La percepción visual. Principio perceptivo de figura y fondo. Conceptos de figuración y abstracción. Proceso de lectura de una imagen. Análisis connotativo y denotativo. Elementos y funciones del proceso comunicativo	Se presentan actividades para el desarrollo los contenidos.	Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015	Como indicadores de cada criterio de evaluación

<p><u>Conceptos y definiciones</u></p> <p>La percepción visual Principio perceptivo de figura y fondo</p> <p>Comunicación visual y audiovisual Proceso de comunicación visual. Elementos del proceso de comunicación visual</p> <p>Funciones de mensajes visuales y audiovisuales Función informativa Función comunicativa-publicitaria Función expresiva Función estética</p> <p>La imagen Definición Significante y significado en un signo visual Iconicidad. Imágenes figurativas, abstractas y simbólicas Análisis de una imagen Análisis de mensajes visuales</p>	<p>Percepción visual. Figura y fondo</p> <p>Lectura y análisis de imágenes. Significante y significado.</p> <p>Elementos en el proceso de comunicación visual</p> <p>Función de los mensajes visuales.</p> <p>Símbolos, iconos y señales.</p>	<p>1. <i>Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</i></p> <p>2. <i>Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</i></p> <p>3. <i>Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</i></p> <p>4. <i>Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma</i></p> <p>5. <i>Diferenciar imágenes figurativas de abstractas</i></p> <p>6. <i>Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.</i></p>	<p>1.1. <i>Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos.</i></p> <p>1.2. <i>Identifica y relaciona los conceptos de forma y fondo en una imagen.</i></p> <p>2.1. <i>Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.</i></p> <p>3.1. <i>Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</i></p> <p>4.1. <i>Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</i></p> <p>4.2. <i>Identifica significante y significado en un signo visual.</i></p> <p>5.1. <i>Diferencia imágenes figurativas de abstractas mostrando una actitud receptiva a las diferentes representaciones de la imagen.</i></p>
--	--	---	---

			<p>6.1. Distingue símbolos de iconos.</p> <p>6.2. Diseña símbolos e iconos.</p>
--	--	--	---

Crterios de calificación y criterios de recuperación

A través de las anotaciones en el aula y realización de las actividades programadas. Es una unidad con cierta carga conceptual.

Crterios de recuperación. Entrega de las actividades pendientes.

Metodología y recursos didácticos

Se partirá de una metodología activa y constructivista, se proporcionara al alumno los elementos de búsqueda e investigación para llegar a los contenidos de la asignatura. Se darán a conocer los conceptos básicos bien definidos y acotados, evitando ambigüedades.

Estos conceptos habrán de fomentar la capacidad de abstracción evitando caer exclusivamente en el trabajo manual o instrumental. La consecución de los objetivos se tratará de lograr mediante la realización de trabajos prácticos,

Se deben usar recursos audiovisuales como el proyector para motivar en temas como la lectura de imágenes, la comunicación visual, incluso trabajar temas como la publicidad y los carteles, indagando a través de Internet y ver ejemplos en revistas o direcciones web.

Los conceptos y definiciones vienes explicados en el libro de teoría.

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Comunicación lingüística. Tratamiento de la información y competencia digital. Conciencia y expresiones culturales. Competencias sociales y cívicas. Aprender a aprender

Competencia en comunicación lingüística. Se contribuir a través de la riqueza de los intercambios comunicativos que se generan, de la explicación de los procesos que se desarrollan, del vocabulario específico de la materia, así como en la argumentación sobre las soluciones dadas como:

- Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial, y descripción de los modos expresivos.
- Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico; mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.
- Reconocer los distintos lenguajes visuales en las Imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad.

- Valoración de la imagen como medio de expresión, creación y comunicación.
- El lenguaje y la comunicación visual: finalidad informativa, comunicativa, expresiva y estética.

Competencia en tratamiento de la información y competencia digital. Mediante la lectura, análisis e interpretación de imágenes de nuestro entorno audiovisual y multimedia, así como la valoración crítica de la publicidad, y la producción de imágenes haciendo uso de la tecnología digital.

Los nuevos soportes de información y comunicación se articulan, en una altísima medida, sobre la imagen y el sonido. Consideramos que el lenguaje digital se pueda utilizar para producir mensajes con valor estético en la vida cotidiana.

El conocimiento, exploración e identificación de significados de símbolos e imágenes en diferentes contextos de la vida cotidiana, en entornos audiovisuales y multimedia, la exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y la descripción de los modos expresivos favorecen y posibilitan la adquisición de esta capacidad.

Competencia artística y cultural. El alumnado aprende a mirar, ver, leer, observar y percibir, tanto lenguajes visuales como el entorno inmediato. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga en la percepción visual, juegos ópticos y figuras, y se es capaz de realizar análisis de figuras y de expresarse a través de la imagen. Otras aportaciones como:

- Explotación de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial, y descripción de los diferentes modos de expresión.
- Valoración de la imagen como medio de expresión, creación y comunicación.
- El lenguaje y la comunicación visual: finalidad informativa, comunicativa, expresiva y estética.

Competencia social y ciudadana. El trabajo en equipo que se desarrolla en las actividades y la promoción de actitudes de respeto, tolerancia y cooperación, contribuirán a la adquisición de habilidades sociales. Los conocimientos y actividades propuestas inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas. La representación de la realidad y el análisis de diversos juegos ópticos y figuras ambiguas, proporcionan experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Aprender a aprender. Se trabajan aspectos como:

- El interés por la observación sistemática, el descubrimiento y la experimentación.
- El lenguaje y la comunicación visual: finalidad informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- Experimentación utilización de técnicas en función de las intenciones expresivas y descriptivas.
- Análisis, lectura y valoración de manifestaciones graficas en la prensa, en folletos de propaganda, en la publicidad, etc.
- Creación colectiva de producciones plásticas: periódicos escolares, carteles publicitarios, etc.

UNIDAD DIDÁCTICA 5

LA IMAGEN DIGITAL. LA FOTOGRAFÍA DIGITAL. LA IMAGEN EN MOVIMIENTO. EL CINE

Temporalización: 3ª evaluación. 5 semanas(10 sesiones)

Se proponen actividades. Son menos que en anteriores unidades, pero los contenidos de tipo conceptual van a suponer más dedicación del profesorado. En algunas la carga de los conceptos teóricos requiere más tiempo para su explicación y comprensión, así como el que se puede emplear en la utilización recursos tipo PowerPoint o Internet.

<u>Contenidos curriculares</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios de evaluación</u>	<u>Estándares de aprendizaje</u>
<p>Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo. Iniciación a la imagen en movimiento. Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.</p>	<p>Se presentan actividades para el desarrollo los contenidos.</p>	<p>Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015</p>	<p>Como indicadores de cada criterio de evaluación</p>
<p><u>Conceptos y definiciones</u></p> <p>La imagen digital</p> <p>Fotografía digital Ventajas de la fotografía digital Encuadre, tipos de planos y punto de vista en la fotografía Proceso de composición de una fotografía Función estética</p> <p>La imagen en movimiento</p> <p>El cine El cine de animación</p>	<p>Tipos de planos en fotografía y animación</p>	<p>1. <i>Analizar fotografías comprendiendo los fundamentos estéticos y formales. Aplicar estos conocimientos en la realización de fotografías</i></p> <p>2. <i>Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico.</i></p> <p>3. <i>Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</i></p> <p>4. <i>Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales.</i></p> <p>5. <i>Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al</i></p>	<p>1.1. <i>Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía apreciando sus valores expresivos.</i></p> <p>1.2. <i>Practica la realización de fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando leyes compositivas.</i></p> <p>2.1. <i>Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica.</i></p> <p>3.1. <i>Elabora una animación sencilla con medios digitales y/o analógicos.</i></p> <p>3.2. <i>Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las fases del proceso (guión técnico, storyboard,</i></p>

		<p>proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.</p>	<p>realización...). Valora de manera crítica los resultados. 4.1. Elabora documentos digitales para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos de manera adecuada. 4.1. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes en diferentes medios.</p>
--	--	--	--

Criterios de calificación. A través de anotaciones del trabajo diario en el aula y realización de las actividades programadas deberán entregarse todas las actividades para aprobar, calificadas de 0 a 10 la nota será la media aritmética, además de actitud positiva hacia la materia (interés, trabajo individual y engrupo).

Criterios de recuperación. Entrega de las actividades pendientes.

Metodología y recursos didácticos

El profesor realizará una presentación de los contenidos de la unidad mediante una explicación o proyección de los mismos, incidiendo en los conceptos clave como: tipos de planos y puntos de vista en fotografía, los conceptos de viñeta y secuencia en los comics, los diferentes tipos de planos y su significado en fotografía, así como el punto de vista y la angulación de los planos, los diferentes términos que se utilizan en animación y las diferentes técnicas

Se explicaran las actividades, el número de ellas, su nivel de dificultad, los materiales necesarios y se hace una propuesta de trabajo en equipos o grupos, para utilizar diferentes técnicas e instrumentos, de forma que se marque un plan de trabajo de las diferentes laminas, con un límite de tiempo.

Recursos didácticos

Se deben usar recursos audiovisuales como el proyector o resúmenes mediante medios audiovisuales; lo inmediato hacer una lectura comprensiva de los conceptos y definiciones explicados en el libro de teoría, apoyado en proyección de imágenes. Ambos textos (teoría y actividades). Cañón de proyección (se va a disponer en la web de la editorial de los textos en formato PDF y Word). Muy recomendable alguna cámara de foto digital (si es réflex, mejor) para ver conceptos básicos, como encuadre, velocidad de

obturación, luz, profundidad de campo, etc. Por supuesto, las cámaras de sus móviles (pero ¡ajo!, con un uso específico de la materia: hacer fotos concretas, comentarlas, valorarlas...).

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN

Comunicación lingüística. Competencia digital. Aprender a aprender. Competencias sociales y cívicas. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Conciencia y expresiones culturales.

Competencia en comunicación lingüística. Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

Esta **competencia transversal** se desarrolla en esta unidad de forma explícita a través de la capacidad lectora y comprensiva de textos, así como la capacidad de comunicación y expresión oral y escrita, mediante la exposición en forma de texto de los diferentes contenidos. En concreto esta unidad trata de los nuevos lenguajes de nuestra civilización “la era digital”, y el poder de las imágenes. Hemos visto en otras unidades diferentes tipos de lenguajes visuales (en la unidad 2 se trata el alfabeto visual), en ésta será todo lo relacionado con el lenguaje visual mediante imágenes digitales (tipo de imágenes, imágenes fijas, fotografías, comics, cine y lenguaje cinematográfico, video y televisión, ilustraciones para revistas, portadas, carteles...).

Competencia digital y en el tratamiento de la información. Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

La competencia digital incluye utilizar las tecnologías de la información y la comunicación extrayendo su máximo rendimiento a partir de la comprensión de la naturaleza y modo de operar de los sistemas tecnológicos, y del efecto que esos cambios tienen en el mundo personal y socio laboral. Requiere el dominio de lenguajes específicos básicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro) y de sus pautas de decodificación y transferencia, así como aplicar en distintas situaciones y contextos el conocimiento de los diferentes tipos de información, sus fuentes, sus posibilidades y su localización, así como los lenguajes y soportes más frecuentes en los que ésta suele expresarse.

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

Esta unidad desarrolla de forma específica los contenidos ligados a esta competencia. Se tratan las imágenes digitales y sus clases (vectorial, mapa de bits). Seguidamente estudia la imagen fija y sus manifestaciones, fotografía y comic con sus características, elementos definidores y ejemplos de aplicación (páginas 129-132); el cine y elementos de este lenguaje (tipos de planos y encuadre, puntos de vista de la cámara y sus movimientos); otros lenguajes visuales como el vídeo y la televisión; finalmente las llamadas imágenes integradas como ilustraciones para libros y revistas y los carteles.

La competencia digital se trata con las referencias a los diferentes programas y aplicaciones informáticas relacionadas con los temas antes mencionados.

Competencias básicas en ciencia y tecnología. La cultura científica y tecnológica se difunde y se explica en una gran medida mediante el adecuado uso de textos e imágenes. No hay duda que el estudio y conocimiento de los conceptos y procedimientos de esta unidad contribuyen de manera directa en la adquisición de esta competencia. Las actividades que se plantean ponen ejemplos concretos para entender conceptos y características de este lenguaje de las imágenes y sus diferentes manifestaciones, composiciones fotográficas, viñetas de comics, planos cinematográficos, análisis de infografías, etc.

El uso de recursos tecnológicos específicos (programas informáticos tipo Corel Draw o Photoshop) no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital. Se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Competencia en conciencia y expresiones culturales. En esta unidad se desarrolla esta competencia desde el punto de vista de dar importancia a la nueva dimensión y el predominio que en las manifestaciones de difusión de ideas, reclamos comerciales, lenguajes publicitarios y en gran parte de manifestaciones artísticas han adquirido las técnicas ligadas a crear y reproducir tanto imágenes fijas como en movimiento, de forma que han elevado al tratamiento de la imagen a fenómeno cultural y social de nuestra

civilización. En alguna de las manifestaciones, como es el lenguaje de la fotografía y el cine se hace un especial hincapié en su evolución y desarrollo hasta llegar a las avanzadas técnicas y recursos digitales (trucos, recreaciones y ambientes, imágenes creadas por ordenador, etc.) que se utilizan en los últimos años.

Competencia social y ciudadana. Se desarrolla desde el planteamiento de que los alumnos se formen críticamente en el uso y tratamiento de las imágenes; que puedan adquirir hábitos saludables, que van desde el uso racional de las imágenes hasta la opción de formar opinión; asimismo que amplíen su acervo cultural con los inmensos recursos que facilitan, tanto el uso de Internet, como los propios medios audiovisuales, en particular la televisión y el cine. Esta unidad estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias para trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad. Se contribuye a la adquisición de habilidades sociales. Se tratan temas que relacionan la expresión de emociones y vivencias relacionadas con los derechos y libertades cívicos; pueden ser un espacio apropiado para el conocimiento y la reflexión sobre situaciones de gran valor formativo desde una perspectiva social, afectiva y moral.

CONTENIDOS DE 2º ESO. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

Se plantea un desarrollo de contenidos para esta materia organizados en **tres Bloques**:

1. El bloque Expresión Plástica experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

2. En el bloque Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños

3. En el Bloque de Comunicación Audiovisual se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que

nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

Los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales se presentan integrados en los distintos bloques; si bien sería procedente dar prioridad a unos u otros según su nivel de complejidad y el objetivo prefijado, enfatizando, en la medida de lo posible, el **enfoque lúdico, experimental y creativo**. Es importante también el análisis de los valores que comporta el lenguaje visual, así como la promoción de aquellos que permitan la construcción de un mundo más igualitario. Aunque, dado el **carácter instrumental del área**, se trabajen los contenidos procedimentales básicamente, no deben entenderse únicamente como desarrollo de habilidades prácticas; muchos de los contenidos conceptuales han de llegar a alcanzarse, de forma inductiva, por medio de la observación y la experimentación.

1ª EVALUACIÓN

BLOQUE II. EXPRESION PLASTICA.

OBJETIVOS que se plantean este bloque:

Aportar a las alumnas y alumnos los conceptos básicos, pero suficientes, de los elementos que conforman el alfabeto visual, como son el punto, la línea, las texturas y los colores.

Describir mediante elementos compositivos básicos, puntos y líneas, los elementos formales del entorno.

Captar y apreciar configuraciones puntuales o lineales en la obra gráfica de diseñadores y artistas históricos y contemporáneos.

Detectar y distinguir secuencias rítmicas en la naturaleza y en los objetos e imágenes del entorno, mediante la asociación de elementos puntuales o lineales. Distinguir ritmos estáticos y dinámicos en obras y manifestaciones plásticas.

Observar la variedad de texturas visuales que presentan las diversas superficies y objetos del entorno próximo, así como las que se aprecian en las imágenes de los medios de comunicación social y en diferentes obras artístico-plásticas.

Valorar las cualidades artísticas (táctiles y expresivas) de las texturas. Elaborar con técnicas simples de la expresión plástica texturas materiales o geométricas aplicando ideas propias y creativas.

Describir gráficamente objetos y aspectos del entorno inmediato identificando elementos configuradores y expresivos mediante recursos de geometría plana, técnicas de pintura, composición, etc.

Apreciar el valor y protagonismo que los colores y sus diferentes técnicas tienen en la obra plástica pictórica.

Identificar y destacar las cualidades de estos objetos y aspectos del entorno en atención a su forma, composición, dimensiones, materiales, etc.

Comprender los principios básicos del comportamiento y valor expresivo de los diferentes colores en el diseño y en la obra plástica, apreciando sus valores comunicativos y expresivos.

Observar, diferenciar y asociar los matices del color en la naturaleza y en los materiales y formas del entorno, atendiendo a sus cualidades específicas: cromatismo, intensidad y valor total.

Comprender los principios básicos del comportamiento y valor expresivo de los diferentes colores en el diseño y en la obra plástica, apreciando sus valores comunicativos y expresivos.

Apreciar el valor y protagonismo que los colores y sus diferentes técnicas tienen en la obra plástica pictórica

Conocer los diversos materiales, técnicas y procedimientos sencillos adecuados para la realización de imágenes gráfico-plásticas, mediante los cuales se interpreten realidades o ideaciones desde un punto de vista objetivo o subjetivo.

Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales.

Seleccionar las técnicas y procedimientos sencillos más adecuados en realizaciones gráfico-plásticas de acuerdo a finalidades expresivas.

Experimentar las posibilidades expresivas de diversos procedimientos plásticos y visuales buscando una forma personal de utilizar las técnicas materiales e instrumentos.

CONTENIDOS

Elementos configurativos de los lenguajes visuales. **El punto** como elemento básico de las formas y sus diferentes aplicaciones. Semántica de **la línea**. Utilización de la

línea como estructura, **contorno y textura** en la representación de formas. Distintas direcciones de la línea en el plano y en el espacio.

La observación directa. Aspectos visuales y plásticos del entorno. Forma, objeto y conjunto.

Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales.

Diferenciación entre grafismo y trazo de la línea. El plano en la estructura de formas e imágenes. **Relaciones entre planos: penetración, superposición, transparencia...**

El color como fenómeno físico y visual. El color como medio de expresión y representación. Mezclas sustractivas. Dimensiones del color: Tono, valor y saturación. Escalas cromáticas.

Armonías y contrastes. Experimentación con grupos de colores. El color como sistema codificado. Valores expresivos y psicológicos. Valores subjetivos del color en mensajes. Interrelaciones entre colores.

La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Técnicas para texturas visuales y táctiles.

Composición bidimensional.

Elementos configuradores y sintácticos de la imagen. Elementos conceptuales, visuales, de relación. Sintaxis de la imagen.

Criterios de composición. Capacidad ordenadora de los elementos básicos de expresión en el plano. Elementos y esquemas de composición: equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas de composición. Valoración de la relación entre composición y expresión. Elementos de relación: posición, dirección, espacio, gravedad...

Esquemas de composición. Proporción, equilibrio y ritmo. Valoración de la relación entre composición y expresión. Elementos de relación: posición, dirección, espacio, gravedad...

Simetría y asimetría. Análisis gráfico de estructuras naturales orgánicas e inorgánicas.

El módulo. Composiciones modulares. Giros y traslaciones. Formas modulares bidimensionales básicas. Organización geométrica del plano a partir de estructuras modulares básicas. Repetición y ritmo.

Representación de la figura humana. Esquemas de movimiento. Caracterización y expresividad a través de los gestos.

Incidencia de la luz en las figuras. Crear sensación de espacio y volumen mediante el **uso del claroscuro**. La entonación y el **peso visual**. Características de la **obra tridimensional**. Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. La relación **entre el plano y el volumen**: seriaciones, desarrollos y manipulación del plano. **Léxico propio** de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage. **Limpieza, conservación, cuidado** y buen uso de las herramientas y los materiales

TEMPORALIZACIÓN: (12 semanas lectivas). Aproximadamente 24 sesiones.

Teniendo en cuenta que dos sesiones iniciales se dedican a presentación de la materia, explicación de criterios de evaluación, mínimos para aprobar, organización de grupos de trabajo, instrucciones para el desarrollo de las actividades etc.

INCLUYE CUATRO UNIDADES DIDÁCTICAS.

Unidad didáctica 1. El punto. La Línea. El Plano .La textura

Unidad Didáctica 2. El color.

Unidad Didáctica 3.La Composición

Unidad didáctica 4. Espacio y Volumen. Procedimientos y Técnicas

UNIDAD DIDÁCTICA 1.El punto. La Línea. El Plano .La textura

Temporalización: 1ª evaluación. 3semanas (6 sesiones)

<u>Contenidos</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios evaluación</u>	<u>Estándares aprendizaje</u>
El punto, la línea, el plano y la textura, como elementos definidores de la forma trabajo colectivo. Aplicación en el proceso creativo	Se <i>plantean actividades</i> donde se <i>desarrollan los contenidos</i>	Según currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015	Como indicadores o evidencias de cada criterio de evaluación

<p><u>Conceptos y definiciones</u></p> <p>El punto Características del punto Expresividad del punto El punto como elemento definidor de formas planas y tridimensionales</p> <p>La línea Características de la línea La línea como instrumento de representación La línea como abstracción de la forma La línea definidora de volumen Expresividad de la línea</p> <p>El plano Expresividad del plano</p> <p>Las texturas Texturas táctiles Texturas visuales Texturas naturales Texturas artificiales Expresividad de las texturas</p>	<p>Expresividad del punto. El punto definidor de formas</p> <p>El punto definidor de formas planas y tridimensionales.</p> <p>Expresividad de la línea. Ritmos lineales.</p> <p>Texturas mediante trazos lineales. Peinados.</p>	<p>1. <i>Identificar los elementos configuradores de la imagen.</i></p> <p>2. <i>Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.</i></p> <p>3. <i>Identificar y aplicar los conceptos de proporción y ritmo en composiciones básicas.</i></p> <p>4. <i>Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</i></p> <p>5. <i>Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</i></p>	<p>1.1. <i>Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas</i></p> <p>2.1. <i>Identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color</i></p> <p>2.2. <i>Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.</i></p> <p>2.3. <i>Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.</i></p> <p>3.1. <i>Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</i></p> <p>4.1. <i>Realiza composiciones que transmiten</i></p>
--	--	---	---

			<p>emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p> <p>4.3. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>5.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante diversas técnicas de utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas</p> <p>5.2. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.</p>
--	--	--	--

Criterios de calificación. A través de anotaciones del trabajo diario en el aula y realización de las actividades programadas deberán entregarse todas las láminas para aprobar, calificadas de 0 a 10 la nota será la media aritmética, además de actitud positiva hacia la materia (interés, trabajo individual y en grupo. **Criterios de recuperación.** Entrega de las actividades pendientes en los plazos marcados por el profesor.

Es importante tener en cuenta las distintas capacidades y ritmos de los alumnos. Valorar sobre todo el interés y el esfuerzo creativo

Metodología y recursos didácticos.

Se requiere una metodología activa y atenta a lo que acontece en el aula.

El profesor realizara una breve presentación de los contenidos de la Unidad mediante una explicación o proyección de los mismos, incidiendo en los conceptos clave como: expresividad del punto, tipos de líneas, definir formas mediante puntos, expresividad de la línea, ritmos lineales, líneas para definir formas y volúmenes, proceso para realizar un dibujo a mano, normas para trabajar con lápices de grafito, carboncillo y lápices de colores, el claroscuro, definición de volúmenes con luces y sombras..

Se pueden usar recursos audiovisuales como el proyector o resúmenes mediante medios audiovisuales; lo inmediato hacer una lectura comprensiva de los conceptos y definiciones explicados en el libro de teoría, apoyado en proyección de imágenes.

Se explicaran las actividades, el número de ellas, su nivel de dificultad, los materiales necesarios y se hace una propuesta de trabajo, para utilizar diferentes técnicas e instrumentos, de forma que se marque un plan de trabajo de las diferentes laminas, con un límite de tiempo , dejando claro los mínimos a conseguir...

Recursos didácticos. Ambos textos (teoría y actividades). Cañón de proyección (se va a disponer en la web de la editorial de los textos en formato PDF y Word). Un par de quipos informáticos para consultas vía internet o materiales didácticos.

Materiales para dibujo y Pintura. Lápices, rotuladores, ceras y pasteles de color, pinturas al Gouash/tempera, soportes (las propias laminas del libro de actividades) otros soportes es de papel grueso (gramaje superior y cartulinas adecuadas para estas técnicas).

Los alumnos deben tener un **equipo de trabajo individual** sencillo con lápices de diferentes grosores, plantillas de dibujo y compas, y alguna técnica de color como lápices o barras de ceras con las debidas instrucciones para su guarda y mantenimiento.

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN:

Comunicación lingüística. Conciencia y expresiones culturales Competencia social. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Aprender a aprender. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

Competencia de comunicación lingüística

En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos, habilidades y actitudes para expresar ideas, sentimientos y emociones. A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora. Uso del léxico propio del lenguaje visual y plástico.; el lenguaje visual utiliza recursos propios para expresarse e, relacionándolo con otros lenguajes

Conciencia y expresiones culturales. El alumnado aprende a leer y valorar obras de arte, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Consigue, además, ampliar el conocimiento que posee sobre los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. La experimentación e investigación con diferentes técnicas plásticas y visuales facilita la adquisición de esta competencia, sobre todo, en la elaboración y creación de las diversas y variadas composiciones propuestas en las actividades de esta unidad didáctica.

Tiene que ver, con la particular forma de acercamiento a la realidad que los hechos artísticos suponen y han supuesto para los seres humanos. Del mismo modo, se liga al conocimiento de los caminos andados por la sociedad en las prácticas artísticas y a los usos y funciones que esta sociedad le ha dado y le da.

Competencia social y cívica. La realización de trabajos en equipo, valorando la tolerancia, respeto, cooperación y flexibilidad dentro del grupo y reconociendo las posibilidades expresivas del mismo. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Iniciativa personal y espíritu emprendedor

Teniendo en cuenta que todo proceso de creación supone convertir una idea en una obra, las actividades propuestas sitúan al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo ello, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal. .

Experimentación utilización de técnicas en función de las intenciones expresivas y descriptivas. Realización de proyectos creativos mostrando iniciativa personal e imaginación.

Realización de apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de imágenes), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación.

Competencia para aprender a aprender

Esta competencia se adquiere en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo de forma autónoma, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad como

- Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad.
- Reconocer los elementos constitutivos de diferentes obras artísticas, analizando de forma elemental las relaciones entre figura fondo, los posibles sistemas de composición, la simetría, el color y las texturas

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Uno de los valores educativos de la materia de educación plástica y visual es la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, tales como la observación, la experimentación, el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. De hecho, la experimentación y exploración de los elementos que estructuran las formas e imágenes (punto, línea, forma, textura y color) así como la interpretación de cuadros y obras ajenas participan de estos valores y colaboran en la adquisición de esta competencia.

El conocimiento de los elementos conceptuales de los lenguajes visuales (punto, recta y textura), hace que esta unidad contribuya de forma importante a la consecución de las habilidades necesarias para interactuar con el mundo físico, posibilitando la comprensión, valoración, análisis y reflexión de obras artísticas, de forma que el alumno se pueda desenvolver de forma óptima en la realización de composiciones diversas.

Unidad Didáctica 2. EL COLOR.

Temporalización: 2ª evaluación: 3 semanas (6 sesiones)

<u>Contenidos</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios evaluación</u>	<u>Estándares aprendizaje</u>
El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. El proceso de creación. Técnicas gráfico plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.	Se plantean actividades para desarrollar los contenidos	Según currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015	Como indicadores o evidencias de cada criterio de evaluación
<u>Conceptos y definiciones</u> El color Mezcla aditiva o color luz Colores primarios y secundarios Colores complementarios La percepción de los colores Mezcla sustractiva o color pigmento Colores primarios y secundarios Colores complementarios Mezcla partitiva Cualidades o propiedades del color Tono Valor Saturación El círculo cromático Gamas cromáticas de colores fríos y cálidos Elaboración de mezclas de colores Armonía cromática Contraste cromático Sistemas de clasificación del color Simbología del color	Colores primarios, secundarios y complementarios Propiedades del color. Gamas cromáticas. Gamas de colores. Armonía y contraste cromáticos.	<i>1. Experimentar con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</i> <i>2. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</i> <i>3. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color.</i>	<i>1.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,...), para expresar ideas, Experiencias y emociones.</i> <i>1.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</i> <i>2.1. Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones(cal</i>

			<p>ma, violencia, tristeza, alegría) por medio del uso del color:</p> <p>3.1. Utiliza el lápiz de color, las barras de cera y pasteles en composiciones figurativas y abstractas mediante su aplicación de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>3.2. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones ...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p>
--	--	--	--

Criterios de calificación. Criterios de recuperación

A través de anotaciones del trabajo diario en el aula y realización de las actividades programadas deberán entregarse todas las láminas para aprobar, calificadas de 0 a 10 la nota será la media aritmética, además de actitud positiva hacia la materia (interés, trabajo individual y engrupo. **Criterios de recuperación.** Entrega de las actividades pendientes en los plazos marcados por el profesor.

Es importante tener en cuenta las distintas capacidades y ritmos de los alumnos. Valorar sobre todo el interés y el esfuerzo creativo.

Metodología y recursos didácticos.

Se requiere una metodología activa y cooperativa manifestada en la búsqueda de soluciones individuales y colectivas. El profesor realizara una breve presentación de los contenidos de la Unidad mediante una explicación o proyección de los mismos, incidiendo en los **conceptos clave** como: la teoría del color, colores pigmento, color luz, colores primarios y secundarios, gamas frías y cálidas y técnicas de color. Es aconsejable usar **recursos audiovisuales** como **el proyector** para motivar el tema del color y sus variadísimas aplicaciones en el arte, diseño, publicidad etc.

Los conceptos y definiciones vienen explicados en el libro de teoría; Se explicaran las actividades, el número de ellas, su nivel de dificultad, los materiales necesarios y se hace una propuesta de trabajo en equipos o grupos, para utilizar diferentes técnicas e instrumentos. Es una Unidad en la que es primordial experimentar, comentar resultados en grupos, obtener conclusiones sobre lo apropiado o no de cada técnica; ser críticos, elevar el nivel de exigencia y superación.

Recursos y materiales. Trabajar las técnicas de color en particular las secas como las ceras y las barras de pastel, cotejar resultados en diferentes soportes, y comparar con los resultados de las pinturas líquidas como las temperas. La experiencia nos dice que cierto alumnado tiende a hacer cualquier cosa y entender se cumple con entregar trabajos poco elaborados.

Competencias que desarrollan: Conciencia y expresiones culturales.

Competencia social y ciudadana. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Aprender a aprender. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Competencia Social. Comunicación lingüística.

Conciencia y expresiones culturales/ Competencia cultural. y artística

El alumnado aprende a leer y valorar obras de arte, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Consigue, además, ampliar el conocimiento que posee sobre los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. La experimentación e investigación con diferentes técnicas plásticas y visuales facilita la adquisición de esta competencia, sobre todo, en la elaboración y creación de las diversas y variadas composiciones propuestas en las actividades de esta unidad didáctica. Interés por la observación sistemática, descubrimiento y la experimentación. Explotación de los posibles significados de una

imagen según su contexto expresivo y referencial, y descripción de los diferentes modos de expresión.

Competencia social. El trabajo en equipo, la promoción de actitudes de respeto, cooperación y flexibilidad contribuyen a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual en el campo del color inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Competencia en autonomía e iniciativa personal

Todo proceso de creación supone convertir una idea en una obra, las actividades propuestas sitúan al alumnado en la disyuntiva de tomar decisiones autónomas y personales. Experimentación utilizaciones técnicas en función de las Intenciones expresivas y descriptivas. Realización de proyectos creativos mostrando iniciativa personal e imaginación.

Se propone la realización de diferentes experiencias compositivas con técnicas de colores para diferenciar las diferentes cualidades de los colores: el tono, la luminosidad y la saturación y la representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.

Competencia para aprender a aprender

Esta competencia se adquiere en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo de forma autónoma, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad.

Experimentación utilización de técnicas en función de las intenciones expresivas y descriptivas. Análisis, lectura y valoración de manifestaciones graficas en la prensa, en folletos de propaganda, en la publicidad, etc. Creación colectiva de producciones plásticas

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

Uno de los valores educativos de la materia de educación plástica y visual es la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, tales como la observación, la experimentación, el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. De hecho, la experimentación y exploración del color, así como la interpretación de

cuadros y obras ajenas participan de estos valores y colaboran en la adquisición de esta competencia.

El conocimiento del color hace que esta unidad contribuya de forma importante a la consecución de las habilidades necesarias para interactuar con el mundo físico, posibilitando la comprensión, valoración, análisis y reflexión de obras artísticas, de forma que el alumno se pueda desenvolver de forma óptima en la realización de composiciones diversas.

Competencia de comunicación lingüística

En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora. Y habilidades y actitudes para expresar ideas, sentimientos y emociones. La utilización de recursos del lenguaje visual para expresarse, relacionando a este con otros lenguajes. El uso del léxico propio del lenguaje plástico y visual en este caso del color como hecho físico y sus diferentes técnicas y el color/colores como fenómeno visual y sus significados

Unidad Didáctica 3.LA COMPOSICIÓN			
Temporalización:2ª evaluación: 3semanas (6 sesiones)			
<u>Contenidos curriculares</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios evaluación</u>	<u>Estándares aprendizaje</u>
Esquemas compositivos. Peso y equilibrio visual en las obras artísticas e imágenes. Equilibrio de una composición. Conceptos proporción, simetría y ritmo en composiciones. Módulos y redes modulares.	Se presentan actividades para el desarrollo los contenidos.	Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015.	Como indicadores o evidencias de cada criterio de evaluación.

<p><u>Conceptos y definiciones</u> Composición Esquemas compositivos Peso visual Equilibrio compositivo Ley de la balanza Ley de compensación Simetría Simetría axial Simetría central o radial Ritmo Ritmo uniforme. Ritmos alternos. Ritmos crecientes y decrecientes Composiciones rítmicas planas Ritmo temporal en las imágenes fijas Movimiento Proporción La sección áurea La proporción de la figura humana Redes modulares El módulo Composiciones modulares Sensación de espacio tridimensional y de volumen</p>	<p>Aplicación de las leyes de composición visual.</p> <p>Ejemplos de simetría.</p> <p>Ritmos visuales crecientes y decrecientes.</p> <p>Redes modulares. Composiciones.</p> <p>Proporciones y cánones en la figura humana.</p>	<p><i>1. Reconocer e identificar la capacidad ordenadora de los elementos básicos de expresión en el plano mediante esquemas de los elementos de relación: posición, equilibrio, dirección, espacio, proporción, simetría y asimetría.</i></p> <p><i>2. Identificar y valorar de la relación entre composición y expresión</i></p> <p><i>3. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</i></p>	<p><i>1.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción, simetría y ritmo.</i></p> <p><i>1.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito</i></p> <p><i>2.1. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</i></p> <p><i>3.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito</i></p>
--	---	--	--

			<p>ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>3.2. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o Decorativo.</p>
--	--	--	---

Criterios de calificación. Criterios de recuperación

A través de anotaciones del trabajo diario en el aula y realización de las actividades programadas deberán entregarse todas las láminas para aprobar, calificadas de 0 a 10 la nota será la media aritmética, además de actitud positiva hacia la materia (interés, trabajo individual y en grupo. **Criterios de recuperación.** Entrega de las actividades pendientes en los plazos marcados por el profesor.

Es importante tener en cuenta las distintas capacidades y ritmos de los alumnos. Valorar sobre todo el interés y el esfuerzo creativo

Metodología y recursos didácticos

Requiere una metodología activa y cooperativa manifestada en la búsqueda de soluciones individuales y colectivas. El profesor realizara una breve presentación de los contenidos de la Unidad mediante una explicación ó proyección de los contenidos del libro incidiendo en los conceptos clave como esquemas compositivos en obras de arte (paralelo, diagonal, circular...) Hay múltiples ejemplos en los textos de arte.; otros conceptos como simetría, ritmo visual, peso y centro de interés requiere

obligatoriamente trabajarlos con medios audiovisuales (proyectar y analizar sobre la proyección...) Requiere ver ejemplos, realizar algunos ejemplos colectivos de dibujos de apuntes o bocetos.

Los conceptos y definiciones vienen explicados en el libro de teoría.

Se explicaran las actividades, su nivel de dificultad y los materiales necesarios para hacer propuestas claras de trabajo o, para utilizar diferentes técnicas y recursos instrumentales.

Competencias que se desarrollan:

Comunicación lingüística. Conciencia y expresiones culturales. Competencias sociales y cívicas. Competencia matemática. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Competencia de comunicación lingüística. En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos, habilidades y actitudes para expresar ideas, explorar diferentes significados a imágenes y texturas, su contenido expresivo y descripciones de sensaciones táctiles y visuales. Es necesario utilizar conceptos del lenguaje visual y plástico mostrando creatividad y riqueza de registros. Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial, y descripción de los modos expresivos.

Conciencia y expresiones culturales. El alumnado aprende a leer y valorar texturas en obras de arte y en creaciones del diseño y la decoración, texturas en materiales naturales y artificiales. y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas formales (en cuadros museos etc,) como informales (esculturas en la calle, materiales en edificios, tejidos, etc. Consigue ampliar el conocimiento que sobre diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. La experimentación e investigación con diferentes técnicas plásticas y visuales facilita la adquisición de esta competencia, sobre todo, en la elaboración y creación de las diversas y variadas composiciones propuestas en las actividades de esta unidad didáctica.

Competencia social. El trabajo en equipo, la promoción de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad contribuyen a la adquisición de habilidades

sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias

Competencia en autonomía e iniciativa personal. Cualquier proceso de creación supone convertir una idea en una obra; las actividades propuestas sitúan al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo ello, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Competencia en el **conocimiento y la interacción con el mundo físico**

El conocimiento de los elementos conceptuales de los lenguajes visuales (punto, recta y textura), hace que esta unidad contribuya de forma importante a la consecución de las habilidades necesarias para interactuar con el mundo físico, posibilitando la comprensión, valoración, análisis y reflexión de obras artísticas, de forma que el alumno se pueda desenvolver de forma óptima en la realización de composiciones diversas. Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a los elementos visuales(luz, sombra, textura, color)

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Al establecerse en esta asignatura una relación profunda entre conocimiento conceptual y conocimiento procedimental en todos los niveles de la etapa, el alumnado deberá razonar matemáticamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras (propiedades geométricas, posiciones y direcciones relativas, proporción, composición, simetría, perspectiva, etc.

Unidad Didáctica 4. ESPACIO Y VOLUMEN. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS

Temporalización: 2ª evaluación: 3semanas (6sesiones)

<u>Contenidos curriculares</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios evaluación</u>	<u>Estándares aprendizaje</u>
Aspectos visuales y plásticos del entorno. Forma, objeto y conjunto. Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales. El plano en la estructura de formas e imágenes. Relaciones	Se presentan actividades para el desarrollo los contenidos.	Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015.	Como indicadores o evidencias de cada criterio de evaluación.

<p>entre planos: penetración, superposición, transparencia... Técnicas grafico- plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>.</p>			
<p><u>Conceptos y definiciones</u> El concepto espacial</p> <p>Percepción espacial</p> <p>Relaciones de proximidad y lejanía entre formas planas Cambio de tamaño Superposición Transparencia Contraste</p> <p>El claroscuro</p> <p>Técnicas de dibujo Lápices Carboncillos</p> <p>Técnicas de color y pintura Lápices de colores Pasteles y ceras Acuarelas Témperas</p> <p>Técnicas de grabado</p> <p>El collage</p> <p>El proceso creativo</p>	<p>Percepción espacial. Superposición de planos.</p> <p>Superposición, transparencia y opacidad de formas.</p> <p>Técnicas de claroscuro. Lápiz y colores.</p> <p>Texturas con técnicas de cera o pasteles</p> <p>Collage mediante cartulinas, telas y papeles de colores</p>	<p><i>1. Identificar la situación de diferentes planos y figuras en la percepción espacial y en la estructura de formas e imágenes: orden, distancia del observador, cerca lejos, penetración, superposición..</i></p> <p><i>2. Aplicar las relaciones entre planos: penetración, superposición, transparencia en la ordenación de figuras e imágenes al realizar composiciones</i></p> <p><i>3. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</i></p>	<p><i>1.1. Identifica y representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionán dolos en relación con sus característica s formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo, cerca lejos, proximidad lejanía</i></p> <p><i>2.1. Crea composicione s aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</i></p> <p><i>2.2. Conoce y aplica métodos creativos para la</i></p>

		<p>4. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p> <p>3.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>3.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas</p> <p>3.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...)</p> <p>3.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando</p>
--	--	---	---

			<p><i>creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</i></p> <p><i>3.5. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</i></p> <p><i>3.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</i></p> <p><i>4.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos,</i></p>
--	--	--	--

			apuntes, dibujos esquemáticos , analíticos, miméticos y abstractos.
--	--	--	--

Crterios de calificacin. Crterios de recuperacin

*A travs de anotaciones del trabajo diario en el aula y realizacin de las actividades programadas debern entregarse todas las lminas para aprobar, calificadas de 0 a 10 la nota ser la media aritmtica, adems de actitud positiva hacia la materia (inter, trabajo individual y engrupo. **Crterios de recuperacin.** Entrega de las actividades pendientes en los plazos marcados por el profesor.*

Es importante tener en cuenta las distintas capacidades y ritmos de los alumnos. Valorar sobre todo el inter y el esfuerzo creativo

Metodología y recursos didácticos

Requiere una metodología activa y cooperativa manifestada en la búsqueda de soluciones individuales y colectivas. El profesor realizara una breve presentación de los contenidos de la Unidad mediante una explicación o una proyección de los contenidos del libro incidiendo en los conceptos clave como cercanía o lejanía de imágenes respecto al punto de vista del observador, transparencia y opacidad entre planos y figuras.

Hay actividades que por sus características, podemos definir las como un proyecto de grupo para analizar posibles soluciones y utilizar materiales diferentes como recortes de papel, materiales de desecho, cartulinas, recortar, pegar etc. Es preferible que el profesor dé algunas instrucciones básicas. Son actividades que consideramos importantes para el desarrollo de competencias como la social o la de iniciativa).

Se deben **usar recursos audiovisuales** como el proyector para motivar el tema del COLLAGE y sus aplicaciones en el arte, diseño, publicidad. Es conveniente indagar a través de Internet y ver ejemplos en revistas o direcciones Web.

El tema del collage requiere un tratamiento específico; explicarlo como un proyecto: objetivos a conseguir, medios de trabajo, proceso de trabajo (borradores de los diseños y diferentes formas que integran el collage, elección de materiales, papel, cuerda, cartulina, recortes...). Requiere ver ejemplos, realizar algunos ejemplos colectivos de dibujos de apuntes o bocetos. Hay múltiples ejemplos en los textos de arte; requiere obligatoriamente trabajarlos con medios audiovisuales (proyectar y analizar sobre la proyección...)

Los conceptos y definiciones vienen explicados en el libro de teoría. Se explicaran las actividades, su nivel de dificultad y los materiales necesarios para hacen propuestas claras de trabajo en equipo o, para utilizar diferentes técnicas y recursos instrumentales. Es una Unidad en la que es primordial experimentar, buscar resultados en grupos, obtener conclusiones y sr críticos y elevar el nivel de exigencia consigo mismo.

Competencias que se trabajan

Competencia artística y cultural.

El alumnado aprende a comprender y valorar obras de arte, y, también, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, por ejemplo, en motivos decorativos y ornamentales, en los múltiples ejemplos de aplicación de los formas, etc.

Competencia social y ciudadana

El trabajo en equipo, la promoción de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad contribuyen a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Competencia en autonomía e iniciativa personal

Teniendo en cuenta que todo proceso de creación supone convertir una idea en una obra, las actividades propuestas sitúan al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo ello, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Para ello, se propone la realización de diferentes experiencias compositivas y la construcción de figuras de diferentes formas en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias obras.

Competencia para aprender a aprender

Esta competencia se adquiere posibilitando y fomentando la reflexión de los procesos creativos mediante, en el caso concreto de esta unidad didáctica, la observación de formas del entorno y valoración de su organización interna y la representación objetiva y subjetiva de las formas,. En las actividades propuestas en la unidad, se trabajan habilidades, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad, que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo de forma autónoma, que tome conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

La utilización de procedimientos relacionados con el método científico en las actividades propuestas en esta unidad didáctica, tales como la observación de formas del entorno y la valoración de su organización interna, el descubrimiento y empleo de los recursos para representar la forma, así como las relaciones entre formas planas, participan de los valores del método científico y colaboran en la adquisición de esta competencia.

Competencia de comunicación lingüística

En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos, habilidades y actitudes para expresar ideas, sentimientos y emociones. La comprensión y el de diseño composiciones sencillas, que requieren el uso adecuado y correcto del lenguaje escrito, posibilitan la adquisición de esta competencia. A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora.

2ª EVALUACIÓN

BLOQUE 1-DIBUJO TÉCNICO.

En el bloque Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

OBJETIVOS

Observar y clasificar formas planas en función de su origen a partir de las básicas del entorno natural y urbano: triangulares, cuadradas y circulares. Descubrir y diferenciar elementos estructurales de formas e imágenes, como la dirección o los trazados geométricos básicos.

Entender y aplicar los conceptos de medida y proporcionalidad, en la creación y diseño de formas artísticas y utilitarias.

Aprender las técnicas de trazado de diferentes construcciones geométricas, así como de polígonos inscritos en la circunferencia y sus aplicaciones en el diseño.

Conocimiento y aplicación de ciertos trazados geométricos en diseños ornamentales y técnicos.

CONTENIDOS GENERALES:

Instrumentos de dibujo técnico.

Estructura geométrica en las formas de nuestro entorno.

El punto, la línea y el plano como elementos generadores de formas geométricas.

Lugares geométricos.

Polígonos regulares: clasificación y construcción. Triángulos: puntos y rectas notables.

Teorema de Thales y aplicaciones.

Definición y construcción de tangencias y enlaces. Aplicación a la creación de formas. Óvalo, ovoide y espiral. Aplicación de tangencias y enlaces.

Relatividad del tamaño de las formas. Proporción y escalas. Espacio y el volumen.

Representación objetiva de formas tridimensionales en el plano. Sistemas convencionales proyectivos con fines expresivos y descriptivos: sistema diédrico, sistema axonométrico y perspectiva cónica. Aproximación a sus elementos principales.

Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

Temporalización. 12 semanas lectivas. Aproximadamente 24 sesiones.

(Teniendo en cuenta que dos sesiones iniciales se dedican a presentación de la materia, explicación de criterios de evaluación, mínimos para aprobar, organización de grupos de trabajo, instrucciones para el desarrollo de las actividades etc.

Incluye tres Unidades didácticas.(7,8 y 9)

Competencias que se desarrollan en las tres unidades:

Comunicación lingüística. Aprender a aprender. Competencia digital.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

.Competencias sociales y cívicas. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Conciencia y expresiones culturales.

UNIDAD DIDÁCTICA 7.

FORMAS POLIGONALES.TANGENCIAS BÁSICAS.CURVASTÉCNICAS

Temporalización: 2ª evaluación.5 semanas (10 sesiones).Es una unidad con fuerte carga procedimental

Contenidos curriculares

Los previstos en la U.D.7

Formas geométricas

Axiomas geométricos de Euclides

Actividades

Se presentan **actividades** para el desarrollo los contenidos.

Triángulos y cuadriláteros.

Criterios evaluación

Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015

1. *Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos*
2. *Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).*

<p>Lugares geométricos</p> <p>Puntos y rectas notables de un triángulo</p> <p>Construcción geométrica de triángulos</p> <p>Construcción geométrica de cuadriláteros</p> <p>Construcción geométrica de polígonos regulares Construcción geométrica de polígonos regulares inscritos Construcción geométrica de polígonos regulares a partir del lado</p> <p>Tangencias básicas Análisis y trazado de enlaces o uniones de líneas Construcción geométrica de curvas técnicas Óvalo Ovoide Espiral</p>	<p>Polígonos regulares y estrellados.</p> <p>Enlaces y tangencias.</p> <p>Lugares geométricos. Tangencias y escalas</p> <p>Lugares geométricos y tangencias.</p> <p>Curvas técnicas. óvalos y ovoides</p> <p>Curvas técnicas. espirales y volutas</p> <p>Diseño de formas</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. <i>Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</i> 4. <i>Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</i> 5. <i>Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros</i> 6. <i>Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos</i> 7. <i>Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</i> 8. <i>Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</i> 9. <i>Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado</i> 10. <i>Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</i> 11. <i>Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias</i> 12. <i>Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides</i> 13. <i>Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centro</i> <p><u>Estándares aprendizaje</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos</i> 2. <i>Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas</i> 3. <i>Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</i> 4. <i>Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto</i>
---	--	---

		<p>5. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero</p> <p>6. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal</p> <p>7. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p> <p>8. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p> <p>9. Construye polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p> <p>10. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>11. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente la herramientas</p> <p>12. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.</p> <p>13. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros</p>
--	--	--

Criterios de calificación/ Criterios de recuperación,

A través de anotaciones del trabajo diario en el aula y realización de las actividades programadas deberán entregarse todas las láminas para aprobar, calificadas de 0 a 10 la nota será la media aritmética, además de actitud positiva hacia la materia (interés, trabajo individual y en grupo. Prestar especial interés en la corrección de los trazados, incluso haciéndolas repetir ante un resultado no aceptable, no valen las chapuzas para salir de paso, en particular r cuando sabemos que ese alumno es capaz de hacerlo.

Criterios de recuperación. *Entrega de las actividades pendientes en los plazos marcados por el profesor.*

Metodología y recursos didácticos

Entendemos que deben ir a la par las explicaciones del libro de teoría y a las actividades de Dibujo de los trazados propuestos.

El profesor hará una breve explicación en la pizarra a todo el grupo, apoyado en proyecciones de las construcciones, e incluso propondrá la discusión de la solución de cada caso basados en una metodología de “resolución de problema, plantear las condiciones necesarias, qué debe cumplir la respuesta a partir de la solución y

comprobar qué requisitos se cumplen (por ejemplo algunos lugares geométricos “todos los puntos de un arco de circunferencia distan lo mismo del centro, es el radio”... “los puntos de una bisectriz equidistan de los lados del ángulo que forman “la tangente en un punto de una curva es perpendicular al radio de la curva en ese punto, etc.” También se puede trabajar en grupos, hallar las soluciones y explicar al grupo general el proceso seguido haciendo una puesta en común,

Es importante tener en cuenta las distintas capacidades y ritmos de los alumnos. Valorar sobre todo el interés y el esfuerzo creativo.

Unidad didáctica 8. ESCALAS Y FORMAS MODULARES

(Temporalización.1ª evaluación 2semanas (4 sesiones).

Es una unidad de tipo conceptual-procedimental.

<u>Contenidos</u>	<u>Actividades</u> Se plantean actividades para el desarrollo los contenidos	<u>Criterios evaluación</u> Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015	<u>Estándares aprendizaje</u> Extraídos de los currículos publicados en el RD. 1105/2015, como indicadores de los criterio de evaluación
Escalas Tipos de escalas Determinación de las medidas de un dibujo Determinación de la escala de un dibujo Transformaciones geométricas Traslación Giro o rotación Simetría Composiciones modulares Redes modulares simples El módulo Submódulo y supermódulo Diseño de composiciones modulares	.Transformaciones geométricas . Módulos y composiciones modulares . Composiciones tridimensionales Módulos y redes modulares	1. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos 2. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1.1. <i>Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos</i> 2.1 <i>Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</i> 2.2. <i>Conoce y aplica métodos</i>

			creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones
--	--	--	---

Criterios de calificación/ Criterios de recuperación,.

A través de anotaciones del trabajo diario en el aula y realización de las actividades programadas deberán entregarse todas las láminas para aprobar, calificadas de 0 a 10 la nota será la media aritmética, además de actitud positiva hacia la materia (interés, trabajo individual y engrupo. Prestar especial interés en la corrección de los trazados, incluso haciéndolas repetir ante un resultado no aceptable, no valen las chapuzas para salir de paso, en particular r cuando sabemos que ese alumno es capaz de hacerlo.

Criterios de recuperación. Entrega de las actividades pendientes en los plazos marcados por el profesor.

Metodología y recursos didácticos

Entendemos que deben tratarse paralelamente las explicaciones del libro de teoría junto a las actividades de Dibujo de los trazados propuestos en las actividades. El profesor hará una breve explicación en la pizarra a todo el grupo, apoyado en proyecciones de las construcciones, e incluso propondrá la discusión de la solución de cada caso basados en una metodología de “resolución de problema”;; también se puede trabajar en grupos, hallar las soluciones y explicar al grupo general el proceso seguido, haciendo una puesta en común,

Unidad didáctica 9. SISTEMAS DE REPRESENTACION

(Temporalización. 1ª evaluación. 4-5 semanas (8-10 sesiones).

Es una unidad de tipo conceptual-procedimental.

<u>Contenidos</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios evaluación</u>	<u>Estándares aprendizaje</u>
	Se plantean actividades para el desarrollo de los contenidos.	Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015.	Extraídos de los currículos publicados en el RD. 1105/2015, como

			indicadores de los criterios de evaluación.
<p>Geometría descriptiva Sistemas de proyección Sistemas de representación Principales sistemas de representación. Sistema diédrico Representación de cuerpos geométricos en el sistema diédrico. Normalización. Perspectiva isométrica Perspectiva isométrica de formas planas. Perspectiva isométrica de un prisma de base cuadrada. Perspectiva isométrica de la esfera. Representación de cuerpos conocidas sus vistas. Perspectiva caballera Ángulos que forman los ejes y coeficiente de reducción. Perspectiva caballera de formas planas. Perspectiva caballera de un prisma de base cuadrada Perspectiva caballera de un cilindro Perspectiva caballera de un sólido dadas sus vistas diédrica Proceso para la representación de un objeto en perspectiva caballera.</p>	<p>. Sistema diédrico. Vistas normalizadas Representación de sólidos. Sistema diédrico Representación de sólidos. Sistema diédrico Representación de sólidos. Sistema diédrico Perspectiva isométrica Perspectiva isométrica Perspectiva caballera Perspectivas caballera e isométrica de sólidos</p>	<p>1. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</p> <p>2. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales</p> <p>3. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos</p>	<p>1.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p> <p>2. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p> <p>3. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>

Criterios de calificación/ Criterios de recuperación

A través de anotaciones del trabajo diario en el aula y realización de las actividades programadas deberán entregarse todas las láminas para aprobar, calificadas de 0 a 10 la nota será la media aritmética, además de actitud positiva hacia la materia (interés, trabajo individual y engrupo. Prestar especial interés en la corrección de los trazados, incluso haciéndolas repetir ante un resultado no aceptable, no valen las chapuzas para salir de paso, en particular r cuando sabemos que ese alumno es capaz de hacerlo.

Criterios de recuperación. *Entrega de las actividades pendientes en los plazos marcados por el profesor.*

Metodología y recursos didácticos

Entendemos que deben tratarse paralelamente las explicaciones del libro de teoría junto a las actividades de Dibujo de los trazados propuestos en las actividades. El profesor hará una breve explicación en la pizarra a todo el grupo, apoyado en proyecciones de las construcciones, e incluso propondrá la discusión de la solución de cada caso basados en una metodología de “resolución de problema”;; también se puede trabajar en grupos, hallar las soluciones y explicar al grupo general el proceso seguido, haciendo una puesta en común,

Competencias que se desarrollan en las tres unidades:

Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología.

La resolución de problemas técnicos que precisan muchos proyectos artísticos, conlleva la utilización de herramientas de pensamiento y recursos, propios de las matemáticas.; asimismo no podemos olvidar que la historia del arte está llena de encuentros con la resolución de problemas técnicos que precisan muchos proyectos artísticos, conlleva la utilización de herramientas de pensamiento y recursos, propios de las matemáticas.

La representación gráfica y la composición de formas geométricas planas está muy relacionado con el desarrollo de la competencia matemática, pues se trabaja con escalas y proporciones, se utilizan diferentes unidades de medida (milímetros, centímetros, etc.), se estudian los trazados y construcciones geométricas de rectas ,ángulos, lugares geométricos, triángulos, polígonos regulares y curvas técnicas, que también desarrollan la competencia matemática, así como se familiariza con el uso y las diferentes aplicaciones de plantillas básicas, e instrumentos de dibujo, compás, regla, transportador de ángulos, etc.

Competencia artística y cultural. El alumnado aprende a comprender y valorar obras de arte, y, también, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, por ejemplo, en motivos decorativos y ornamentales, en los múltiples ejemplos de aplicación de los trazados geométricos y los polígonos regulares, etc. En esta unidad se consigue, además, ampliar el conocimiento que posee sobre el diseño, las proporciones y la función y posibilidades que ofrece la geometría en la creación artística. Tiene que ver, con la particular forma de acercamiento a la realidad que los hechos artísticos suponen y han supuesto para los seres humanos.

Competencia social y ciudadana. El trabajo en equipo, la promoción de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad contribuyen a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas

Comunicación lingüística. En esta unidad didáctica se estudian y trabajan contenidos, habilidades y actitudes para expresar ideas, sentimientos y emociones. La comprensión y el de diseño de motivos decorativos y otras composiciones sencillas, que requieren el uso adecuado y correcto del lenguaje escrito, posibilitan la adquisición de esta competencia. A través de textos con actividades de explotación, se trabaja de forma explícita los contenidos relacionados con la adquisición de la competencia lectora a través de la riqueza de los intercambios comunicativos que se generan, de la explicación de los procesos que se desarrollan, del vocabulario específico de la materia, así como en la argumentación sobre las soluciones dadas y en la valoración de la obra artística (vidriera, composición geométrica abstracta..) ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Competencia para aprender a aprender. Esta competencia se adquiere posibilitando y fomentando la reflexión de los procesos creativos mediante, en el caso concreto de esta unidad didáctica, la observación de formas geométricas del entorno y valoración de su organización interna, la representación objetiva y subjetiva de las formas, el empleo de figuras geométricas para la configuración de formas compuestas y en la realización de composiciones utilizando formas geométricas (arcos, círculos, polígonos). En las actividades propuestas se trabajan habilidades, de acuerdo con los objetivos de la propia unidad, que permiten que el alumno sea capaz de continuar aprendiendo de forma autónoma, que tome conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia en autonomía e iniciativa. Todo proceso de creación supone convertir una idea en una obra, las actividades propuestas sitúan al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo ello, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal. Para ello, se propone la realización de diferentes experiencias compositivas teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción, ritmo y transformaciones geométricas, la construcción de figuras de diferentes formas y tamaños en la medida en que se favorezca reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias obras.

BLOQUE III. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. 3ª EVALUACIÓN

Descripción general.

Se analizan las características del lenguaje visual y audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se trabajan los elementos de comunicación visual y audiovisual. La estructura formal de las imágenes, la imagen figurativa, abstracta, representativa y simbólica. Las funciones de la imagen. La utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas. Se realiza especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

Objetivos:

Adquirir conceptos básicos acerca de los lenguajes visuales así como sobre la importancia de la educación visual en la formación y educación de las personas, mediante un lenguaje más rápido que las palabras que se basa en formas, símbolos y colores.

Entender y asumir los diferentes objetivos con que operan los lenguajes visuales de nuestra cultura en sus vertientes de comunicación, información y expresión, mediante imágenes y formas plásticas.

Adquirir conceptos básicos sobre la imagen como medio de comunicación.

Aprender a utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual y desarrollar actitudes críticas frente a los medios de comunicación.

Comprender y expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas democráticas

Adquirir conceptos básicos acerca de los lenguajes visuales así como sobre la importancia de la educación visual en la formación y educación de las personas, mediante un lenguaje más rápido que las palabras que se basa en formas, símbolos y colores.

Entender y asumir los diferentes objetivos con que operan los lenguajes visuales de nuestra cultura en sus vertientes de comunicación, información y expresión, mediante imágenes y formas plásticas.

Adquirir conocimientos básicos para **identificar** el lenguaje visual y **plástico** en prensa, publicidad y televisión.

Aprender a utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual y desarrollar actitudes críticas frente a los medios de comunicación.

Fomentar y desarrollar actitudes críticas ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.

Contenidos generales:

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.

Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Lenguajes específicos: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad y otras tecnologías. Finalidades de los lenguajes visuales y audiovisuales: informativa, comunicativa, expresiva y estética.

Niveles de iconicidad de la imagen. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).

Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Significados de una imagen según su contexto: expresivo-emotivo y referencial. Aspectos denotativos y connotativos. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, cine y televisión.

Procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, del vídeo y el cine, para producir mensajes visuales y audiovisuales. Técnicas y soportes de la imagen fija y en movimiento: fotografía, fotonovela, vídeo, cine, televisión e infografía. Recursos narrativos y expresivos (punto de vista, encuadre, plano, etc.). Publicidad. Análisis y contextualización del mensaje publicitario.

Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. Elaboración y manipulación de imágenes utilizando la cámara fotográfica, la cámara de vídeo, programas informáticos, etc.

Factores concurrentes en los distintos campos de la expresión visual: personales, sociales, anecdóticos, simbólicos, etc. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias. Manifestaciones artísticas en la Comunidad Autónoma. Valoración crítica de la obra de arte.

Desarrollo en 2 Unidades didácticas.

5. La percepción Visual. La comunicación Visual y Audiovisual. La imagen

6. La fotografía. La publicidad. El comic. El cine. Multimedia

Temporalización: 8 semanas lectivas. Aproximadamente 16 sesiones

3ª EVALUACIÓN

Unidad didáctica 5.

LA PERCEPCIÓN VISUAL. LA COMUNICACIÓN VISUAL y AUDIOVISUAL. LA IMAGEN.

Temporalización: 3ª evaluación. 4 semanas/ 8 sesiones

<u>Contenidos curriculares</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios evaluación</u>	<u>Estándares aprendizaje</u>
La percepción visual. Principio perceptivo de figura y fondo. Conceptos de figuración y abstracción. Proceso de lectura de una imagen. Análisis connotativo y denotativo. Elementos y funciones del proceso comunicativo	Se presentan actividades para el desarrollo de los contenidos.	Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015	Como indicadores de cada criterio de evaluación
<u>Conceptos y definiciones</u> Principios de la percepción visual Cercanía o profundidad Semejanza Continuidad Cierre o cerramiento Relación entre la figura y el fondo Ilusiones ópticas Engaño en el tamaño de las formas Engaño en los contrastes Distorsión en el paralelismo Ilusión óptica de movimiento Proceso de comunicación visual Emisor y receptor Mensaje y canal Símbolos y signos Iconicidad y abstracción Imagen analógica o representativa Imagen abstracta Imagen simbólica Análisis de una imagen Significante o contenido denotativo Significado o contenido connotativo	Principios de la percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Tamaño, paralelismo y movimiento. Estudios y diseño de ilusiones ópticas Percepción visual Figura y fondo. Lectura y análisis de imágenes Elementos del proceso de comunicación visual	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. 2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. 3 Identificar signifiante y significado en un signo visual. 4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo 5. Distinguir y crear distintos tipos de	1.1. <i>Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos.</i> 1.2. <i>Identifica y relaciona los conceptos de forma y fondo en una imagen</i> .2.1. <i>Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.</i> 2.2. <i>Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes</i>

		<p>imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos</p> <p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p> <p>7. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p>	<p><i>de la Gestalt.</i></p> <p><i>3.1. Distingue entre significante y significado en un signo visual.</i></p> <p><i>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</i></p> <p><i>4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</i></p> <p><i>4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</i></p> <p><i>5.1. Distingue símbolos de iconos.</i></p> <p><i>5.2. Diseña símbolos e iconos</i></p> <p><i>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo</i></p>
--	--	--	--

			<p>o los elementos de la misma.</p> <p>6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificand o los elementos de significación , narrativos y las herramienta s visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretand o su significado</p> <p>7.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicació n visual.</p>
--	--	--	---

Crterios de calificaci3n/ Crterios de recuperaci3n

A trav3s de las anotaciones en el aula y realizaci3n de las actividades programadas. Es una unidad con cierta carga conceptual.

Se calificar3n las actividades propuestas calificadas de 0 a 10, adem3s de actitud positiva hacia la materia (inter3s, trabajo individual y engrupo). Crterios de recuperaci3n: Entrega de las actividades pendientes y actitud positiva.

Metodolog3a y recursos did3cticos

Se partirá de una metodología activa, motivadora y constructivista; se proporcionara al alumno los elementos de búsqueda e investigación para llegar a entender por sí mismos los contenidos de la asignatura.

Se darán a conocer los conceptos básicos bien definidos y acotados, evitando ambigüedades.

Estos conceptos habrán de fomentar la capacidad de abstracción evitando caer exclusivamente en el trabajo manual o instrumental. La consecución de los objetivos se tratará de lograr mediante la realización de trabajos prácticos,

Se deben **usar recursos audiovisuales** como el proyector para motivar en temas como la lectura de imágenes, la comunicación visual, incluso trabajar temas como la publicidad y los carteles, indagando a través de Internet y ver ejemplos en revistas o direcciones Web.

Unidad didáctica 6.LA FOTOGRAFÍA. LA PUBLICIDAD. EL CÓMIC. EL CINE. MULTIMEDIA

Temporalización: 3ªevaluación. 3-4semanas (6-8 sesiones)

Se proponen actividades, son menos que en anteriores unidades, pero los contenidos de tipo conceptual van a suponer más dedicación del profesorado. En algunas la carga de los conceptos teóricos requieren más tiempo para su explicación y comprensión, así como el que se puede emplear en la utilización recursos tipo power point o internet.

<u>Contenidos curriculares</u>	<u>Actividades</u>	<u>Criterios evaluación</u>	<u>Estándares aprendizaje</u>
Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo. Iniciación a la imagen en movimiento. Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.	Se presentan actividades para el desarrollo los contenidos.	Extraídos de los currículos publicados y los referentes del RD. 1105/2015	Como indicadores de cada criterio de evaluación
<u>Conceptos y definiciones</u> La fotografía Fotografía digital		1. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y	<i>1.1. Identifica distintos encuadres y</i>

<p>Leyes compositivas de la fotografía Elementos clave de la composición fotográfica La publicidad Procedimientos para crear connotación Retórica publicitaria. Recursos expresivos de la imagen en la publicidad El cómic Elementos básicos del cómic Recursos específicos del cómic El cine Composición del encuadre: tipos de planos y puntos de vista Movimientos de la cámara Estructura narrativa cinematográfica El storyboard Planificación de una película Multimedia Presentaciones multimedia</p>	<p>Leyes de composición de la fotografía.</p> <p>Recursos expresivos de la imagen en la publicidad</p> <p>Recursos en cómics e historietas gráficas</p> <p>Tipos de planos en cine y animación.</p>	<p>aplicando los fundamentos de la misma.</p> <p>2. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p> <p>3. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas</p> <p>4. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones</p> <p>5. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural</p> <p>6. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p>7. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p> <p>8. Comprender los fundamentos del</p>	<p><i>puntos de vista en una fotografía.</i> <i>1.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas</i> <i>2.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas</i> <i>3.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</i></p> <p><i>4.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...).</i> <i>Valora de manera crítica los resultados</i> <i>5.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes</i></p>
--	---	---	--

		<p>lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p><i>publicitarios visuales y audiovisuales</i></p> <p><i>6.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas</i></p> <p><i>7.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</i></p> <p><i>7.2. Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica</i></p> <p><i>8.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada</i></p> <p><i>8.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes</i></p>
--	--	---	---

Metodología y recursos didácticos

El profesor realizara una presentación de los contenidos de la Unidad mediante una explicación o proyección de los mismos , incidiendo en los conceptos clave como: tipos

de planos y puntos de vista en fotografía, los conceptos de viñeta y secuencia en los comics, los diferentes tipos de planos y su significado en fotografía, así como el punto de vista y la anulación de los planos, , los diferentes términos que se utilizan en animación y las diferentes técnicas

Se explicaran las actividades, el número de ellas, su nivel de dificultad, los materiales necesarios y se hace una propuesta de trabajo, para utilizar diferentes técnicas e instrumentos, de forma que se marque un plan de trabajo de las diferentes laminas, con un límite de tiempo , dejando claro los mínimos los mínimos a conseguir...

Recursos didácticos.

Se deben usar recursos audiovisuales como el proyector o resúmenes mediante medios audiovisuales; lo inmediato hacer una lectura comprensiva de los conceptos y definiciones explicados en el libro de teoría, apoyado en proyección de imágenes.

Ambos textos (teoría y actividades). Cañón de proyección (se va a disponer en la web de la editorial de los textos en formato PDF y Word). Conviene disponer de equipos informáticos, para consultar, buscar información o utilizar programas sencillos de textos y tratamientos de imágenes y para consultas vía internet o materiales didácticos. Hay muchas direcciones de Internet para trabajar estos contenidos, seleccionarlos previamente antes de caer en la tentación de consultar en exceso y dedicar mucho tiempo con el riesgo de no terminar las actividades propuestas.

Muy recomendable alguna cámara de foto digital (si es réflex mejor para ver conceptos básicos, como encuadre, velocidad de obturación, luz, profundidad de campo etc. Por supuesto las cámaras de sus móviles (pero ojo!! Con un uso específico de la materia..; hacer fotos concretas, comentarlas, valorarlas..)

Competencias que se desarrollan:

Comunicación lingüística. Competencia digital. Aprender a aprender.

Competencias sociales y cívicas. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Conciencia y expresiones culturales.

Competencia en comunicación lingüística

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

Esta competencia TRANSVERSAL se desarrolla en esta unidad de forma explícita a través de la capacidad lectora y comprensiva de textos, así como la capacidad de

comunicación y expresión oral y escrita, mediante la exposición en forma de texto de los diferentes contenidos. En concreto esta unidad trata de los nuevos lenguajes de nuestra civilización “la era digital”, y el poder de las imágenes. Hemos visto en otras unidades diferentes tipos de lenguajes visuales (en la Unidad 2 se trata el alfabeto visual), en ésta será todo lo relacionado con el lenguaje visual mediante imágenes digitales (tipo de imágenes, imágenes fijas, fotografías, comics, cine y lenguaje cinematográfico, video y televisión, ilustraciones para revistas, portadas, carteles...).

Competencia digital y en el tratamiento de la información

Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

La competencia digital incluye utilizar las tecnologías de la información y la comunicación extrayendo su máximo rendimiento a partir de la comprensión de la naturaleza y modo de operar de los sistemas tecnológicos, y del efecto que esos cambios tienen en el mundo personal y socio laboral. Requiere el dominio de lenguajes específicos básicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro) y de sus pautas de decodificación y transferencia, así como aplicar en distintas situaciones y contextos el conocimiento de los diferentes tipos de información, sus fuentes, sus posibilidades y su localización, así como los lenguajes y soportes más frecuentes en los que ésta suele expresarse.

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

Esta unidad desarrolla de forma específica los contenidos ligados a esta competencia. Se tratan las imágenes digitales y sus clases (vectorial, mapa de bits). Seguidamente estudia la imagen fija y sus manifestaciones, fotografía y comic con sus características, elementos definidores y ejemplos de aplicación el cine y elementos de este lenguaje (tipos de planos y encuadre, puntos de vista de la cámara y sus movimientos); otros lenguajes visuales como el vídeo y la televisión; finalmente las llamadas imágenes integradas como ilustraciones para libros y revistas y los carteles.

La competencia digital se trata con las referencias a los diferentes programas y aplicaciones informáticas relacionadas con los temas antes mencionados.

a) Competencias básicas en ciencia y tecnología

La cultura científica y tecnológica se difunde y se explica en una gran medida mediante el adecuado uso de textos e imágenes. No hay duda que el estudio y conocimiento de los conceptos y procedimientos de esta Unidad contribuyen de manera directa en la adquisición de esta competencia. Las actividades que se plantean ponen ejemplos concretos para entender conceptos y características de este lenguaje de las imágenes y sus diferentes manifestaciones, composiciones fotográficas, viñetas de comics, planos cinematográficos, análisis de infografías, etc.

El uso de recursos tecnológicos específicos (programas informáticos tipo Corel Draw o Photoshop) no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital. Se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Competencia en conciencia y expresiones culturales

En esta Unidad se desarrolla esta competencia desde el punto de vista de dar importancia a la nueva dimensión y el predominio que en las manifestaciones de difusión de ideas, reclamos comerciales, lenguajes publicitarios y en gran parte de manifestaciones artísticas han adquirido las técnicas ligadas a crear y reproducir tanto imágenes fijas como en movimiento, de forma que han elevado al tratamiento de la imagen a fenómeno cultural y social de nuestra civilización. En alguna de las manifestaciones, como es el lenguaje de la fotografía y el cine se hace un especial hincapié en su evolución y desarrollo hasta llegar a la avanzadas técnicas y recursos digitales (trucos, recreaciones y ambientes, imágenes creadas por ordenador, etc.) que se utilizan en los últimos años.

Competencia social y ciudadana

Se desarrolla desde el planteamiento de que los alumnos se formen críticamente en el uso y tratamiento de las imágenes; que puedan adquirir hábitos saludables, que van desde el uso racional de las imágenes hasta la opción de formar opinión; asimismo que amplíen su acervo cultural con los inmensos recursos que facilitan, tanto el uso de Internet, como los propios medios audiovisuales, en particular la televisión y el cine. Esta Unidad estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias para trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad. Se contribuye a la adquisición de habilidades sociales. Se tratan temas que relacionan la expresión de emociones y

vivencias relacionadas con los derechos y libertades cívicos; pueden ser un espacio apropiado para el conocimiento y la reflexión sobre situaciones de gran valor formativo desde una perspectiva social, afectiva y moral.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS

Esta materia por su carácter teórico-práctico e integrador y por la aplicación directa de sus contenidos, potencia en mayor o menor medida **el desarrollo de todas las competencias clave**. El currículo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite a todo el alumnado el desarrollo de todas las competencias clave, desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando **saberes conceptuales, saberes procedimentales, actitudes y valores** propios de la materia. La contextualización de los aprendizajes y las metodologías activas garantizan la transferencia de lo aprendido, contribuyendo al desarrollo de cada una de las **siete competencias clave**.

- La Educación Plástica, Visual y Audiovisual se **vincula en particular** con la competencia “**Conciencia y expresiones culturales**” (*), pues integra actividades y procesos creativos de la realidad y de la producción artística y favorece el desarrollo de la sensibilidad artística y la alfabetización estética. Se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas y a ser capaz de expresarse a través de la imagen. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas; siempre que fuera posible, tendrían que ligarse con el sustrato cultural de su región o comunidad. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen

-**La comunicación lingüística**. la Educación plástica y Visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello

enriquecer la comunicación, desde el conocimiento de su propio contexto socio-cultural. Es una competencia desarrollada durante todo el curso a través de los bloques de contenido, los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral y escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia: significados de la imagen, descripción de los medios de expresión, el lenguaje de la comunicación visual, la publicidad, el cine, las funciones de las imágenes, etc.. Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

- **La competencia matemática** y competencias básicas **en ciencia y tecnología**. A través del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial. Desde los elementos estructurales de la imagen, fondo forma, tamaño, situación, hasta las construcciones geométricas (ángulos, triángulos, polígonos... etc.). Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas, anteriormente, contribuyen a que el alumnado adquiera esta **competencia**.

- **La competencia digital**; a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda, selección y tratamiento de información de manera crítica y reflexiva. Incluye aspectos como la observación sistemática, la creación de imágenes, el uso de algunas herramientas informáticas para crear y/o tratar textos e imágenes. La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visual y a su vez colabora en la mejora de esta **competencia**.

-**La competencia de aprender a aprender**, a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos, integrando una búsqueda personal de las propias formas de expresión, participando de forma autónoma en

la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información en la planificación y organización de las actividades. Trabaja la observación sistemática, el análisis de casos y la búsqueda de soluciones. Desarrolla la capacidad para superar obstáculos, fomenta la motivación y la confianza en uno mismo; se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

- **La competencia social;** compartir proyectos, valorar el trabajo individual y colectivo, a través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales; fomenta el uso de medios de expresión/comunicación y la valoración crítica de los mismos (cine, televisión, prensa...). En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y la aceptación de las diferencias y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias

- **El espíritu emprendedor y de iniciativa;** todo proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Potencia la capacidad para pensar de forma creativa. La Educación plástica y visual colabora en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora estrechamente en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma.

Todo este proceso junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

- **Conocimiento y la interacción con el mundo físico.** La educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la

interacción con el mundo físico mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la conservación del patrimonio cultural.

En resumen el currículo de esta materia **posibilita** que el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, o de transformación de imágenes.

Posibilita también su puesta en práctica tanto con los medios gráfico-plásticos tradicionales **y actuales, como a través de las tecnologías digitales**, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación.

CONTENIDOS 3º DE ESO

ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos se organizan y distribuyen según las unidades didácticas siguientes:

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA LÍNEA. LA TEXTURA. EL COLOR. MATERIALES Y TÉCNICAS

Los elementos que configuran la imagen. Las variaciones formales del punto, la línea y el plano

Valor expresivo del punto, la línea y los planos tonales en la expresión plástica

El claroscuro

Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

La textura

Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

El color

Experimentación con las mezclas de color. Color denotativo y denotativo

Técnicas de dibujo

Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La tempera, acrílico y acuarelas. Los lápices de grafito y de color, pasteles, ceras, rotuladores y tinta china. El collage.

Técnicas de grabado y estampación

Técnicas de estampación en relieve

Técnicas de huecograbado

Volumen. Técnicas de modelado

Técnicas de aditiva de modelado.

Técnicas sustractivas.

Cerámica

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA COMPOSICIÓN

Elementos que intervienen en la composición

Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

Centro de interés visual

La regla de tercios

Peso visual y equilibrio

Concepto, identificación y aplicación de equilibrio en composiciones básicas.

Líneas de fuerza o direcciones visuales

Concepto, identificación y aplicación las leyes de composición en trabajos básicos.

Ritmos visuales

Concepto, identificación y aplicación de ritmo en composiciones básicas.

Movimiento

Composiciones dinámicas y expresión del movimiento en imágenes bidimensionales

Análisis y lectura de obras de arte

El proceso de creación artística

Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. Sintaxis del dibujo y elementos que la componen
Dibujos previos y auxiliares: boceto, bosquejo, croquis y apunte.

BLOQUE 2. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNDAMENTOS Y APLICACIONES DEL DISEÑO. EL DISEÑO GRÁFICO

Fundamentos del diseño

Elementos básicos de la comunicación visual en el diseño

Formas básicas

Diseño de composiciones modulares

Forma y función en el diseño

La geometría como instrumento para el diseño

Componentes del diseño relacionados con su función y su apariencia

Ámbitos de aplicación y función del diseño

El diseño gráfico

Ámbitos de aplicación del diseño gráfico

Funciones del diseño gráfico

Fases del proceso de realización de un diseño gráfico

Tipografía

Identidad visual corporativa

Diseño de embalajes (packaging)

Diseño editorial

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DISEÑO DE OBJETOS Y DE ESPACIOS. EL PROCESO DE CREACIÓN

Diseño de moda

Figurines. Patrones. Tipos de diseño.

Diseño industrial

Consideraciones a tener en cuenta en el proceso de diseño industrial

Diseño de espacios

Diseño arquitectónico
Diseño de interiores

Diseño y proceso de creación: las fases de una obra Diseño y nuevas tecnologías

Técnicas informáticas de diseño vectorial
Técnicas informáticas de diseño *bitmap* (o de mapa de bits)

BLOQUE 3. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

Lenguaje audiovisual

Aspectos del lenguaje audiovisual

La fotografía

Recomendaciones para conseguir buenas fotografías
La fotografía en la prensa impresa y digital

Lenguaje cinematográfico

Tipos de plano
Angulaciones de la cámara
El *storyboard*
Movimientos de la cámara
La iluminación

Lenguaje publicitario

Tipos de publicidad
Objetivos de la publicidad
Medios, soportes y formatos publicitarios
Tratamiento de la información
Retórica del mensaje publicitario
Composición de los elementos de mensajes publicitarios
El cartel
El folleto publicitario
Análisis de mensajes publicitarios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. IMAGEN DIGITAL. PROYECTO AUDIOVISUAL

Las imágenes digitales

Imágenes de mapa de bits

Imágenes vectoriales

Elaboración de imágenes digitales

Trabajar con Photoshop

Introducción a GIMP

Programas de diseño gráfico vectorial

Programas de animación

Un proyecto de diseño publicitario

BLOQUE 1. UNIDAD 1. LA LÍNEA. LA TEXTURA. EL COLOR. MATERIALES Y TÉCNICAS ²		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>Los elementos que configuran la imagen. Las variaciones formales del punto, la línea y el plano Valor expresivo del punto, la línea y los planos tonales en la expresión plástica El claroscuro</p> <p>Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>La textura Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>El color Experimentación con las mezclas de color. Color denotativo y denotativo</p> <p>Técnicas de dibujo y pintura Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La tempera, acrílico y acuarelas. Los lápices de grafito y de color, pasteles,</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos,</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p>

<p>ceras, rotuladores y tinta china. El collage.</p> <p>Técnicas de grabado y estampación</p> <p>Técnicas de estampación en relieve</p> <p>Técnicas de huecograbado</p>	<p>terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación</p>	
--	---	--

BLOQUE 1. UNIDAD 2. LA COMPOSICIÓN		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje

<p>Elementos que intervienen en la composición</p> <p>Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>Centro de interés visual La regla de tercios</p> <p>Peso visual y equilibrio</p> <p>Concepto, identificación y aplicación de equilibrio en composiciones básicas.</p> <p>Líneas de fuerza o direcciones visuales</p> <p>Concepto, identificación y aplicación las leyes de composición en trabajos básicos.</p> <p>Ritmos visuales</p> <p>Concepto, identificación y aplicación de ritmo en composiciones básicas.</p> <p>Movimiento</p> <p>Composiciones dinámicas y expresión del movimiento en imágenes bidimensionales</p> <p>Análisis y lectura de obras de arte</p> <p>El proceso de creación artística</p> <p>Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. Sintaxis del dibujo y elementos que la componen</p> <p>Dibujos previos y auxiliares: boceto, bosquejo, croquis y apunte.</p>	<p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>
---	---	---

	<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>
--	--	---

BLOQUE 2. UNIDAD 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. EL DISEÑO GRÁFICO		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje

BLOQUE 2. UNIDAD 4. DISEÑO DE OBJETOS Y DE ESPACIOS. EL PROCESO DE CREACIÓN

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>Diseño de moda</p> <p>Figurines, Patronos. Tipos de diseño</p> <p>Diseño industrial</p> <p>Consideraciones a tener en cuenta en el proceso de diseño industrial</p> <p>Diseño de espacios</p> <p>Diseño arquitectónico</p> <p>Diseño de interiores</p> <p>Diseño y proceso de creación: las fases de una obra</p> <p>Diseño y nuevas tecnologías</p> <p>Técnicas informáticas de diseño vectorial</p>	<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>

Técnicas informáticas de diseño <i>bitmap</i> (o de mapa de bits)		
BLOQUE 3. UNIDAD 5. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>Lenguaje audiovisual</p> <p>Aspectos del lenguaje audiovisual</p> <p>La fotografía</p> <p>Recomendaciones para conseguir buenas fotografías</p> <p>La fotografía en la prensa impresa y digital</p> <p>Lenguaje cinematográfico</p> <p>Tipos de plano</p> <p>Angulaciones de la cámara</p> <p>El <i>storyboard</i></p> <p>Movimientos de la cámara</p> <p>La iluminación</p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p> <p>.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guión para la secuencia de una película.</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p>

<p>Lenguaje publicitario</p> <p>Tipos de publicidad</p> <p>Objetivos de la publicidad</p> <p>Medios, soportes y formatos publicitarios</p> <p>Tratamiento de la información</p> <p>Retórica del mensaje publicitario</p> <p>Composición de los elementos de mensajes publicitarios</p> <p>El cartel</p> <p>El folleto publicitario</p> <p>Análisis de mensajes publicitarios</p>	<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>.</p> <p>3.1. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>.</p>
---	--	--

BLOQUE 3. UNIDAD 6. IMAGEN DIGITAL. PROYECTO AUDIOVISUAL

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>Las imágenes digitales</p> <p>Imágenes de mapa de bits</p> <p>Imágenes vectoriales</p> <p>Elaboración de imágenes digitales</p>	<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>.</p>	<p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p>

<p>Trabajar con Photoshop</p> <p>Introducción a GIMP</p> <p>Programas de diseño gráfico vectorial</p> <p>Programas de animación</p> <p>Un proyecto de diseño publicitario</p>	<p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>
--	--	---

CONTENIDOS 4º DE ESO

ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos se organizan y distribuyen según las unidades didácticas siguientes:

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

U. DIDÁCTICA 1. LA LÍNEA. LA TEXTURA. EL COLOR. MATERIALES Y TÉCNICAS

La línea

Ámbitos de aplicación y uso de la línea

Valor expresivo de la línea en la expresión plástica

La textura

Textura táctil

Textura visual o gráfica

El color

Color denotativo

Color connotativo

Técnicas de dibujo

Lápices de colores, rotuladores y ceras

Acuarelas, temperas y acrílico

Técnicas de grabado y estampación

Técnicas de estampación en relieve

Técnicas de huecograbado

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA COMPOSICIÓN

Elementos que intervienen en la composición

Centro de interés visual

Peso visual y equilibrio

Líneas de fuerza o direcciones visuales

Ritmos visuales

Movimiento

Análisis y lectura de obras de arte

El proceso de creación artística

Sintaxis del dibujo y elementos que la componen

Dibujos previos y auxiliares: boceto, bosquejo, croquis, apunte

Técnicas y estilos en el arte contemporáneo

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO Y SU IMPLEMENTACIÓN ARTÍSTICA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS. TANGENCIAS Y ENLACES

Formas planas

Formas geométricas planas. Composiciones

Percepción de las formas geométricas planas

Proporción

Proporcionalidad

Representación técnica de formas planas

Construcción geométrica de cuadriláteros

Polígonos estrellados

Enlaces y tangencias

Tangencias

Diseños de objetos y formas

Análisis de la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas

Proceso de construcción de un diseño realizado con formas geométricas planas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. RECONOCIMIENTO

Dibujo técnico. Sistemas de representación. Reconocimiento y Diseños intuitivos

Sistema axonométrico ortogonal. Perspectiva isométrica

Perspectiva isométrica de formas planas

Perspectiva isométrica de formas tridimensionales

Sistema axonométrico oblicuo. Perspectiva caballera

Perspectiva caballera de formas planas

Perspectiva caballera de formas tridimensionales

Perspectiva cónica

Clasificación de la perspectiva cónica

Elementos fundamentales que intervienen en la perspectiva cónica

Perspectiva cónica frontal o central

Perspectiva cónica oblicua o de dos puntos de fuga

Perspectiva libre

Dibujo técnico y nuevas tecnologías

Ejemplos de aplicación de los programas de diseño en 3D

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUNDAMENTOS Y APLICACIONES DEL DISEÑO. EL DISEÑO GRÁFICO

Fundamentos del diseño

Elementos básicos de la comunicación visual en el diseño

Formas básicas

Diseño de composiciones modulares

Forma y función en el diseño

La geometría como instrumento para el diseño

Componentes del diseño relacionados con su función y su apariencia

Ámbitos de aplicación y función del diseño

El diseño gráfico

Ámbitos de aplicación del diseño gráfico

Funciones del diseño gráfico

Fases del proceso de realización de un diseño gráfico

Tipografía

Identidad visual corporativa

Diseño de embalajes

Diseño editorial

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DISEÑO DE OBJETOS Y DE ESPACIOS. EL PROCESO DE CREACIÓN

Diseño de moda

Tipos de diseño

Diseño industrial

Consideraciones a tener en cuenta en el proceso de diseño industrial

Diseño de espacios

Diseño arquitectónico

Diseño de interiores

Diseño y proceso de creación: las fases de una obra

Diseño y nuevas tecnologías

Técnicas informáticas de diseño vectorial

Técnicas informáticas de diseño *bitmap* (o de mapa de bits)

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

Lenguaje audiovisual

Aspectos del lenguaje audiovisual

La fotografía

Recomendaciones para conseguir buenas fotografías

La fotografía en la prensa impresa y digital

Lenguaje cinematográfico

Tipos de plano

Angulaciones de la cámara

El *storyboard*

Movimientos de la cámara

La iluminación

Lenguaje publicitario

Tipos de publicidad

Objetivos de la publicidad

Medios, soportes y formatos publicitarios

Tratamiento de la información

Retórica del mensaje publicitario

Composición de los elementos de mensajes publicitarios

El cartel

El folleto publicitario

Análisis de mensajes publicitario.

UNIDAD DIDÁCTICA 8. IMAGEN DIGITAL. PROYECTO AUDIOVISUAL

Las imágenes digitales

Imágenes de mapa de bits

Imágenes vectoriales

Elaboración de imágenes digitales

Trabajar con Photoshop

Introducción a GIMP

Programas de diseño gráfico vectorial

Programas de animación

Un proyecto de diseño publicitario

**BLOQUE 1. UNIDAD 1. LA LÍNEA. LA TEXTURA.
EL COLOR. MATERIALES Y TÉCNICAS**

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>La línea</p> <p>Ámbitos de aplicación y uso de la línea</p> <p>Valor expresivo de la línea en la expresión plástica</p> <p>La textura</p> <p>Textura táctil</p> <p>Textura visual o gráfica</p> <p>El color</p> <p>Color denotativo</p> <p>Color connotativo</p> <p>Técnicas de dibujo y pintura</p> <p>Lápices de colores, rotuladores y ceras</p> <p>Acuarelas, temperas y acrílico</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p>

<p>Técnicas de grabado y estampación</p> <p>Técnicas de estampación en relieve</p> <p>Técnicas de huecograbado</p>		
---	--	--

BLOQUE 1. UNIDAD 2. LA COMPOSICIÓN

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>Elementos que intervienen en la composición</p> <p>Centro de interés visual</p> <p>Peso visual y equilibrio</p> <p>Líneas de fuerza o direcciones visuales</p> <p>Ritmos visuales</p> <p>Movimiento</p> <p>Análisis y lectura de obras de arte</p> <p>El proceso de creación artística</p> <p>Sintaxis del dibujo y elementos que la componen</p> <p>Dibujos previos y auxiliares: boceto, bosquejo, croquis, apunte</p>	<p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>

<p>Técnicas y estilos en el arte contemporáneo</p>		<p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>
---	--	---

BLOQUE 2. UNIDAD 3. FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS. TANGENCIAS Y ENLACES

<p align="center">Contenidos</p>	<p align="center">Criterios de evaluación</p>	<p align="center">Estándares de aprendizaje</p>
<p>Formas planas</p> <p>Formas geométricas planas</p> <p>Percepción de las formas geométricas planas</p> <p>Proporción</p>		<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión</p>

<p>Proporcionalidad</p> <p>Representación técnica de formas planas</p> <p>Construcción geométrica de cuadriláteros</p> <p>Polígonos estrellados</p> <p>Enlaces y tangencias</p> <p>Tangencias</p> <p>Análisis de la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas</p> <p>Consideraciones sobre enlaces y tangencias</p> <p>Proceso de construcción de un diseño realizado con formas geométricas planas</p>	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	<p>los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p>
--	--	---

BLOQUE 2. UNIDAD 4. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje

<p>Dibujo técnico. Sistemas de representación</p> <p>Sistema axonométrico ortogonal. Perspectiva isométrica</p> <p>Perspectiva isométrica de formas planas</p> <p>Perspectiva isométrica de formas tridimensionales</p> <p>Sistema axonométrico oblicuo. Perspectiva caballera</p> <p>Perspectiva caballera de formas planas</p> <p>Perspectiva caballera de formas tridimensionales</p> <p>Perspectiva cónica</p> <p>Clasificación de la perspectiva cónica</p> <p>Elementos fundamentales que intervienen en la perspectiva cónica</p> <p>Perspectiva cónica frontal o central</p> <p>Perspectiva cónica oblicua o de dos puntos de fuga</p> <p>Perspectiva libre</p>	<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>.</p> <p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p> <p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>
--	--	---

<p>Dibujo técnico y nuevas tecnologías</p> <p>Ejemplos de aplicación de los programas de diseño en 3D</p>		
--	--	--

<p align="center">BLOQUE 3. UNIDAD 5. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. EL DISEÑO GRÁFICO</p>		
<p align="center">Contenidos</p>	<p align="center">Criterios de evaluación</p>	<p align="center">Estándares de aprendizaje</p>
<p>Fundamentos del diseño</p> <p>Elementos básicos de la comunicación visual en el diseño</p> <p>Formas básicas</p> <p>Diseño de composiciones modulares</p> <p>Forma y función en el diseño</p> <p>La geometría como instrumento para el diseño</p> <p>Componentes del diseño relacionados con su función y su apariencia</p> <p>Ámbitos de aplicación y función del diseño</p> <p>El diseño gráfico</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p>

<p>Ámbitos de aplicación del diseño gráfico</p> <p>Funciones del diseño gráfico</p> <p>Fases del proceso de realización de un diseño gráfico</p> <p>Tipografía</p> <p>Identidad visual corporativa</p> <p>Diseño de embalajes (packaging)</p> <p>Diseño editorial</p>		<p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizándolas formas Geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p>
---	--	--

BLOQUE 3. UNIDAD 6. DISEÑO DE OBJETOS Y DE ESPACIOS. EL PROCESO DE CREACIÓN		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>Diseño de moda</p> <p>Figurines</p> <p>Patrones</p> <p>Tipos de diseño</p> <p>Diseño industrial</p> <p>Consideraciones a tener en cuenta en el proceso de diseño industrial</p>	<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el</p>	<p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p>

<p>Diseño de espacios</p> <p>Diseño arquitectónico</p> <p>Diseño de interiores</p> <p>Diseño y proceso de creación: las fases de una obra</p> <p>Diseño y nuevas tecnologías</p> <p>Técnicas informáticas de diseño vectorial</p> <p>Técnicas informáticas de diseño <i>bitmap</i> (o de mapa de bits)</p>	<p>trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>
---	--	--

BLOQUE 4. UNIDAD 7. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>Lenguaje audiovisual</p> <p>Aspectos del lenguaje audiovisual</p> <p>La fotografía</p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p>

<p>Recomendaciones para conseguir buenas fotografías</p> <p>La fotografía en la prensa impresa y digital</p> <p>Lenguaje cinematográfico</p> <p>Tipos de plano</p> <p>Angulaciones de la cámara</p> <p>El <i>storyboard</i></p> <p>Movimientos de la cámara</p> <p>La iluminación</p> <p>Lenguaje publicitario</p> <p>Tipos de publicidad</p> <p>Objetivos de la publicidad</p> <p>Medios, soportes y formatos publicitarios</p> <p>Tratamiento de la información</p> <p>Retórica del mensaje publicitario</p> <p>Composición de los elementos de mensajes publicitarios</p> <p>El cartel</p> <p>El folleto publicitario</p> <p>Análisis de mensajes publicitarios</p>	<p>audiovisual y valorando la labor de equipo.</p> <p>.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guión para la secuencia de una película.</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>.</p>
--	--	---

BLOQUE 4. UNIDAD 8. IMAGEN DIGITAL. PROYECTO AUDIOVISUAL

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>Las imágenes digitales</p> <p>Imágenes de mapa de bits</p> <p>Imágenes vectoriales</p> <p>Elaboración de imágenes digitales</p> <p>Trabajar con Photoshop</p> <p>Introducción a GIMP</p> <p>Programas de diseño gráfico vectorial</p> <p>Programas de animación</p> <p>Un proyecto de diseño publicitario</p>	<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>.</p> <p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Esta materia, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

Conciencia y expresiones culturales. El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la enseñanza de Educación plástica visual y audiovisual ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversos materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

Comunicación lingüística. Será desarrollada durante todo el curso a través de los bloques de contenido, ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral como escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad con la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciando el pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias básicas en Ciencia y Tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Competencia digital. Se desarrollará a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos. También proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual.

Aprender a aprender. Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Competencias sociales y cívicas. A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la

habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaboradora y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

METODOLOGÍA

CRITERIOS METODOLÓGICOS

El proceso metodológico a seguir ha de tener en cuenta las peculiaridades y circunstancias de cada aula, grupo de alumnos y alumnas, su desarrollo intelectual y emocional. Por lo tanto, el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación secundaria obligatoria debe desarrollarse en un clima de apoyo y confianza que favorezca la motivación y el esfuerzo personal, se adaptará a las características de cada alumno y alumna, favorecerá sus capacidades para aprender por sí mismos y para trabajar en equipo, y les iniciará en el conocimiento de la realidad de acuerdo con los principios del método científico.

Las líneas metodológicas que deben orientar la intervención educativa se pueden sintetizar y concretar de la siguiente forma:

- a) Se partirá del nivel de desarrollo del alumno/a, para construir a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren su rendimiento. Los objetivos deben ser realistas alcanzables, medibles y valorables.
- b) La metodología se adaptará a las características de cada alumno y alumna, atendiendo a su diversidad, favorecerá la capacidad de los alumnos para aprender por sí mismos y para trabajar en equipo, y atenderá a los diferentes ritmos de aprendizaje.
- c) La organización docente deberá atender a las necesidades, aptitudes e intereses que demanden los alumnos según se vayan detectando en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es fundamental organizar bien los tiempos y las actividades mínimas a realizar.

d) Los conceptos han de tratarse de forma secuenciada, bien definidos y acotados, de modo que eviten la ambigüedad; por otra parte, deben fomentar la capacidad de abstracción. El desarrollo de la capacidad manual lo conseguirá el propio alumno mediante las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas para cada Unidad Didáctica.

e) Se propiciarán las oportunidades para que los alumnos puedan poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que puedan comprobar la utilidad de lo que han aprendido, y sepan aplicarlo en otros contextos a su vida cotidiana.

f) La actividad educativa procurará dar una formación personalizada, fomentará la participación de los alumnos, asegurará una efectiva igualdad entre el alumnado, y promoverá la relación con el entorno.

g) Se fomentará, de acuerdo con las competencias básicas, la reflexión personal sobre lo realizado y el pensamiento crítico , además de la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido; de esta forma, los alumnos analizarán su progreso respecto a sus conocimientos.

h) Hemos de considerar que el Área de Plástica y Visual es un área primordialmente **conceptual-procedimental**, no sólo procedimental, ya que a través de ella se deben adquirir unos conceptos claros y definidos, tanto creativos como expresivos. La plástica se plantea como una actividad racional que utiliza la manualidad para expresarse.

i) Se debe tener en cuenta la heterogeneidad del alumnado y actuar en consecuencia, por lo que los enfoques metodológicos se adaptarán a las necesidades de cada individuo.

j) La Educación Plástica y Visual es una iniciación a los estudios artísticos. Su punto de partida debe encontrarse en el **mundo cotidiano de imágenes y hechos plásticos** en el que se mueven los alumno/as.

k) Lo que se aprende, se construye sobre lo que se conoce de la realidad, completándose con la información que se va adquiriendo, por lo que se debe procurar relacionar las actividades y los temas propuestos con el entorno e intereses del alumno/a. De este modo se facilita su autoexpresión, la interpretación de hechos reales y, también, se favorece el pensamiento divergente.

l) Los alumno/as, mediante la experimentación, el trabajo en grupo, la búsqueda y selección de información, y la puesta en común de los trabajos realizados, tienen la posibilidad de aprehender la realidad, favoreciéndose la comunicación entre ellos/as.

m) Las actividades de enseñanza-aprendizaje tienen un referente de seguridad que le permite al alumno/a superar las dificultades de su tarea. Para ello, se presenta un número elevado, secuenciado, progresivo y variado de actividades, con lo que, también, se puede trabajar bien la diversidad del alumnado.

n) El proceso de enseñanza-aprendizaje debe materializarse en la creación de mensajes visuales por medio de técnicas y procedimientos adecuados, tanto de forma individual como colectiva, sobre todo, si tenemos en cuenta las posibilidades que ofrecen hoy las tecnologías de la información y la comunicación.

METODOLOGÍA DOCENTE

El profesor, en la impartición del Área de Educación Plástica y Visual, será como coordinador central del proceso de trabajo, es muy importante puesto que ha de enfrentarse a modos y situaciones muy variadas mediante los que los alumnos intentan experiencias artísticas. Por lo tanto, deberá procurar:

Motivar a los alumnos para que sean capaces de observar, analizar, comprender y ver, críticamente, el mundo que les rodea. Con esta acción motivadora, se pretende captar el interés del alumnado, resaltando la actualidad y cercanía de los temas y actividades tratados, la necesidad de su estudio, su aplicación formativa y orientadora, así como las posibilidades de aplicación.

Orientar y **organizar** la búsqueda de información necesaria, libros, material informático, catálogos, vídeos, revistas, películas, recursos informáticos, Internet, etc.

Planificar y **programar** las tareas académicas de desarrollo curricular, secuenciando el orden de las mismas, repartiendo tiempos, todo ello con las necesarias dosis de flexibilidad y adaptación a situaciones imprevistas.

Ser creativo para poder dar la respuesta, más adecuada, a los problemas tanto teóricos, como prácticos que surjan.

Tratar de que los alumnos:

- ❖ Disfruten en la tarea de observación de realizaciones plásticas, tanto propias como ajenas.
- ❖ Respeten las expresiones y creaciones de los demás.

Valorar el proceso creativo como tal, y evitar el encasillamiento de las actividades plásticas en las categorías de Dibujo lineal y artístico.

Elegir el material a utilizar (libro de texto y de actividades, materiales en papel o informáticos, soportes audiovisuales, programas de ordenador, etc) basándose en criterios académicos y de atención a la diversidad.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Material recomendado para que disponga el alumno/a:

- Regla y juego de escuadras.
- Compás.
- Transportador de ángulos.

- Portaminas y minas de grafito duras (3H) y blandas (HB). Carboncillo y difumino.
- Estilógrafos/ Algunos rotuladores calibrado fino.
- Ceras y barras de pastel.
- Lápices de colores y rotuladores gruesos y finos.
- Pinceles de diferentes grosores, botes de témpera.
- Tijeras, cuchilla, pegamento, goma de borrar

Para determinados **trabajos en grupo** se pueden organizar uno equipos de trabajo de grupo con materiales y técnicas de uso común y mayor variedad como:

- Cajas de rotuladores de mayor calidad
- Estuches de barras de pasteles y/o ceras de colores
- Cajas de lápices de colores con una gama amplia / existen cajas de lápices de colores acuarelables.
- Cajas de barritas o lápices de carboncillos
- Cajas de lápices con gama amplia de durezas
- Equipos para trabajar con linóleos o técnicas de estampación
- Soportes variados, papel, cartulinas, papel acuarelable, etc (laminas, blocs.); en las tiendas la oferta es amplísima (y a veces algo cara).

EQUIPO DEL PROFESOR/A

- Equipo informático. Conviene que tenga cargado ciertos programas de tratamiento de imágenes (Photoshop/...). Internet
- Cañón de proyección (pantalla). Hoy día es casi imprescindible
- Cámara digital. Fotografías, transparencias, Vídeos (comprados o elaborados).
- Libros, mapas, catálogos, revistas. Bibliografía
- Esquemas, modelos.
- Otros: la bata evita mancharse, cuadernos de profesor (en muchos centros existen modelos unificados, para anotar asistencias, el trabajo día a día. Anotaciones realizadas en clase , observaciones

- Profesionalidad, ánimo y paciencia e imaginación.(no se venden, se tienen o se adquieren)

Otros recursos didácticos:

- Visitas a determinados talleres-aulas. (estampación, cerámica, orfebrería, vidrio..)
- Visitas a empresas, museos, iglesias, catedrales.
- Recorridos por cascos históricos.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Los intereses y capacidades de cada alumno/a son diferentes y deberán ser tenidos en cuenta a la hora de impartir el área, sobre todo, en lo referente a los ritmos de aprendizaje y de progresión. En este sentido, conviene conocer el punto de partida de cada uno de los alumnos, para un posterior aprendizaje y planificar los niveles de dificultad que se van a encontrar los alumno/as, así como el número de actividades de enseñanza-aprendizaje que habrán de desarrollar.

La metodología de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar **soluciones personales** permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.
- El planteamiento de **actividades variadas** que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el ámbito de la visualidad o de la actividad plástica.
- El planteamiento de **actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos** en función de sus características.

- El diseño de **actividades de dificultad o complejidad creciente** que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.
- En cuanto a la evaluación se tendrá en cuenta que:
Cada trabajo de cada alumno se ha de valorar como único y original, estimulándole a superar las dificultades y a seguir avanzando en su proceso de aprendizaje. Para ello conviene facilitarle la reflexión sobre lo realizado, sobre lo aprendido y el análisis de las dificultades con las que se ha encontrado

TRATAMIENTO DE LOS TEMAS TRANSVERSALES

- En Educación Secundaria Obligatoria, la **comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las materias.**
- Las Administraciones educativas fomentarán el **desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad** y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia.
- Las Administraciones educativas fomentarán el aprendizaje de la **prevención y resolución pacífica de conflictos** en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, **así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.**

- La programación docente debe comprender en todo caso **la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia**
- **Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.**
- Los currículos incorporarán elementos curriculares relacionados con **el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad**, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.
- Los currículos de Educación incorporarán elementos curriculares orientados al **desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor**, a la adquisición de **competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas** y al **fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor** y al empresario, así como a la ética empresarial. Las Administraciones educativas fomentarán las medidas para que **el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial** a partir de **aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentir del trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.**
- Las Administraciones educativas adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil. A estos efectos, **promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar**, en los términos y condiciones que garanticen un desarrollo adecuado **para favorecer una vida activa, saludable y autónoma.**

EVALUACIÓN

EL PROCESO DE EVALUACIÓN

La evaluación es uno de los elementos del proceso educativo de mayor importancia, y requiere una dedicación constante por parte del profesorado. Las concepciones sobre qué es, qué hay que evaluar, cómo se debe hacer y cuándo se ha de efectuar, son variadas y muy distintas según la concepción que tengan los profesores de la enseñanza.

¿Qué es la evaluación?

La evaluación se puede entender como un proceso continuo de recogida de información y de análisis, que nos permite conocer qué aprendizaje se está consiguiendo, qué variables influyen en dicho aprendizaje y cuáles son los obstáculos y dificultades que afectan negativamente al aprendizaje.

Por lo tanto, podemos decir que la evaluación implica la emisión de un juicio de valor; comparativo, porque se hace con respecto a un referente, que son los criterios de evaluación; corrector, porque se hace con el fin de mejorar aquello que ha sido objeto de la evaluación; y continuo, porque requiere establecer tres momentos fundamentales en el proceso: el comienzo, el proceso y el final.

¿Qué hay que evaluar?

El objeto de la evaluación no es único. Podría entenderse que lo que hay que evaluar es el producto final, es decir, el aprendizaje logrado por el alumno o la alumna a lo largo de un periodo de tiempo. Pero, también es de suma importancia evaluar la influencia de todas las posibles variables que pueden influir en el rendimiento final, como la actitud y el trabajo de los alumnos, el proceso de enseñanza que ha llevado a cabo el profesor, los materiales didácticos empleados, etc.; todo ello se suele englobar en la llamada evaluación del proceso.

Dentro del concepto de evaluación del producto o aprendizaje, hay que tener presente que por objeto de aprendizaje hay que entender, todo conocimiento teórico y práctico, así como las capacidades competenciales que se han enseñado de forma explícita. De todo ello, se deduce que habrá que emplear diferentes instrumentos y procedimientos de evaluación que sean pertinentes con lo que se quiere evaluar, tanto para el producto (aprendizaje) como para el proceso (enseñanza).

¿Cómo se debe hacer?

La evaluación del aprendizaje ha de efectuarse mediante el uso de instrumentos y procedimientos adecuados a lo que se pretende medir u observar. Los instrumentos y procedimientos deben ser variados y orientadores.

Para la evaluación del proceso, se precisa ser crítico y a la vez reflexivo, cuestionando constantemente lo que se hace, y procurando analizar los principales elementos que pueden distorsionar el proceso educativo; de esta forma podremos identificar los problemas e intentar poner remedio en la medida de nuestras posibilidades.

La evaluación de la propia práctica docente constituye una de las estrategias de formación más potentes que existen para la mejora de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo las correcciones oportunas en su labor didáctica.

¿Cuándo se debe de hacer?

La evaluación ha de venir marcada por los tres momentos, citados anteriormente, que definen el proceso continuo de enseñanza-aprendizaje:

- 1) Evaluación inicial: Se realiza al comienzo del proceso para obtener información sobre la situación de cada alumno y alumna, y para detectar la presencia de errores conceptuales que actúen como obstáculos para el aprendizaje posterior.

Esto conllevará una atención a sus diferencias y una metodología adecuada para cada caso.

- 2) Evaluación formativa: Tipo de evaluación que pretende regular, orientar y corregir el proceso educativo, al proporcionar una información constante que permitirá mejorar tanto los procesos como los resultados de la intervención educativa. Es, por tanto, la más apropiada para tener una visión de las dificultades y de los procesos que se van obteniendo en cada caso. Con la información disponible se valora si se avanza adecuadamente hacia la consecución de los objetivos planteados. Si en algún momento se detectan dificultades en el proceso, se tratará de averiguar sus causas y, en consecuencia, adaptar las actividades de enseñanza-aprendizaje.
- 3) Evaluación sumativa: Se trata de valorar los resultados finales de aprendizaje y comprobar si los alumnos y alumnas han adquirido los contenidos y competencias básicas que les permitirán seguir aprendiendo cuando se enfrenten a contenidos más complejos.
- 4)

¿Cómo planteamos la evaluación?

La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos de la Educación Secundaria Obligatoria será continua y diferenciada según las distintas materias del currículo.

En ese proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades, y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo.

Al evaluar de esta manera reflexionamos también sobre la práctica educativa. Cada profesor planteará los correctores adecuados, individuales y grupales, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, los profesores evaluarán tanto los aprendizajes de los alumnos como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Consideramos que para realizar una adecuada intervención educativa, es necesario plantear una evaluación amplia y abierta a la realidad de las tareas de aula y de las características del alumnado, con especial atención al tratamiento de la diversidad.

Los instrumentos de evaluación se definen como aquellos documentos o registros utilizados por el profesorado para la observación sistemática y el seguimiento del proceso de aprendizaje del alumnado. De esta forma la evaluación debe apoyarse en la recogida de información. Por ello es necesario que el equipo de profesores determine las características esenciales de los procedimientos de evaluación; entre ellas subrayamos las siguientes:

- Ser muy variados, de modo que permitan evaluar los distintos tipos de capacidades y contenidos curriculares y contrastar datos de la evaluación de los mismos aprendizajes obtenidos a través de sus distintos instrumentos.
- Poder ser aplicados, algunos de ellos, tanto por el profesor como por los alumnos en situaciones de autoevaluación y de coevaluación.
- Dar información concreta de lo que se pretende evaluar, sin introducir variables que distorsionen los datos que se obtengan con su aplicación.
- Utilizar distintos códigos (verbales, sean orales o escritos, gráficos, numéricos, audiovisuales, etc.) cuando se trate de pruebas dirigidas al alumnado, de modo que se adecuen a las distintas aptitudes y que el código no mediatice el contenido que se pretende evaluar.
- Ser aplicables en situaciones más o menos estructuradas de la actividad escolar.

- Permitir evaluar la transferencia de los aprendizajes a contextos distintos de aquellos en los que se han adquirido, comprobando así su funcionalidad y la adquisición de las competencias básicas.

A continuación enumeramos algunos de los procedimientos e instrumentos que se pueden emplear para evaluar el proceso de aprendizaje:

- **Observación sistemática**
 - Observación directa del trabajo en el aula, laboratorio o talleres.
 - Revisión de los cuadernos de clase.
 - Registro anecdótico personal para cada uno de los alumnos.
- **Analizar las producciones de los alumnos**
 - Cuaderno de clase.
 - Resúmenes.
 - Actividades en clase (problemas, ejercicios, respuestas a preguntas, etc.).
 - Producciones escritas.
 - Trabajos monográficos.
 - Memorias de investigación.
- **Evaluar las exposiciones orales de los alumnos**
 - Debates
 - Puestas en común.
 - Diálogos
 - Entrevista.
- **Realizar pruebas específicas**
 - Objetivas.
 - Abiertas.
 - Exposición de un tema, en grupo o individualmente.
 - Resolución de ejercicios
 - Autoevaluación
 - Coevaluación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN – PRIMERO y SEGUNDO

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

1. Identificar los elementos constitutivos esenciales (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y textura) de objetos y/o aspectos de la realidad.

Con este criterio se comprueba si el alumno o la alumna es capaz de identificar las cualidades que determinan su valor físico, funcional o estético y de describir por medio de recursos plásticos las proporciones y las relaciones de forma, color, ritmo, textura, presentes en la realidad para interpretarla objetiva o subjetivamente.

2. Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a los elementos visuales (luz, sombra, textura) y de relación.

Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponer diferentes opciones teniendo en cuenta las consecuencias y evaluar cuál es la mejor solución.

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

Mediante este criterio se pretende saber si el alumnado es capaz de utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual mostrando una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.

4. Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.

Este criterio permite conocer si el alumnado manifiesta actitudes de respeto, tolerancia, flexibilidad e interés favoreciendo, de esta manera, la competencia social.

5. Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.

Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de tomar conciencia de las necesidades en función de los objetivos y de valorar, críticamente, su producción aceptando los propios errores como instrumento de mejora.

6. Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de utilizar estrategias compositivas adecuadas, realizar un buen uso de las técnicas y diferenciar el origen y variaciones de los elementos visuales (luz, sombra y textura) para realizar sus propias creaciones.

7. Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo a la diversidad cultural.

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de valorar las formas e imágenes que propone el campo del arte y el nivel de interés mostrado por el estudio, análisis e interpretación de las mismas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN – TERCERO Y CUARTO CURSO

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

1. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponiendo diversas opciones y evaluar cuál es la mejor solución.

Este criterio pretende conocer si el alumnado adquiere habilidades para ser autónomo, creativo y responsable en el trabajo.

2. Utilizar recursos informáticos y las tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográfica.

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de utilizar diversidad de herramientas de la cultura actual relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación para realizar sus propias creaciones.

3. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa.

Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de elaborar y participar, activamente, en proyectos cooperativos aplicando estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual.

4. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de expresión gráfico-plástica (dibujo artístico, volumen, pintura, grabado).

En este criterio se intenta comprobar si el alumnado conoce distintos tipos de soportes y técnicas bidimensionales (materias pigmentarias y gráficas) y tridimensionales (materiales de desecho y moldeables).

5. Utilizar la sintaxis propia de las formas visuales del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos.

Con este criterio se trata de comprobar si el alumnado es capaz de distinguir en un objeto simple bien diseñado sus valores funcionales unidos a los estéticos (proporción entre sus partes, color, textura, forma, etc.).

6. Elaborar obras multimedia y producciones videográficas utilizando las técnicas adecuadas al medio.

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de reconocer los procesos, las técnicas y los materiales utilizados en los lenguajes específicos fotográficos, cinematográficos y videográficos (encuadres, puntos de vista, trucajes...)

7. Describir objetivamente las formas, aplicando sistemas de representación y normalización.

Con este criterio se evalúa si el alumnado es capaz de representar la realidad tal como la ve sobre un soporte bidimensional mediante representaciones que no requieren operaciones complicadas en su trazado. Se evaluará la corrección en el trazado

geométrico de los elementos utilizados, su adecuada relación entre distancia y tamaño y su disposición en el espacio.

8. Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de los entornos visuales (obras de arte, diseño, multimedia, etc.).

Este criterio pretende conocer si el alumnado es capaz de tener actitudes críticas y de aprecio y respeto hacia las manifestaciones plásticas y visuales de su entorno, superando inhibiciones y prejuicios.

CRITERIOS EVALUABLES PARA CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES QUE DESARROLLAN LOS ALUMNOS

- ¿ Trae el material y trabaja en clase?
- ¿ Presenta el trabajo en la fecha prevista?
- ¿ Se adecua el trabajo a lo que podía y se pretendía?
- ¿ Son correctas las realizaciones de los ejercicios?
- ¿ Los resultados son imaginativos y personales?
- ¿ Es buena la representación y la limpieza del trabajo?
- ¿ Cuida el material y la limpieza del aula?
- ¿ Participa activamente si el trabajo es en grupo?
- ¿ Cual es su actitud hacia los demás miembros del grupo y el profesor?

Criterios de Calificación de 1º ,2º ,3º y 4º de la E.S.O.

Procedimientos. 40%

- Trabajo diario de clase.
- Trabajos y proyectos prácticos.

Conceptos. 40%

- Pruebas prácticas y exámenes en el aula.

Actitudes.20%.

- Comportamiento, material de trabajo.
- Entrega de los trabajos los días propuestos.
-

Trabajo diario de clase. Trabajos y proyectos prácticos.

Esta materia tiene unos contenidos que se desarrollan en su mayoría de forma práctica por lo que el alumno deberá realizar las láminas referentes a los contenidos de cada tema explicado previamente, estas láminas se deberán hacer en clase y se deberán terminar en casa si no se tuviera el tiempo suficiente en clase.

Se realizarán un número determinado de trabajos y láminas por cada evaluación, la no entrega de cada lámina o trabajo será puntuable como cero, que hará media proporcional en la nota de la evaluación.

El 40% de la nota de procedimientos será la media aritmética de todas las notas de los trabajos entregados en cada evaluación.

Se valorará en los procedimientos la limpieza, buena resolución de cada lámina de dibujo (exactitud en las medidas) y buena ejecución de los ejercicios propuestos (corrección en el trazo).

Pruebas prácticas y exámenes en el aula.

Al final de cada tema se realizará una prueba o examen, dicha prueba tendrá parte teórica y parte práctica de los contenidos vistos en cada tema. Las pruebas prácticas y exámenes supondrán el 40% de la nota de evaluación.

Comportamiento, material de trabajo y entrega de los trabajos propuestos.

El comportamiento se tendrá muy en cuenta; se entiende como buen comportamiento llegar a clase a su hora, no molestar al profesor mientras explica cada tema, participar en la limpieza del aula de plástica, participar en clase. Los trabajos y

láminas se entregarán el día propuesto por el profesor. Este apartado será un 20% de la nota de la Evaluación.

RECUPERACIÓN DE ALUMNOS/AS CON LA MATERIA PENDIENTE DE ED. PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

E.S.O

La asignatura de Ed. Plástica en los cursos 1º y 2º es obligatoria para todos los alumnos y ofrece una continuidad evolutiva de conocimiento por lo que consideramos que si superan el siguiente nivel se dará por recuperado el anterior.

En 3ª y 4º de E.S.O la asignatura es optativa, por lo que puede darse el caso de que un alumno que no superase el 2º curso no se haya matriculado en 3ª ó 4º. Para esta circunstancia el departamento elaborará un listado de dichos alumnos y se les notificará en una reunión, previamente convocada sobre los trabajos que habrán de realizar, así como el carácter de la prueba que deberán de superar para alcanzar el nivel de 2º de E.S.O.

FECHA PARA LA ENTREGA DE TRABAJOS Y EXAMEN DE PENDIENTES

20 Febrero. Entrega de trabajos y examen.

BACHILLERATO

1ºBACHILLERATO

Los alumnos de 1º de bachillerato no tienen materias pendientes.

2ºBACHILLERATO

Los alumnos de 2º de bachillerato con la asignatura de 1º tendrán que superar unas pruebas que realizarán con el profesor encargado de la materia, a lo largo del curso, coincidiendo con las evaluaciones o en los plazos que se marquen. El alumno será informado del tema en la reunión que se celebrará a comienzo de curso.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PARA EL CURSO 2019 /20 PROPUESTAS POR EL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

2º TRIMESTRE –Visita a Málaga a diferentes museos (CAC , Museo Picaso, Casa natal

De Picaso, Museo Tysssen, Museo municipal, etc).

Actividad dirigida a 4ª ESO.

-Visita al palacio de Exposiciones de Benalmádena .Actividad dirigida a 1º de la ESO.

- Visita al Acuario (Puerto Marina). Actividad dirigida a 1º E.S.O.

3ºTRIMESTRE -Visita al ZOO. Dirigida a 1º ESO..

-Visita al TÍVOLI .Dirigida a 1º ESO.

- Sesión fotográfica por las zonas verdes del pueblo.

Actividad dirigida a 1º ESO.

-Visita al Museo POUMPIDOU (Muelle 1).Destinada a 4º ESO.

En estas actividades se podrían incluir otras que surgieran a lo largo del curso, si el Departamento lo considerara oportuno.

Todas las actividades con fecha por determinar.

ACTIVIDAD DE LECTURA

PROPUESTA DE ACTIVIDADES EN LA QUE LOS ALUMNOS DE SECUNDARIA DEBERÁN EXPRESARSE DE FORMA ORAL.

-Seleccionar textos de teoría o historia del Arte y leerlos en clase.

-Descripción de temas como el graffiti.

-Lectura y exposición del trabajo que se esté realizando en clase al resto del grupo.

-Actividad sobre el refranero español. Ilustrar y buscar ejemplos de aplicación en diferentes campos (científico, deportivo, etc),y exponerlos en clase.

PROGRAMACIÓN Y CONTENIDOS PARA LA ASIGNATURA DE DIBUJO TÉCNICO DE 1º Y 2º DE BACHILLERATO

1º Y 2º BACHILLERATO

ÍNDICE

Introducción

Objetivos del Bachillerato

Objetivos del Dibujo técnico

Competencias clave

Metodología

Evaluaciones

Organización y distribución de los contenidos 1º Y 2º Bachillerato

Competencias que se trabajan en las unidades temáticas

INTRODUCCIÓN

Según se indica en Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, el dibujo técnico tiene como finalidad dotar al alumno de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad. Esta función comunicativa, basada en una serie de convenciones y normas consensuadas a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite expresar, transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de una forma objetiva e inequívoca.

El dibujo técnico, por tanto, se hace imprescindible como medio de expresión y comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto tecnológico que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas con el objetivo de visualizar y definir con exactitud lo que se desea diseñar y posteriormente producir.

El alumno debe adquirir competencias específicas en los dos niveles de comunicación del dibujo técnico como lenguaje universal: comprender e interpretar información y documentación codificada y representar o elaborar documentos técnicos normalizados y comprensibles para los destinatarios. Es necesario el conocimiento de un conjunto de convenciones que están recogidas en las normas para el Dibujo Técnico, que se establecen en un ámbito nacional e internacional.

La asignatura favorece la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convenciones, lo que la convierte en una valiosa ayuda formativa de carácter general.

A lo largo del primer curso se trabajan las competencias básicas relacionadas con el Dibujo Técnico como lenguaje universal. A tal fin, se desarrollan gradualmente y de forma interrelacionada tres grandes bloques de contenidos: Geometría, Sistemas de representación y Normalización.

El carácter instrumental del dibujo técnico permite el trabajo interdisciplinar con otras materias y la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores.

Conviene destacar el papel cada vez más importante de las nuevas tecnologías en la sociedad actual. Por ello, se incluye en el currículo, no como contenido, sino como una herramienta, el conocimiento de las posibilidades de los programas de diseño asistido por ordenador.

OBJETIVOS DEL BACHILLERATO

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos y habilidades que les permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia. Asimismo, capacitará al alumnado para acceder a la educación superior.

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

OBJETIVOS DEL DIBUJO TÉCNICO

La enseñanza del dibujo técnico en el bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

1. Utilizar adecuadamente y con cierta destreza los instrumentos y la terminología específica del dibujo técnico.
2. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
3. Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.

4. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas en el plano.
5. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.
6. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar las principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
7. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.
8. Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
9. Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
10. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.
11. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida (competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender).
12. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como de afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente (competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, sentido de iniciativa y emprendimiento).

13. Afianzar el espíritu emprendedor con actividades de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
14. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural (conciencia y expresión cultural, competencias sociales y cívicas).

COMPETENCIAS CLAVE

En el preámbulo del citado Real Decreto 115/2014, se indica que en línea con la Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las **competencias clave para el aprendizaje permanente**, este real decreto se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica.

Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un «**saber hacer**» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias, y la vinculación de éste con las habilidades prácticas o destrezas que las integran.

El aprendizaje por competencias favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes: el concepto se aprende de forma conjunta al procedimiento de aprender dicho concepto.

Se adopta la denominación de **competencias clave** definidas por la Unión Europea. Se considera que «las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo».

A efectos del presente real decreto, las competencias del currículo serán las siguientes:

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, deberán diseñarse actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

METODOLOGÍA

Según se indica en el real decreto 2015, las actividades educativas en el Bachillerato favorecerán la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados.

La asignatura de Dibujo Técnico se estudia en los dos cursos del bachillerato.

Los contenidos se organizan en torno a cuatro grandes bloques de que consta esta materia (geometría y dibujo técnico; sistemas de representación; normalización y documentación gráfica de proyectos). Tratándose de una materia propia de una modalidad hay que pensar que, con los conocimientos recibidos, el alumno adquiere una formación más especializada que lo prepara y orienta hacia estudios posteriores o hacia una actividad profesional.

La metodología a seguir se fundamentará en la idea principal de que el dibujo técnico debe capacitar para el conocimiento del lenguaje gráfico empleado por las distintas especialidades industriales, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas.

Teniendo en cuenta que el dibujo técnico debe ser eminentemente activo, a la explicación teórica de la asignatura seguirá la realización de ejercicios, problemas y actividades que pongan al alumno en situación de aplicación de los conocimientos adquiridos.

Se utilizarán medios audiovisuales en orden a conseguir la mayor eficiencia docente, claridad de exposición y ahorro considerable de tiempo además de la explicación y desarrollo del tema en la pizarra.

También se recomienda la utilización de modelos reales.

Profesionalmente, en el futuro, el técnico utilizará el dibujo técnico como herramienta y medio, por lo que no precisa de un singular adiestramiento instrumental, propio de profesionales especializados. Sin embargo, si bien el aprendizaje de ciertos aspectos del dibujo técnico se apoya en ejecuciones prácticas, como vistas necesarias, acotación, etc., en otro aspecto del mismo, como representación de elementos normalizados, es posible su identificación sobre planos ya ejecutados, con lo que no se justifica su dibujo de forma aislada para aprender su representación convencional.

En general, y para aprovechar al máximo el número de horas lectivas del curso, las actividades deben distribuirse mediante trabajos a limpio y resoluciones a mano alzada. Sin duda, conviene que el alumno adquiera soltura con todos los instrumentos y la rapidez y precisión necesarias; por ello, al menos una tercera parte de sus trabajos deberá realizarlos con los instrumentos. Sin embargo, el repaso de muchas construcciones y cierto tipo de problemas geométricos y de descriptiva puede hacerlos a mano alzada con el portaminas. Este sistema de aprendizaje, que aparentemente no tiene importancia, supone para el alumno un ahorro de tiempo muy estimable que puede dedicar a ampliar el número de actividades. Esta metodología, aplicada personalmente a lo largo de más de cuarenta años en la enseñanza del dibujo técnico, se recomienda de forma especial por los frutos que produce. El alumno emplea menos tiempo y sobre todo “suelta su mano” y consigue hacer correctamente croquis, perspectivas, esquemas y diseños.

EVALUACIONES

Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos del Bachillerato en las evaluaciones continua y final de la materia de la asignatura de Dibujo técnico, serán los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables .

La evaluación del aprendizaje del alumnado será continua, tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN 1º Y 2º BACHILLERATO

CRITERIOS GENERALES

La evaluación constituye un elemento básico para la orientación de las decisiones curriculares. Permite definir adecuadamente los problemas educativos, emprender actividades de investigación didáctica y en definitiva, regular el proceso de concreción del currículo de cada comunidad educativa.

En general, en la calificación, se atenderá a los siguientes criterios:

- Se valorarán los aspectos conceptuales por encima de los aspectos formales.

- Se considerará correcto cualquier método que se aplique para la resolución de los problemas y ejercicios, siempre que esté de acuerdo con los contenidos de la programación y que conduzca correctamente a la solución pedida. Salvo en aquellos casos en cuyos enunciados quede expresamente indicado el método a emplear.

- Se exigirá que las soluciones de los distintos problemas y ejercicios estén de acuerdo con la normalización y convencionalismos propios del Dibujo Técnico y sus aplicaciones.

CRITERIOS ESPECÍFICOS

- Todo control ó examen estará compuesto de varios problemas ó ejercicios, excepto cuando los contenidos y el horario disponible, demanden un ejercicio único. Se puntuará sobre 10.

- Se realizarán varios ejercicios de control periódicos durante cada trimestre, un mínimo de dos y un máximo de tres, cada uno de ellos hace referencia a conceptos específicos. También deberán entregar las láminas y ejercicios propuestos.

- Cada alumno tendrá derecho a un examen de recuperación por evaluación, previa presentación de las láminas y actividades propuestas. Con este examen de recuperación se podrá mejorar la calificación de los controles anteriores correspondientes.

-La nota final de cada evaluación será la media de los exámenes parciales.

-La nota final del curso será la media de las tres evaluaciones.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

-Conocimientos: comprensión del enunciado y de los datos, por la corrección del planteamiento: 50% de la puntuación máxima.

-Procedimientos y de las normas, por la exactitud del resultado: 40% de la puntuación máxima.

-Actitudes: destreza en el trazado, por la precisión, limpieza y disposición del dibujo: 10% de la puntuación máxima.

ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE LOS CONTENIDOS

1º BACHILLERATO

Los bloques de contenidos del Dibujo Técnico I son los reflejados en el real decreto 1105/2014 (currículo del Bachillerato) y las unidades temáticas son:

BLOQUE TEMÁTICO I: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

TEMA 1: INSTRUMENTOS DE DIBUJO

Características y empleo

TEMA 2: TRAZADOS FUNDAMENTALES

Reconocimiento de la geometría en la naturaleza y en el arte y como instrumento para el diseño

TEMA 3: TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO

Paralelas, perpendiculares, mediatrices. Operaciones con ángulos

TEMA 4: ESCALAS

TEMA 5: CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES I

Triángulos. Rectas y puntos notables de un triángulo

TEMA 6: CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES II

Cuadriláteros. Polígonos regulares

TEMA 7: RELACIONES GEOMÉTRICAS

Proporcionalidad, semejanza, igualdad y equivalencia

TEMA 8: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

Traslación, giro, simetría, homotecia y afinidad

TEMA 9: TANGENCIAS

TEMA 10: CURVAS TÉCNICAS

Óvalo, ovoide, espiral y voluta. Trazado como aplicación de tangencias

TEMA 11: GEOMETRÍA

Aplicaciones de la geometría. Geometría y nuevas tecnologías

BLOQUE TEMÁTICO II: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

TEMA 12: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Fundamentos y características más importantes de cada uno de ellos

TEMA 13: SISTEMA DIÉDRICO I

Representación del punto, la recta y el plano

TEMA 14: SISTEMA DIÉDRICO II

Intersección de planos y de recta con plano

TEMA 15: SISTEMA DIÉDRICO III

Paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdaderas magnitudes

TEMA 16: SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS

TEMA 17: SISTEMA AXONOMÉTRICO

TEMA 18: SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA

TEMA 19: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL I

Representación del punto, la recta y el plano

TEMA 20: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL II

Representación de superficies poliédricas y de revolución. Trazado de perspectivas de exteriores y de interiores

BLOQUE TEMÁTICO III: NORMALIZACIÓN

TEMA 21: NORMALIZACIÓN

Principios generales de representación. Líneas normalizadas

TEMA 22: FORMATOS

Plegado para archivadores A4. Archivo y reproducción de planos

TEMA 23: ACOTACIÓN

Cortes y secciones.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL

-1º TRIMESTRE-Parte del bloque temático II. Sistema Diédrico. (Temas 12,13,14,15).

-2º TRIMESTRE-Bloque Temático I. (Temas 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11).

-3º TRIMESTRE-Parte del bloque temático II (Temas 16,17,18,19,20) y Bloque temático III (Temas 21 22 23).

BLOQUE 1. Geometría y Dibujo técnico		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>TEMA 1: INSTRUMENTOS DE DIBUJO</p> <p>TEMA 2: TRAZADOS FUNDAMENTALES</p> <p>TEMA 3: TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO</p> <p>TEMA 4: ESCALAS</p> <p>TEMA 5: CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES I</p> <p>TEMA 6: CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES II</p> <p>TEMA 7: RELACIONES GEOMÉTRICAS</p>	<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.</p>	<p>1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p> <p>1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p> <p>1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p>

**TEMA 8:
TRANSFORMACIONES
GEOMÉTRICAS**

1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.

1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.

1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.

1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y

		<p>aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p>
<p>TEMA 9: TANGENCIAS</p> <p>TEMA 10: CURVAS TÉCNICAS</p> <p>TEMA 11: GEOMETRÍA</p>	<p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>2. 1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>2. 2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>2. 3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>2. 4 Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras</p>

		planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos
--	--	---

BLOQUE 2. Sistemas de representación

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>TEMA 12: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</p> <p>TEMA 13: SISTEMA DIÉDRICO I</p>	<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p>	<p>1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p> <p>1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p> <p>1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su</p>

		<p>forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.</p> <p>1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p>
<p>TEMA 14: SISTEMA DIÉDRICO II</p> <p>TEMA 15: SISTEMA DIÉDRICO III</p> <p>TEMA 16: SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS</p>	<p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p>

		<p>2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p> <p>2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de</p>
--	--	--

		un terreno a partir de sus curvas de nivel
<p>TEMA 17: SISTEMA AXONOMÉTRICO</p> <p>TEMA 18: SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA</p>	<p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p>	<p>3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>3.2. Realiza perspectivas caballeras de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado</p>
<p>TEMA 19: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL I</p>	<p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p>	<p>4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto</p>

<p>TEMA 20: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL II</p>		<p>principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</p> <p>4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.</p>
<p>BLOQUE 3. Normalización</p>		
<p>Contenidos</p>	<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Estándares de aprendizaje</p>
<p>TEMA 21: NORMALIZACIÓN</p>	<p>1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la</p>	<p>1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e</p>

<p>TEMA 22: FORMATOS</p>	<p>calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</p>	<p>ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p>
<p>TEMA 23: ACOTACIÓN</p>	<p>2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</p>	<p>2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p> <p>2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición</p>

		<p>dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>
--	--	--

UNIDAD 1. INSTRUMENTOS DE DIBUJO		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>El papel y sus clases. El lápiz.</p> <p>El sacapuntas. El portaminas.</p> <p>El estuche y el afilador de minas.</p> <p>La goma de borrar.</p>	<p>Conocer los diversos instrumentos empleados en la confección de un dibujo técnico. Sus características y la forma de empleo.</p> <p>Utilizar las diferentes técnicas gráficas con un empleo adecuado de instrumentos y materiales.</p> <p>Comprender la forma de conservar los instrumentos en perfecto estado.</p>	<p>Distinguir las características y el modo de empleo de los instrumentos de dibujo. Manejar adecuadamente los instrumentos y materiales.</p> <p>Conocer y conservar en perfecto estado los instrumentos de dibujo</p> <p>Utilizar con destreza y precisión el cartabón y la escuadra para el trazado de paralelas,</p>

<p>La escuadra y el cartabón. La regla.</p> <p>El transportador de ángulos.</p> <p>El compás. Los estilógrafos.</p> <p>Las plantillas.</p>	<p>Comprender la importancia que tiene el manejo correcto del cartabón y de la escuadra para el trazado de paralelas, perpendiculares y ángulos.</p>	<p>perpendiculares y ángulos.</p>
--	--	-----------------------------------

UNIDAD 2. TRAZADOS FUNDAMENTALES		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Reconocimiento de la geometría en la naturaleza.</p> <p>Identificación de estructuras geométricas en el arte.</p> <p>La geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p>	<p>Conocer la importancia y significación de la geometría en la naturaleza y aprender a valorarla. Observar y reconocer la geometría en diferentes formas naturales: animales, minerales, flores, frutas, etc..</p> <p>Identificar y distinguir las estructuras geométricas empleadas y utilizadas en las obras artísticas de las diferentes épocas y autores.</p> <p>Apreciar y valorar la geometría como base e instrumento fundamental en el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p>	<p>Reconocer y valorar la trascendencia de la geometría en la naturaleza.</p> <p>Identificar diferentes formas y estructuras geométricas en la naturaleza.</p> <p>Buscar obras artísticas de diferentes épocas y artistas donde aparecen estructuras geométricas.</p> <p>Evaluarla importancia de la geometría como instrumento para el diseño.</p>

UNIDAD 3. TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación

<p>Elementos geométricos.</p> <p>Signos geométricos.</p> <p>Lugar geométrico y sus aplicaciones.</p> <p>Operaciones con segmentos.</p> <p>Ángulos. Clases de ángulos y su construcción.</p> <p>Operaciones con ángulos.</p> <p>Elaboración de formas basadas en redes modulares</p>	<p>Distinguir los elementos geométricos.</p> <p>Conocer los principales signos geométricos.</p> <p>Comprender y utilizar el concepto de lugar geométrico.</p> <p>Resolver problemas de operaciones con segmentos, trazado de la mediatriz de un segmento, de perpendiculares, construcción de ángulos con el compás y con las plantillas y determinación de bisectrices.</p> <p>Conocer el modo de obtener formas basadas en redes modulares</p>	<p>Reconocer los diferentes elementos geométricos.</p> <p>Determinar, con ayuda de los instrumentos de dibujo, los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano</p> <p>Realizar, utilizando escuadra y cartabón y compás, operaciones con segmentos y con ángulos.</p> <p>Resolver problemas geométricos sencillos en los que intervengan, paralelas, perpendiculares, mediatrices, bisectrices.</p> <p>Diseñar, modificar o reproducir formas basadas en redes modulares</p>
---	--	---

UNIDAD 4. ESCALAS		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Proporcionalidad.</p> <p>Escalas.</p> <p>Clases de escalas.</p>	<p>Adquirir con claridad el concepto de "escala".</p> <p>Construir una escala gráfica y aplicarla.</p> <p>Dibujar planos sencillos con escalas.</p>	<p>Comprender el concepto de escala.</p> <p>Dibujar diferentes escalas gráficas y aplicarlas a ejercicios concretos.</p> <p>Reproducir figuras proporcionales empleando la escala adecuada.</p>

UNIDAD 5. CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES I		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Triángulos. Definición y clasificación.</p> <p>Rectas y puntos notables de un triángulo.</p> <p>Construcción de triángulos.</p>	<p>Adquirir el concepto de triángulo.</p> <p>Conocer sus clases y características, así como los conceptos de altura, mediana, mediatriz de un lado, bisectriz de un ángulo y puntos notables.</p> <p>Aprender a construir un triángulo a partir de unos datos en los casos más sencillos.</p>	<p>Distinguir los diferentes tipos de triángulos.</p> <p>Trazar los puntos y rectas notables de un triángulo.</p> <p>Dibujar, con ayuda de la escuadra, el cartabón y el compás, triángulos a partir de diferentes datos: lados, ángulos, rectas y puntos notables.</p>

UNIDAD 6. CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES II		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Cuadriláteros.</p> <p>Definición, clasificación y propiedades.</p> <p>Cuadrado, rectángulo, rombo, romboide, trapecio y trapezoide.</p> <p>Polígonos. Definición y sus clases.</p> <p>División de la circunferencia en partes iguales.</p>	<p>Conocer el concepto de cuadrilátero, sus clases y propiedades.</p> <p>Aprender a construir los siguientes cuadriláteros: cuadrado, rectángulo, rombo, romboide y trapecio.</p> <p>Aprender a dividir la circunferencia en partes iguales y a inscribir polígonos regulares en una circunferencia.</p> <p>Construir un polígono regular de n lados a partir del lado.</p>	<p>Comprender el concepto de cuadrilátero y sus propiedades.</p> <p>Distinguir cada uno de los cuadriláteros y reconocer sus propiedades.</p> <p>Dibujar los principales cuadriláteros.</p> <p>Dividir la circunferencia en partes iguales e inscribir en la misma polígonos regulares.</p> <p>Dibujar polígonos regulares de n lados a partir del lado.</p>

<p>Construcción de polígonos regulares a partir del lado.</p>		
---	--	--

UNIDAD 7. RELACIONES GEOMÉTRICAS		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Razón. Cuarto proporcional, tercero y medio proporcional.</p> <p>Condiciones que deben cumplir las figuras semejantes, iguales y equivalentes.</p> <p>Semejanza. Construcción de figuras semejantes.</p> <p>Igualdad. Construcción de figuras iguales.</p> <p>Equivalencia. Construcción de figuras equivalentes.</p>	<p>Conocer las leyes o relaciones geométricas que pueden presentar dos figuras planas entre sí.</p> <p>Comprender cuándo dos figuras son iguales, proporcionales (semejantes) o equivalentes y cuáles son las condiciones que deben cumplir ambas para que existan estas relaciones.</p> <p>Aprender a aplicar estos conceptos en la construcción de figuras semejantes, iguales y equivalentes.</p>	<p>Comprender las leyes o relaciones geométricas que pueden existir entre dos figuras planas y reconocer cada una de ellas.</p> <p>Dibujar, teniendo en cuenta las condiciones que se deben cumplir, cada una de estas relaciones (semejanza, igualdad y equivalencia).</p> <p>Aplicar las relaciones geométricas en el diseño y construcción de formas planas.</p>

UNIDAD 8. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Transformaciones geométricas.</p> <p>Traslación en el plano.</p> <p>Giro o rotación.</p> <p>Simetría. Clases de simetrías.</p> <p>Homotecia.</p> <p>Afinidad.</p> <p>Elementos invariantes en las transformaciones.</p>	<p>Conocer en qué consisten los movimientos en el plano (traslación, giro, simetría, homotecia y afinidad). Aprender a construir estas transformaciones.</p> <p>Valorar la importancia de estas transformaciones geométricas para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el plano y en el espacio.</p> <p>Conocer y comprender el concepto de elemento invariante en una transformación geométrica.</p>	<p>Comprender las características de las transformaciones geométricas elementales.</p> <p>Resolver problemas geométricos sencillos en los que intervengan todo tipo de polígonos y crear formas a partir de ellos, utilizando las transformaciones del plano.</p> <p>Identificar las invariantes de las transformaciones geométricas.</p>

UNIDAD 9. TANGENCIAS		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Posiciones relativas de recta y circunferencia y de dos circunferencias.</p> <p>Consideraciones sobre circunferencias.</p> <p>Trazado de rectas tangentes a circunferencias y de circunferencias tangentes a rectas.</p> <p>Trazado de circunferencias tangentes a otras circunferencias.</p> <p>Enlaces de líneas.</p>	<p>Conocer las diferentes posiciones relativas entre rectas y circunferencias.</p> <p>Resolver los problemas más sencillos de tangencias que se presentan en la práctica del dibujo técnico.</p> <p>Conocer el procedimiento para determinar los puntos de tangencia y para la correcta unión de las líneas.</p>	<p>Distinguir las posiciones relativas de recta y circunferencia y de dos circunferencias.</p> <p>Identificar las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias.</p> <p>Analizar figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>Diseñar y resolver formas sencillas en las que intervengan problemas de</p>

		tangencias y enlaces entre rectas, circunferencias o ambas aplicando con rigor y exactitud su propiedades.
--	--	--

UNIDAD 10. CURVAS TÉCNICAS		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Óvalo. Construcción de óvalos. Ovoide. Construcción de ovoides. Voluta. Construcción de la voluta. Construcción de la espiral de Arquímedes. La hélice cilíndrica.</p>	<p>Conocer la forma de estas curvas, sus características, elementos y arcos que las forman.</p> <p>Reconocer y distinguir la presencia de estas curvas en la realidad, apreciando la belleza que encierra su geometría, y descubrir sus aplicaciones en las distintas ramas de la ciencia y de la tecnología</p> <p>Adquirir destreza en el trazado de estas curvas técnicas.</p>	<p>Identificar la forma de cada una de las curvas técnicas y distinguir los elementos y arcos que las configuran.</p> <p>Aplicar los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p>

UNIDAD 11. GEOMETRÍA		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>Geometría y nuevas tecnologías.</p>	<p>Conocer y valorar las principales aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>Conocery familiarizarse con las técnicas de diseño vectorial, los programas de diseño asistido por</p>	<p>Identificar y apreciar las diversas y variadas aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>Evaluar la importancia de las nuevas tecnologías y su</p>

<p>Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D. Programas de diseño vectorial.</p>	<p>ordenador y las posibilidades de estas aplicaciones.</p>	<p>relación con la geometría. Reconocer las diferentes aplicaciones de dibujo vectorial en 2D y su aportación al dibujo técnico. Realizar prácticas con programas de diseño vectorial.</p>
---	---	--

<p>UNIDAD 12. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</p>		
<p>Contenidos</p>	<p>Objetivos</p>	<p>Criterios de evaluación</p>

<p>Sistemas de representación. Fundamentos y características. Los sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. Los sistemas de representación y el dibujo técnico: ámbito de aplicación, ventajas e inconvenientes. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.</p>	<p>Reconocer los cinco principales sistemas de representación, sus fundamentos y características. Conocer y valorar la evolución y significación de los sistemas de representación. Diferenciar el ámbito de aplicación y las ventajas e inconvenientes de los sistemas de representación. Conocer y familiarizarse con los programas de diseño asistido por ordenador 3D y las posibilidades de estas aplicaciones.</p>	<p>Identificar el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones y obras artísticas. Apreciar las aportaciones realizadas por diferentes personajes históricos en la evolución de los sistemas de representación. Establecer el ámbito de aplicación de cada uno de los sistemas de representación y sus ventajas e inconvenientes. Seleccionar el sistema de representación idóneo en función del objeto a representar. Evaluar la importancia de las nuevas tecnologías y su relación con los sistemas de representación. Reconocer las diferentes aplicaciones de dibujo vectorial en 3D y su aportación al dibujo técnico.</p>
---	--	---

UNIDAD 13. SISTEMA DIÉDRICO I		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Fundamentos del sistema diédrico. Reversibilidad del sistema. Representación e identificación de puntos.</p>	<p>Conocer los fundamentos del sistema diédrico. Solucionar problemas de representación en el sistema diédrico de puntos, rectas y planos.</p>	<p>Comprender los fundamentos del sistema diédrico y describir los procedimientos de</p>

Representación e identificación de rectas. Representación e identificación de planos. Proyecciones de figuras planas contenidas en un plano.	Conocer el procedimiento para obtener las proyecciones de una figura plana contenida en un plano.	obtención de las proyecciones. Representar inequívocamente puntos, rectas y planos. Resolver problemas de pertenencia de puntos en rectas, y de ambos en planos. Determinar las proyecciones de una figura plana contenida en un plano.
--	---	--

Nota: En el Bloque III (Normalización), concretamente en la UT 21, se desarrollan con más detalle y amplitud los principios generales de representación de objetos tridimensionales (sólidos) en soportes bidimensionales: vistas diédricas, vistas necesarias, denominación, elección y posición relativa de las vistas de una pieza.

UNIDAD 14. SISTEMA DIÉDRICO II		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
Intersección. Casos. Determinación de la intersección de dos planos. Trazado de la intersección de recta una con plano.	Conocer los casos de intersecciones. Resolver los problemas de intersección de dos planos y de una recta con un plano.	Representar la recta intersección de dos planos. Representar el punto de intersección de una recta con un plano.

UNIDAD 15. SISTEMA DIÉDRICO III		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
Paralelismo. Trazado de rectas paralelas, de planos paralelos y de	Conocer la condición de paralelismo entre rectas y entre planos.	Resolver problemas de paralelismo. Representar la recta perpendicular a un plano.

<p>recta paralela a un plano. Perpendicularidad. Trazado de recta perpendicular a un plano, de un plano perpendicular a una recta, de rectas entre sí y de dos planos Distancias. Verdaderas magnitudes..</p>	<p>Comprender y dominar el teorema de las tres perpendiculares para la resolución de problemas de perpendicularidad. Conocer los procedimientos para determinar las distancias entre diferentes elementos geométricos.</p>	<p>Determinar las proyecciones diédricas de un plano perpendicular a una recta. Representar rectas y planos perpendiculares entre sí. Identificar con exactitud verdaderas magnitudes</p>
---	--	---

UNIDAD 16. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Fundamentos del sistema de planos acotados. Definiciones y aplicaciones. Representación de puntos, rectas y planos. Proyecciones de la recta intersección de dos planos. Representación de las pendientes de un tejado. Superficies y perfiles topográficos. Dibujos topográficos.</p>	<p>Conocer los fundamentos y definiciones y aplicaciones del sistema de planos acotados. Solucionar problemas de representación en el sistema de planos acotados de puntos, rectas y planos. Conocer el procedimiento para obtener dibujos topográficos.</p>	<p>Comprender los fundamentos del sistema de planos acotados y describir los procedimientos de obtención de las proyecciones. Identificar diferentes aplicaciones del sistema de planos acotados Representar inequívocamente puntos, rectas y planos. Resolver problemas de representación de las pendientes de un tejado. Representar en el sistema de planos acotados dibujos topográficos sencillos. .</p>

UNIDAD 17. SISTEMA AXONOMÉTRICO		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Fundamentos del sistema axonométrico ortogonal. Sistema axonométrico isométrico. Escala isométrica Representación del punto, Proyecciones de rectas.</p>	<p>Conocer los fundamentos del sistema axonométrico. Conocer el procedimiento para la construcción de la escala isométrica, la disposición de los ejes y la utilización del</p>	<p>Comprender los fundamentos del sistema diédrico y describir los procedimientos de obtención de las proyecciones. Representar inequívocamente puntos, rectas y planos.</p>

<p>Representación del plano. Perspectiva axonométrica isométrica de la circunferencia. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. Perspectiva isométrica de sólidos.</p>	<p>coeficiente de reducción en el sistema isométrico. Solucionar problemas de representación en el sistema diédrico de puntos, rectas y planos. Dibujar el óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.. Realizar perspectivas isométricas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales.</p>	<p>Dibujar la perspectiva isométrica de la circunferencia. Representar circunferencias situadas en los planos del sistema como óvalos en lugar de elipses. Visualizar piezas sencillas, dadas las vistas diédricas, mediante su perspectiva isométrica.</p>
---	---	---

UNIDAD 18. SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Fundamentos del sistema de perspectiva caballera. Disposición de los ejes y coeficiente de reducción Representación del punto y distancia entre puntos. Perspectiva caballera de figuras planas y de la circunferencia. Perspectiva caballera de sólidos.</p>	<p>Conocer los fundamentos del sistema de perspectiva. Conocer la disposición de los ejes y la utilización del coeficiente de reducción en el sistema de perspectiva caballera. Solucionar problemas de representación en el sistema de puntos y de su distancia. Dibujar la perspectiva caballera de figuras planas y de circunferencias. Realizar perspectivas caballerías de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales.</p>	<p>Comprender los fundamentos del sistema de perspectiva caballera. Seleccionar la disposición más adecuada de los ejes y del coeficiente de reducción en función del objeto a representar. Representar inequívocamente puntos y determinar la distancia entre puntos. Representar figuras planas y circunferencias. Visualizar piezas sencillas, dadas las vistas diédricas, mediante su perspectiva caballera.</p>

UNIDAD 19. SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL I

Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
Fundamentos de la perspectiva cónica. Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Clases de perspectiva cónica. Representación rectas y planos. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación de figuras planas y de la circunferencia.	Conocer los fundamentos y los elementos de la perspectiva cónica. Conocer la incidencia de la orientación de las caras principales respecto al plano del cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista. Solucionar problemas de representación en el sistema de rectas y planos. Conocer los procedimientos para trazar rectas y planos paralelos. Adquirir el concepto y determinación de los puntos de fuga y puntos métricos. Dibujar la perspectiva cónica de figuras planas y de circunferencias.	Comprender los fundamentos de la perspectiva cónica y distinguir los elementos que intervienen en la misma. Seleccionar la disposición más adecuada de la orientación de las caras principales respecto al plano del cuadro y de la posición del punto de vista en función del objeto a representar. Representar inequívocamente rectas y planos y determinar la distancia entre puntos. Realizar trazados de rectas paralelas y de planos paralelos Representar en perspectiva cónica figuras planas y circunferencias.

UNIDAD 20. SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL II

Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
Representación de superficies poliédricas y de revolución. Trazado de perspectivas de exteriores y de interiores	Conocer los procedimientos para representar superficies poliédricas y de revolución. Dibujar la perspectiva cónica de interiores y exteriores.	Representar formas sólidas (prismas, pirámides, conos, etc.) Visualizar la perspectiva cónica de edificios y/o espacios interiores.

UNIDAD 21. NORMALIZACIÓN

Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>La normalización. Propósitos y beneficios que aporta. Tipos de normas.</p> <p>Principios generales de representación: Vistas necesarias de una pieza. Posiciones relativas de las vistas. Elección de las vistas. Vistas particulares. Vistas locales.</p> <p>Líneas normalizadas. Clases de líneas .Anchura de las líneas. Esparcimiento entre líneas. Orden de prioridad de las líneas coincidentes.</p>	<p>Detallar los objetivos y ámbitos de utilización de las normas.</p> <p>Conocer los principios de representación de cuerpos sobre un plano: elección de las vistas necesarias y su correcta disposición.</p> <p>Seleccionar adecuadamente los tipos de líneas normalizadas para la correcta definición de un objeto.</p>	<p>Describir los propósitos, beneficios, tipos y ámbito de aplicación de las normas.</p> <p>Dibujar piezas y elementos industriales, aplicando los principios generales de representación: vistas imprescindibles para su definición, correcta disposición de las mismas y empleo diferenciado de los tipos de líneas (ejes de simetría, líneas vistas y ocultas, etc.).</p>

Nota: En el Bloque I (Geometría y Dibujo Técnico), concretamente en la UT4 ESCALAS, se desarrollan todas las cuestiones referente a las escalas.

UNIDAD 22. FORMATOS		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Formatos.</p> <p>Normalización de los formatos.</p> <p>Plegado o doblado de planos.</p> <p>Reproducción de planos.</p> <p>Archivo de planos.</p>	<p>Saber qué es un formato y reconocer sus tipos y normas de aplicación en los mismos.</p> <p>Conocer la norma de plegado de los planos.</p> <p>Dominarlos métodos y procedimientos más adecuados para reproducir y archivar un plano.</p>	<p>Identificar los tipos de formatos y los elementos que los conforman.</p> <p>Dibujar, con sus correspondientes elementos, formatos normalizados para la representación de piezas.</p> <p>Realizar ejercicios de plegado de planos según la norma correspondiente.</p> <p>Reproducir y archivar formatos normalizados.</p>

UNIDAD 23. ACOTACIÓN		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Acotación. Norma de aplicación.</p> <p>Método de acotación.</p> <p>Cortes y secciones.</p> <p>Rayados, planos de corte y representaciones convencionales.</p>	<p>Valorar la importancia de la acotación en un plano industrial o arquitectónico.</p> <p>Diferenciar un corte de una sección.</p> <p>Dominar la normativa sobre cortes y secciones.</p>	<p>Analizar planos acotados e identificar su correcta realización.</p> <p>Acotar piezas industriales sencillas colocando, de acuerdo a la norma, las cotas necesarias para su correcta definición,.</p> <p>Representar objetos con huecos por medio de cortes o secciones.</p>

9. COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN EN LAS UNIDADES TEMATICAS

Unidades temáticas	Competencias en cada una de las unidades temáticas
UT. 1	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística
UT. 2	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia digital Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología

UT.3	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia en conciencia y expresiones culturales ❑ Competencia para aprender a aprender ❑ Competencias sociales y cívicas ❑ Competencia en comunicación lingüística ❑ Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 4	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia en conciencia y expresiones culturales ❑ Competencia para aprender a aprender ❑ Competencias sociales y cívicas ❑ Competencia en comunicación lingüística <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</p>
UT. 5	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia en conciencia y expresiones culturales ❑ Competencia para aprender a aprender ❑ Competencias sociales y cívicas ❑ Competencia en comunicación lingüística <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</p>
UT. 6	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia en conciencia y expresiones culturales ❑ Competencia para aprender a aprender ❑ Competencias sociales y cívicas ❑ Competencia en comunicación lingüística <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</p>
UT.7	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia en conciencia y expresiones culturales ❑ Competencia para aprender a aprender ❑ Competencias sociales y cívicas ❑ Competencia en comunicación lingüística <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</p>
UT.8	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia en conciencia y expresiones culturales ❑ Competencia para aprender a aprender ❑ Competencias sociales y cívicas ❑ Competencia en comunicación lingüística <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</p>
UT. 9	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia en conciencia y expresiones culturales ❑ Competencias sociales y cívicas ❑ Competencia en comunicación lingüística ❑ Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología

UT. 10	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología</p>
UT. 11	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 12	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 13	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 14	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 15	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 16	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <p>Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 17	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 18	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 19	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 20	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia digital Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 21	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
UT. 22	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística
UT. 23	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE LOS CONTENIDOS 2º DE BACHILLERATO

Los bloques de contenidos del Dibujo Técnico II (*el qué enseñar*) son los reflejados en el real decreto 1105/2014 (currículo del Bachillerato) y las unidades temáticas las propuestas en el libro de Dibujo Técnico II de la editorial Donostiarra, serán:

BLOQUE TEMÁTICO I: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

TEMA 1: TRAZADOS EN EL PLANO

Trazados fundamentales en el plano. Arco capaz. Ángulos relacionados con la circunferencia. Cuadrilátero inscriptible. Teorema del cateto y de la altura

TEMA 2: POTENCIA

Eje radical y centro radical. Sección áurea. Rectángulo áureo

TEMA 3: INVERSIÓN

TEMA 4: TANGENCIAS

Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión

TEMA 5: CURVAS CÓNICAS

La elipse. La hipérbola y la parábola. Definición y trazado. Tangencias y puntos de intersección con una recta. Otros problemas de cónicas

TEMA 6: CURVAS TÉCNICAS

Curvas cíclicas. Cicloide. Epicloide. Hipocicloide. Pericicloide. Evolvente de la circunferencia

TEMA 7: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

Homología y afinidad

BLOQUE TEMÁTICO II: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

TEMA 8: SISTEMA DIÉDRICO I

Abatimientos, cambios de planos, giros y ángulos. Verdaderas magnitudes superficiales y angulares

TEMA 9: SISTEMA DIÉDRICO II

Representación de los poliedros regulares. Representación de superficies poliédricas y de revolución. Secciones planas. Intersección con una recta. Desarrollos y transformadas

TEMA 10: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL

Escala isométrica. Perspectiva isométrica de la circunferencia. Representación de cuerpos poliédricos y de revolución. Secciones planas. Intersección con una recta. Relación del sistema axonométrico con el diédrico

BLOQUE TEMÁTICO III: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

TEMA 11: EL PROCESO DE DISEÑO Y FABRICACIÓN

Perspectiva histórica y situación actual. El proyecto

TEMA 12: PLANOS TÉCNICOS

Tipos de planos en la representación gráfica

TEMA 13: NORMALIZACIÓN

Ampliación de acotación

TEMA 14: ROSCAS

Representación gráfica y acotación

TEMA 15: ELEMENTOS NORMALIZADOS

TEMA 16: PROYECTOS DE MECANISMOS

TEMA 17: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Dibujo vectorial en 2D y 3D

ORGANIZACIÓN TEMPORAL

-1º TRIMESTRE-Parte del bloque temático II. Sistema Diédrico. (Temas 8,9).

-2º TRIMESTRE-Bloque Temático I. (Temas 1,2,3,4,5,6,7).

-3ºTRIMESTRE-Parte del bloque temático II (Tema 10) y Bloque temático III (temas 11, 12 13 14 15,16 17).

BLOQUE 1. Geometría y Dibujo técnico		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
TEMA 1: TRAZADOS EN EL PLANO	1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco	1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos

<p>TEMA 2: POTENCIA</p> <p>TEMA 3: INVERSIÓN</p> <p>TEMA 4: TANGENCIAS</p>	<p>capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>.</p>	<p>y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p> <p>1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p> <p>1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p> <p>1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>
<p>TEMA 5: CURVAS CÓNICAS</p> <p>TEMA 6: CURVAS TÉCNICAS</p>	<p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p> <p>.</p>	<p>2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p> <p>2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p>

<p>TEMA 7: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS</p>	<p>3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p>	<p>3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.</p> <p>3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p> <p>3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>
<p>BLOQUE 2. Sistemas de representación</p>		
<p>Contenidos</p>	<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Estándares de aprendizaje</p>
<p>TEMA8: SISTEMA DIÉDRICO I</p>	<p>1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p>	<p>1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p> <p>1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p> <p>1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p>

<p>TEMA 9: SISTEMA DIÉDRICO II</p>	<p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p>	<p>2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p>
<p>TEMA 9: SISTEMA DIÉDRICO II</p>		<p>2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p> <p>2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.</p> <p>2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.</p>

<p>TEMA 10: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL</p>	<p>3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.</p> <p>3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.</p> <p>3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.</p>
---	---	---

BLOQUE 3. Documentación gráfica de proyectos

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>TEMA 11: EL PROCESO DE DISEÑO Y FABRICACIÓN TEMA 12: PLANOS TÉCNICOS TEMA 13: NORMALIZACIÓN TEMA 14: ROSCAS TEMA 15: ELEMENTOS NORMALIZADOS</p>	<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las</p>	<p>1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.</p> <p>1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p> <p>1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p>

<p>TEMA 16: PROYECTOS DE MECANISMOS</p>	<p>tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p>
<p>TEMA17: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN</p>	<p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p> <p>2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>

--	--	--

UNIDAD 1. TRAZADOS EN EL PLANO		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Elementos geométricos en el plano.</p> <p>Arco capaz. Aplicaciones del arco capaz.</p> <p>Ángulos relacionados con la circunferencia.</p>	<p>Conocer y resolver diversos trazados geométricos en el plano. Comprender el concepto de arco capaz y aplicarlo a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>Conocer e identificar los diversos ángulos relacionados con la circunferencia.</p> <p>Resolver problemas de construcción gráfica de relaciones proporcionales de segmentos.</p> <p>Conocer y aplicar los procedimientos de construcción gráfica de figuras semejantes.</p>	<p>Realizar, utilizando escuadra y cartabón y compás, diversos trazados geométricos en el plano.</p> <p>Aplicar los conocimientos del arco capaz a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>Distinguir y comprender los diversos ángulos relacionados con la circunferencia.</p> <p>Determinar gráficamente relaciones proporcionales de segmentos.</p> <p>Utilizar con destreza y precisión los procedimientos de construcción de figuras semejantes.</p>

UNIDAD 2. POTENCIA		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Potencia de un punto respecto de una circunferencia.</p> <p>Eje radical de dos circunferencias..</p> <p>Circunferencias coaxiales.</p> <p>Centro radical de tres circunferencias.</p> <p>Sección áurea de un segmento.</p> <p>Rectángulo áureo.</p>	<p>Comprender el concepto de potencia de un punto respecto de una circunferencia y conocer sus aplicaciones.</p> <p>Relacionar el concepto de eje y centro radical como aplicación del concepto de potencia.</p> <p>Apreciar y valorar la sección áurea de un segmento y el rectángulo áureo como base e instrumentos en el diseño.</p>	<p>Determinar lugares geométricos (eje radical y centro radical) aplicando el concepto de potencia.</p> <p>Obtener gráficamente el segmento áureo de otro dado y el rectángulo áureo.</p> <p>Evaluarla importancia de la sección áurea y el rectángulo áureo como base e instrumentos en el diseño.</p>

UNIDAD 3. INVERSIÓN		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación

<p>Inversión. Definición y tipos.</p> <p>Elementos y figuras dobles en una inversión.</p> <p>Rectas antiparalelas.</p> <p>Determinación del inverso de un punto dado.</p> <p>Figura inversa de una recta.</p> <p>Figura inversa de una circunferencia que no pasa por el centro de inversión.</p>	<p>Comprender y conocer el concepto de inversión, sus tipos, elementos y figuras dobles.</p> <p>Resolver problemas de elementos y figuras inversas.</p> <p>Conocer la importancia de esta transformación geométrica para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos.</p>	<p>Comprender el concepto de inversión.</p> <p>Conocer los tipos de inversión, los elementos de la misma y las figuras dobles.</p> <p>Transformar por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p>
---	--	---

UNIDAD 4. TANGENCIAS		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Resolución de tangencias aplicando el concepto de potencia.</p> <p>Resolución de tangencias aplicando el concepto de inversión.</p> <p>.</p> <p>.</p>	<p>Resolver problemas de tangencias aplicando el concepto de potencia.</p> <p>Resolver problemas de tangencias aplicando el concepto de inversión.</p> <p>.</p>	<p>Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades de los ejes y centros radicales.</p> <p>Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de la transformación de circunferencias y rectas por inversión.</p>

UNIDAD 5. CURVAS CÓNICAS		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación

<p>La elipse. Definición, elementos y propiedades más importantes. Construcción de la elipse. Tangentes a la elipse. Puntos de intersección de una recta con una elipse.</p> <p>La hipérbola. Definición, elementos y propiedades más importantes. Construcción de la hipérbola. Tangentes a la hipérbola. Puntos de intersección de una recta con una hipérbola.</p> <p>La parábola. Definición, elementos y propiedades más importantes. Construcción de la parábola. Tangentes a la parábola. Puntos de intersección de una recta con una parábola.</p>	<p>Adquirir el concepto de elipse, hipérbola y parábola..</p> <p>Conocer los elementos y propiedades más importantes de las curvas cónicas..</p> <p>Aprender a construir las curvas cónicas a partir de unos datos en los casos más comunes.</p> <p>Determinar rectas tangentes a las curvas cónicas y puntos de intersección de éstas con rectas.</p>	<p>Distinguir los diferentes tipos de curvas cónicas.</p> <p>Comprender el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos.</p> <p>Dibujar curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen.</p> <p>Resolver problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades.</p> <p>.</p> <p>.</p>
---	--	---

UNIDAD 6. CURVAS TÉCNICAS		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>La cicloide. La epicloide. La hipocicloide. La pericloide. Evolvente de una circunferencia.</p>	<p>Conocer la forma de estas curvas, su generación y sus aplicaciones. Adquirir destreza en el trazado de estas curvas técnicas.</p>	<p>Identificar la forma de cada una de las curvas técnicas. Comprender la formación de las curvas cíclicas. Dibujar las curvas cíclicas, identificando sus principales elementos.</p>

UNIDAD 7. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Homología plana. Elementos dobles en una homología plana. Rectas límites. Datos necesarios para definir una homología. Homologías de condiciones especiales. Afinidad. Datos que definen una afinidad. Afinidad entre circunferencia y elipse.</p>	<p>Comprender en qué consisten los movimientos en el plano (homología y afinidad). Aprender a construir estas transformaciones. Conocer y valorar las aplicaciones que tienen las transformaciones geométricas (homología y afinidad) en la geometría plana y en los sistemas de representación.</p>	<p>Comprender las características de las transformaciones geométricas de homología y afinidad. Dibujar, teniendo en cuenta las condiciones que se deben cumplir, cada una de estas transformaciones. Aplicar la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p>

UNIDAD 8. SISTEMA DIÉDRICO I		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación

<p>Abatimientos. Aplicación de los abatimientos a los problemas de verdaderas magnitudes lineales y de figuras planas. Proyecciones de figuras situadas en planos.</p> <p>Cambios de planos. Ejercicios de cambios de planos.</p> <p>Giros. Ejercicios de giros.</p> <p>Ángulos. Ejercicios de ángulos.</p>	<p>Conocer los métodos que emplea el sistema diédrico (abatimientos, cambios de plano y giros) para determinar la verdadera magnitud de segmentos y figuras planas.</p> <p>Solucionar problemas de determinación de verdaderas magnitudes de figuras planas.</p>	<p>Comprender los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y la perpendicularidad entre rectas y planos.</p> <p>Determinar la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano.</p>
---	--	---

UNIDAD 9. SISTEMA DIÉDRICO II		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación

<p>Representación diédrica de cuerpos geométricos.</p> <p>Representación de poliedros.</p> <p>Representación de una superficie prismática y de una piramidal,</p> <p>Representación de la superficie cónica.</p> <p>Representación de la superficie cilíndrica.</p> <p>Representación de la esfera.</p> <p>Representación del toro.</p> <p>Representación de cuerpos.</p> <p>Secciones planas de cuerpos.</p> <p>Secciones planas del prisma, de la pirámide, del cono, del cilindro, de la esfera y del toro.</p> <p>Puntos de intersección de una recta con una superficie prismática, con una pirámide, con una superficie cónica, con una superficie cilíndrica y con una esfera.</p> <p>Desarrollos de los poliedros regulares y de cuerpos poliédricos.</p> <p>Desarrollo de la superficie prismática, de la superficie piramidal, de la superficie cónica y de la superficie cilíndrica.</p>	<p>Conocer y comprender la representación en el sistema diédrico de poliedros regulares, prismas, pirámides, cilindros y conos y esferas.</p> <p>Determinar la sección plana de poliedros regulares, prismas, pirámides, cilindros, conos y esferas y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p> <p>Obtener los puntos de intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos.</p> <p>Dibujar el desarrollo de superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas.</p>	<p>Representar poliedros regulares, prismas, pirámides, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos,</p> <p>Determinar la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>Hallar la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos.</p> <p>Desarrollar superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas.</p>
---	---	--

UNIDAD 10. SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación

<p>Escala isométrica.</p> <p>Perspectiva axonométrica isométrica de la circunferencia.</p> <p>Perspectiva axonométrica de cuerpos geométricos.</p> <p>Secciones planas de cuerpos en perspectiva axonométrica.</p> <p>Puntos de intersección de una recta con un cuerpo, con un prisma, con una pirámide, con un cono y con un cilindro.</p> <p>Relación del sistema axonométrico con el diédrico.</p>	<p>Conocer los fundamentos del sistema axonométrico.</p> <p>Conocer el procedimiento para la construcción de la escala isométrica, la disposición de los ejes y la utilización del coeficiente de reducción en el sistema isométrico.</p> <p>Dibujar el óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p> <p>Realizar perspectivas isométricas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales.</p> <p>Determinar la sección plana de poliedros regulares, prismas, pirámides, cilindros y conos.</p> <p>Obtener los puntos de intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos.</p>	<p>Comprender los fundamentos del sistema axonométrico y describir los procedimientos de obtención de las proyecciones.</p> <p>Dibujar axonometrías de poliedros regulares, prismas, pirámides, cilindros y conos.</p> <p>Determinar la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas.</p> <p>Hallar la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos.</p>
--	--	---

UNIDAD 11. EL PROCESO DE DISEÑO Y FABRICACIÓN		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Perspectiva histórica y situación actual.</p> <p>El proceso de diseño y desarrollo industrial en la actualidad.</p> <p>Fases del proceso de diseño industrial.</p> <p>El proceso de diseño y desarrollo arquitectónico en la actualidad.</p> <p>El proyecto. Tipos de proyectos.</p>	<p>Conocer y valorar la evolución del proceso de diseño y fabricación y su situación actual..</p> <p>Identificar las fases del proceso de diseño industrial.</p> <p>Conocer y distinguir los tipos de proyectos, sus fases de elaboración y los documentos básicos que lo componen.</p>	<p>Identificar y apreciar la evolución del proceso de diseño y fabricación y su situación actual.</p> <p>Reconocer las fases del proceso de diseño industrial.</p> <p>Reconocer los tipos de proyectos, sus fases de elaboración y los</p>

Fases de un proyecto. Documentos básicos de un proyecto técnico.		documentos básicos que lo componen..
---	--	--------------------------------------

UNIDAD 12. PLANOS TÉCNICOS		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Planos en la industria mecánica.</p> <p>Planos de arquitectura y construcción. Vocabulario. UNE 1-130.</p>	<p>Conocer los principales tipos de planos que se utilizan tanto en el campo de la industria como en el de la arquitectura y el de la construcción.</p>	<p>Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen</p> <p>Reconocer y utilizar los principales tipos de planos que se utilizan tanto en el campo de la industria como en el de la arquitectura y el de la construcción.</p>

UNIDAD 13. NORMALIZACIÓN		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Generalidades sobre acotación.</p> <p>Acotaciones particulares.</p> <p>Clases de cotas según la función de la pieza.</p> <p>Criterios para la elección de las cotas.</p> <p>Lugar de colocación de las cotas.</p>	<p>Conocer las clases de cotas y los criterios para su elección.</p> <p>Valorar la importancia de la acotación en un plano industrial o arquitectónico.</p>	<p>Analizar planos acotados e identificar su correcta realización.</p> <p>Acotar piezas industriales sencillas colocando, de acuerdo a la norma, las cotas necesarias para su correcta definición.</p> <p>Dibujar bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar</p>

Acotación en los planos de arquitectura.		la comunicación técnica con otras personas.
--	--	---

UNIDAD 14. ROSCAS		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
Clasificación de las roscas. Representación de las roscas. Acotación de las roscas.	Conocer los tipos de roscas. Representar roscas y acotarlas.	Identificar los diferentes tipos de roscas. Representar y acotar según normas los diferentes tipos de roscas.

UNIDAD 15. ELEMENTOS NORMALIZADOS		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
Elementos de sujeción. Elementos de retención y seguridad Elementos de posicionamiento. Elementos de acumulación de energía.	Conocer diferentes elementos que se encuentran en el mercado y se emplean en muchos mecanismos.	Reconocer y representar diferentes elementos que se encuentran en el mercado y se emplean en muchos mecanismos.

UNIDAD 16. PROYECTOS DE MECANISMOS		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
Cuestiones que condicionan el diseño de utillajes. Representación de los utillajes. Dispositivos de los utillajes.	Presentar los bocetos, croquis acotados y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial. Interpretar y dibujar croquis de conjuntos y/o piezas industriales.	Dibujar bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. Elaborar croquis de conjuntos y/o piezas industriales, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente

		de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.
--	--	---

UNIDAD 17. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>La imagen vectorial.</p> <p>Técnicas informáticas de diseño vectorial.</p> <p>Aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico.</p> <p>El dibujo vectorial 2D.</p> <p>Conceptos básicos de un sistema CAD 2D.</p> <p>Diseño vectorial 2D:QCAD.</p> <p>El dibujo vectorial 3D.</p> <p>Diseño 3D:SketchUp.</p> <p>Diseño 3D:AutoCAD..</p>	<p>Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>Comprender las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>Representar objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>Representar objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos</p>

		<p>elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p> <p>Presentar los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>
--	--	---

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN EN LAS UNIDADES TEMATICAS

Unidades temáticas	Competencias en cada una de las unidades temáticas
UT. 1	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 2	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT.3	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 4	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender

	<input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 5	<input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 6	<input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT.7	<input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT.8	<input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 9	<input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 10	<input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 11	<input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 12	<input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 13	<input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 14	<input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 15	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencias sociales y cívicas Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor ❑ Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 16	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia para aprender a aprender ❑ Competencias sociales y cívicas Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor ❑ Competencia en comunicación lingüística ❑ Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 17	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia para aprender a aprender ❑ Competencias sociales y cívicas Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor ❑ Competencia en comunicación lingüística ❑ Competencia digital ❑ Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología