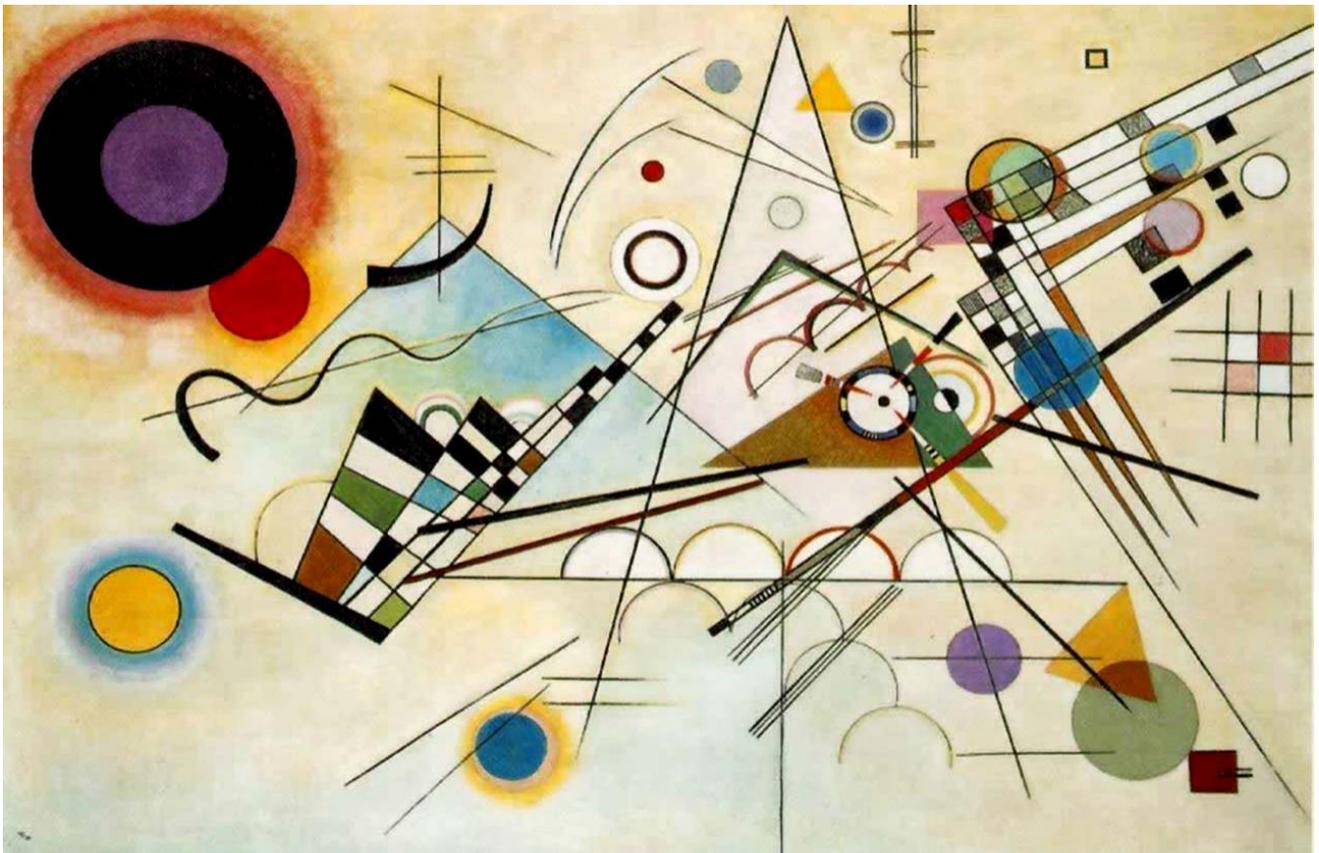


PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

I.E.S AXATI CURSO 2019/2020



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
1.1. Justificación de la materia de Educación Plástica Visual y audiovisual.	
1.2. Composición del Departamento	
1.3. Contextualización.	
2. OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA Y DE LA MATERIA, ASÍ COMO SU CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.....	6
2.1. Objetivos generales de la Etapa.	
2.2. Objetivos generales del Área.	
2.3. . Relación entre objetivos de curso con objetivos de área y objetivos de etapa	
3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LAS COMPETENCIAS CLAVES.....	12
4. BLOQUES DE CONTENIDOS EN EL 1º CICLO Y 4º ESO. 1º y 2º DE BACHILLERATO.....	14
4.1. Relación entre contenidos, objetivos, criterios de evaluación, competencias claves y estándares de aprendizaje del 1º Ciclo.	
4.1.1. Contenidos por unidades didácticas. 1º y 2º ESO Temporalización.	
4.2. . Relación entre contenidos, objetivos, criterios de evaluación, competencias claves y estándares de aprendizaje 4ºeso.	
4.2.1. Contenidos por unidades didácticas. 4º ESO Temporalización.	
5. . METODOLOGÍA.....	78
5.1. Principios didácticos y estrategias de enseñanza/aprendizaje	
5.2. Tipología y actividades.	
5.3. Estructura de las sesiones y tipo de agrupamientos.	
5.4. Materiales curriculares físicos y digitales.	
5.5. Interdisciplinaridad e integración de aprendizajes.	
6. EVALUACIÓN.....	83
6.1. Evaluación inicial	
6.2. Evaluación continua	
6.3. Evaluación final	
6.4. Mecanismos de recuperación.	
6.4.1. Programa de refuerzo para la materia pendiente.	
6.5. Prueba extraordinaria de septiembre.	
6.6. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.	
6.7. Procedimientos- instrumentos de evaluación.	
6.7.1. Criterios de evaluación generales.	
6.8. Criterios de calificación	
6.9. Evaluación de la programación y de la práctica docente.	
7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	88
7.1. Desde la selección y secuenciación de los contenidos.	
7.2. Desde las estrategias de aprendizaje y el planteamiento de las actividades.	
7.3. Desde los objetivos didácticos y los procedimientos de evaluación	

7.4. Atención al alumnado con necesidades educativas específicas.	
8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PROGRAMADAS.....	93
8.1. Actividades Complementarias.	
8.2. Actividades extraescolares.	
9. ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES.....	94
10. TEMAS TRANVERSALES Y CULTURA ANDALUZA.....	95
11. ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA.....	97
12. CORDINACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.....	98

1. INTRODUCCIÓN

Esta Programación Didáctica se acoge a la “Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa” LOMCE. El presente real decreto tiene por objeto establecer el currículo básico, la organización y los objetivos, la promoción y la evaluación en la Educación secundaria y en Bachillerato.

Esta programación presenta un carácter flexible, tendente a cumplir con la mayor eficacia y el máximo equilibrio el objetivo prioritario del Área: la educación de la sensibilidad y aprecio de las manifestaciones artísticas, así como el desarrollo de la capacidad creativa de los individuos.

La programación se puede considerar como un eslabón en cadena que va desde las disposiciones de los organismos centrales, estatales o autonómicos, hasta el quehacer en las aulas por una parte y por otra entre el docente y el discente. Pérez Gómez, A (1989).

Basados en esta premisa, la Programación Didáctica del Departamento de Dibujo, se ha diseñado como medio para canalizar y hacer llegar el currículo y los objetivos de área, hasta cada aula concreta, a unos alumno/as determinados, según su contexto específico, teniendo en cuenta sus necesidades y sus logros, sus similitudes y sus diferencias, tanto grupales como individuales. Deberá contribuir a la formación integral, tanto en conocimientos, como en destrezas y valores de cada uno de nuestros alumno/as, asumiendo sus diferentes ritmos de aprendizaje y adecuándose a sus necesidades. Se promueve en ella la autonomía en su aprendizaje, el saber trabajar en equipo, la participación y el respeto a su propia diversidad grupal. Posee un enfoque multidisciplinar, que tiene en cuenta los objetivos y contenidos de los que se ocupan las otras materias, facilitando la formación integral de los alumno/as como individuos.

A lo largo del curso deberemos realizar las revisiones que se estimen oportunas para comprobar si está siendo coherente con las necesidades reales de nuestro alumnado, o si debemos realizar algún cambio que nos permita adecuarla y alcanzar su objetivo.

Por lo tanto, la intención no es que sea un documento burocrático cerrado, ni un hecho académico aislado, sino un instrumento que nos ayude a optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Al finalizar el curso, esta será evaluada para valorar su optimización y sus resultados serán incluidos en Memoria Anual de Departamento, junto con todos los cambios producidos, así como las carencias que hayamos detectado y las propuestas de mejora para el curso siguiente.

1.1. JUSTIFICACIÓN DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL. DIBUJO TÉCNICO.

La materia de EPVA en ESO, contribuye al desarrollo de las capacidades individuales en los jóvenes y a su proceso de formación integral como personas. Les ayuda a entender y a desarrollar la capacidad perceptual que cada uno posee, aumentando la sensibilidad hacia su entorno y hacia ello/as mismos. Se trabaja y mejora la capacidad creativa, la imaginación y la visión espacial, necesarios en el desarrollo de la inteligencia y aprendizaje humano. Promueve la experimentación e investigación, el trabajo por proyectos y el trabajo en equipo. Utiliza recursos tecnológicos y digitales para contribuir a su comprensión y estudio de la imagen.

Favorece a comprender el arte, valorar el patrimonio natural, cultural y artístico, contribuyendo así a respetarlo y a conservarlo, algo tan importante en la formación de nuestros jóvenes.

Enriquece y amplía su vocabulario con nuevos léxicos y términos. Se adquieren conocimientos nuevos sobre un lenguaje paralelo, el Lenguaje Visual, necesario para entender el sistema de comunicación visual. Esto hace que desarrollen la capacidad perceptual que les hace ser críticos con la información que diariamente reciben de la sociedad actual donde reina la imagen, pudiendo así categorizarla y seleccionarla.

La materia contribuye, además, a la adquisición de las siete competencias básicas descritas en el currículo.

- 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.

El Dibujo Técnico es un medio de expresión y de comunicación indispensable, tanto en el desarrollo de procesos de investigación, como en la comprensión gráfica y creación de proyectos tecnológicos.

Su función esencial, consiste en ayudar a visualizar lo que se está diseñando hasta la última fase del desarrollo, donde se muestran los resultados empleando diversas técnicas de presentación y usos de materiales básicos para presentación del diseño en planos definitivamente acabados

Es un medio de comunicación con el que el investigador o el creador transmiten ideas, para los que se han establecido un conjunto de convencionalismos y normas que caracterizan el lenguaje específico del dibujo técnico, y que le dan su carácter objetivo y universal.

Esta materia está repartida en los dos cursos de bachillerato y capacita a los alumnos para acceder a estudios superiores técnicos, científicos y tecnológicos. Les ayuda a completar su pensamiento abstracto, a entender la percepción espacial, a desarrollar su capacidad investigativa y creadora.

1.2. COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO

Nombre	Cuerpo	Destino	Cargo	Asignaturas y Niveles compartidos	Horas semanales
PALOMA TASCÓN GARCÍA	PES	Funcionaria	Jefa de Departamento	1º ESO C- EPVA	2 horas
JOSÉ.M LÓPEZ HERNÁNDEZ	PES	Funcionario Definitivo	-jefe Departamento -Coordinador Área Artística	1º ESO A- EPVA 1º ESO B- EPVA	2 horas 2 horas
LEONTINA BLANCAS PANADERO	PES	Funcionaria Interina	Jefa.De Departamento	2ºA 2ºB 2ºC 4ºA/B 1º Bachillerato CT Dibujo Técnico 1 2º Bachillerato CT Dibujo Técnico 2	2 horas 2 horas 2 horas 3 horas 4 horas 4 horas

1.3. CONTEXTUALIZACIÓN

Los alumnos de la ESO proceden en su gran mayoría de dos centros: C.E.I.P. Virgen de Setefilla y C.E.I.P San José de Calasanz.

Por tanto el centro se nutre de dos zonas del pueblo bien diferenciadas: Una de barrios "semimarginales" (física, económica y socialmente), cuyos alumnos llegan con una desventaja sociocultural patente (muchas deficiencias sociales, económicas y personales) y, por tanto, nula motivación y escasa colaboración familiar con el centro. Y otra de clase social medio-baja (obreros

agrícolas fundamentalmente), que es más propensa al trabajo, al esfuerzo y a la colaboración, pero que también participa de la apatía generalizada hoy día en la educación.

Mención aparte merece el aumento, cada vez más significativo, del alumnado inmigrante en el centro con unas necesidades educativas muy diferentes del resto.

BACHILLERATO

Aunque la procedencia del alumnado es mayoritariamente de nuestro propio centro, hay una población relativamente importante procedente de otros centros y, fundamentalmente, de pueblos vecinos, lo que conlleva algunas diferencias de nivel que se suelen paliar con una mínima adaptación, para nada significativa, del currículo.

En líneas generales en nuestra materia éste es aceptable, aunque hay veces en las que existe una diferencia notable entre el alumnado de una misma clase, además de tener que inculcar al grupo que la materia de EPV se tiene que trabajar del mismo modo que cualquier otra materia.

2. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

Según lo dispuesto en el artículo 11 de Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, y lo expresado en el artículo 3.3 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y en 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 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 oficial 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.

m) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.

n) Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

2.1. OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA

La enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

2.2. RELACIÓN DE LOS OBJETIVOS DE CURSO CON LOS OBJETIVOS DE ÁREA Y LOS OBJETIVOS DE ETAPA

OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS DE ÁREA	OBJETIVOS DE CURSO 1 ^{er} CICLO
<p>a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y</p>	<p>1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. (O.E. l, n)</p> <p>2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio. (O.E. a, c, j, n, m,</p> <p>3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia. (O.E. d, i.)</p> <p>4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora. (O.E. g, h, l)</p> <p>5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de</p>	<p>- Distinguir las posibles finalidades de las imágenes en los mensajes publicitarios y en las obras de arte y de diseño. O.A. 1, 2, 6.</p> <p>- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos plásticos fundamentales y desarrollar el sentido estético a través de la investigación con los mismos. O.A. 2, 3.</p> <p>- Observar y describir gráficamente las formas y los objetos del entorno natural, urban y doméstico, teniendo en cuenta todos los elementos de la composición. O.A. 2, 4.</p> <p>- Distinguir y utilizar con habilidad los elementos básicos de la expresión plástica para aplicarlos en sus composiciones artísticas.</p> <p>- Conocer y utilizar con habilidad los diversos materiales, técnicas y procedimientos visuales y audiovisuales adecuados para la realización individual o en grupo,</p>

<p>en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, e sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p> <p>h) Comprender y expresar con corrección oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua oficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.</p> <p>i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>l) Apreiciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.</p> <p>m) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.</p> <p>n) Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.</p>	<p>observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades. (O.E. b, f)</p> <p>6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes. (O.E. e, f, g, h)</p> <p>7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima. (O.E. a, c, k)</p> <p>8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño. (O.E. b, e, f, k)</p> <p>9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución. (O.E. a, d, g)</p> <p>10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia. (O.E. a, c, d, g, j)</p>	<p>de imágenes gráfico-plásticas con distinto grado de iconicidad y con valor expresivo. O.A. 5, 6, 9, 10.</p> <p>- Distinguir las diferencias y similitudes que existen entre los conceptos de percepción y observación y conocer los principales principios perceptivos, sabiendo utilizar recursos que le permitan crear ilusiones ópticas en una imagen. O.A. 2, 6, 8</p> <p>- Saber distinguir en el mensaje visual significante y significado, y Poder elaborar imágenes a partir de su relación, desarrollando la capacidad de análisis y descripción y distinguiendo aspectos connotativos y denotativos de ella. O.A. 4, 6, 10.</p> <p>- conseguir diferenciar y representar imágenes realistas, figurativas, y abstractas, siendo capaces de utilizarlas en el comic y en la fotografía con los fundamentos de ambos recursos. O.A. 2, 9, 10.</p> <p>- Reconocer y distinguir los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual. O.A. 1.</p> <p>- Analizar y emplear los elementos lingüísticos de las imágenes propias de los medios de comunicación visual y audiovisual, y saber interpretar correctamente de manera crítica, las intenciones de sus mensajes y el carácter de sus contenidos comunicativos. O.A. 7, 9, 10.</p> <p>- Conocer, entender y realizar con exactitud, trazados geométricos básicos y trazados sencillos de figuras planas, comprendiendo su propiedades fundamentales; así como utilizar correctamente Y con pulcritud, el material de dibujo adecuado. O.A.9</p> <p>- Conocer y aplicar los fundamentos de las distintas perspectivas y saber interpretar el espacio real o ideado, teniendo en cuenta la proporcionalidad de los elementos del conjunto y sus escalas, O.A. 9.</p>
--	--	---

OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS DE ÁREA	OBJETIVOS DE CURSO 4º ESO
<p>a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>h) Comprender y expresar con corrección oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua oficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.</p> <p>i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.</p> <p>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.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. (O.E. l, n) 2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio. (O.E. a, c, j, n, m, 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia. (O.E. d, i) 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora. (O.E. g, h, l) 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades. (O.E. b, f) 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes. (O.E. e, f, g, h) 7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima. (O.E. a, c, k) 8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño. (O.E. b, e, f, k) 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución. (O.E. a, d, g) 10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia. (O.E. a, c, d, g, j) 	<ul style="list-style-type: none"> - Poder elaborar composiciones, aplicando sus leyes en esquemas compositivos conociendo el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. O.A. 1, 4. - Cuidar y elegir los materiales adecuados para su trabajo y aportarlos cuando sean necesarios. O.A. 5, 6. - Organizar sus trabajos con las distintas fases del proceso de creación artística; explicando con un lenguaje apropiado el proceso de creación de una obra artística propia o ajena, además de situarla temporalmente. O.A. 2, 5, 9. - Conocer y resolver con precisión ejercicios de geometría plana y poder utilizarlos como base para diseños artísticos. O.A. 5. - Entender y dibujar las formas tridimensionales y su modo de representación en las distintas perspectivas relacionándolas con las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. CR.E. 2, 8, 9. - Utilizar las nuevas tecnologías para el diseño de imágenes geométricas simples. O.A. 6. - Conocer las finalidades de la comunicación visual y analizar la estética, funcionalidad, y utilidad de los objetos de su entorno. O.A. 1, 2, 3. - Diseñar composiciones modulares sobre formas geométricas básicas, elaborar imágenes corporativas, y crear proyectos desde las diferentes áreas del diseño, teniendo en cuenta su proceso de elaboración. O.A. 3, 5, 7, 8, 9. - . Analizar los tipos de planos y realizar storyboard como guion de la secuencia de una película. Identificando los diferentes planos angulaciones, y movimientos de la cámara. O.A. 5, 6, 9. - Elaborar proyectos publicitarios con los elementos del lenguaje gráfico-plástico y con su proceso de creación correspondiente, ayudado también de imágenes digitales, además de saber mantener una actitud crítica ante los mensajes publicitarios y sus elementos. O.A. 1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10.

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

m) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.

n) Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

OBJETIVOS DE ETAPA BACHILLERATO

EL REAL DECRETO 1467/2007, de 2 de noviembre, por el que se establece la estructura del bachillerato y se fijan sus enseñanzas mínimas, ha sido desarrollado en el marco de las competencias atribuidas a la Comunidad Autónoma de Andalucía por el **DECRETO 416/2008, de 22 de julio**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes al Bachillerato en Andalucía y por la **ORDEN de 5 de agosto de 2008**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en Andalucía. Mientras la Administración no desarrolle la LOMCE se regirá por la actual estructura en Bachillerato.

En las disposiciones del citado Real Decreto 1467/2007 se indica que el bachillerato tiene como finalidad proporcionar a los estudiantes 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 a los alumnos para acceder a la educación superior.

Desde todas las áreas se contribuye a la consecución de los objetivos de etapa. Éstos ayudan a desarrollar y mejorar las competencias básicas adquiridas en la etapa anterior. Por lo tanto, los distintos departamentos continuaremos trabajando en equipo y de manera interdisciplinar para dar una visión integrada de los contenidos y colaborar en el desarrollo de los temas transversales

- 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 y favorezca la sostenibilidad.

- 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.
- Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas con discapacidad.
- Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.
- Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- 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.
- Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- 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.
- Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial

OBJETIVOS DE ÁREA

1. Utilizar adecuadamente y con cierta destreza los instrumentos y 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. Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
3. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas en el plano.
4. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.
 5. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
6. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.
7. 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.
8. 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.

9. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LAS COMPETENCIAS CLAVES

Según la *Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato*, las competencias clave son un elemento esencial del proceso educativo ya que el proceso de enseñanza-aprendizaje ha de estar orientado a la formación de ciudadanos con pleno desarrollo personal, social y profesional. En este sentido, se recogen a continuación las reflexiones más importantes de esta orden en torno a la integración de las competencias clave en el currículo educativo y cómo contribuye nuestra materia a su adquisición.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico

El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc.

De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

El desarrollo de la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

En el desarrollo de la competencia digital (CD) se orientará en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en concreto de los recursos audiovisuales y

digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

En relación al desarrollo de la competencia social y cívica (CSC) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darles voz a las minorías.

La competencia aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión.

Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés.

Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

4. BLOQUES DE CONTENIDOS

Como viene recogido en la Orden de 14 de julio de 2016 en la Comunidad Autónoma de Andalucía, los contenidos de Educación Plástica Visual y Audiovisual se agrupan en tres bloques de contenidos para el Primer Ciclo y se añade un cuarto bloque para el curso de 4º de ESO.; quedando dispuesto del siguiente modo:

¾ Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Primer Ciclo ESO

<i>Bloque 1. Expresión Plástica.</i>
Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas

gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales desecho.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

Bloque 1. Expresión plástica.

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Bloque 2. Dibujo técnico.

Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado,

prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referente en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

^{3/4} **Dibujo Técnico. 1º Bachillerato**

BLOQUE 1 Geometría y Dibujo técnico:

- _ Trazados geométricos.
- _ Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.
- _ Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza.
- _ Identificación de estructuras geométricas en el Arte.
- _ Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.
- _ Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo.
- _ Operaciones con segmentos.
- _ Mediatriz.
- _ Paralelismo y perpendicularidad.
- _ Ángulos.
- _ Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.
- _ Elaboración de formas basadas en redes modulares.
- _ Trazado de polígonos regulares.
- _ Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.
- _ Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos.
- _ Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.
- _ Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales.

- _ Proporcionalidad y semejanza.
- _ Construcción y utilización de escalas gráficas.
- _ Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría homotecia y afinidad.
- _ Identificación de invariantes. Aplicaciones.
- _ Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.
- _ Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.
- _ Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.

BLOQUE 2 Sistemas de representación:

- _ Fundamentos de los sistemas de representación: Los sistemas de representación en el Arte.
- _ Evolución histórica de los sistemas de representación. Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.
- _ Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.
- _ Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.
- _ Representación e identificación de puntos, rectas y planos.
- _ Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.
- _ Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.
- _ Sistema de planos acotados. Aplicaciones.
- _ Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.
- _ Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.
- _ Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
- _ Sistema cónico: Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia.
- Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

BLOQUE 3 Normalización:

- _ Elementos de normalización:
- _ El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.

- _ Formatos.
- _ Doblado de planos.
- _ Vistas.
- _ Líneas normalizadas.
- _ Escalas. Acotación.
- _ Cortes y secciones.
- _ Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.

¾ Dibujo Técnico. 2º Bachillerato.

BLOQUE 1	Trazados geométricos:
<ul style="list-style-type: none"> – Trazados en el plano: ángulos en la circunferencia, arco capaz. – Proporcionalidad y semejanza: escalas normalizadas, triángulo universal de escalas y de escalas transversales. – Polígonos: construcción de triángulos, aplicación del arco capaz. Construcción de polígonos regulares a partir del lado. – Potencia. – Transformaciones geométricas: la homología, la afinidad y la inversión. – Tangencias: aplicación de los conceptos de potencia e inversión. – Curvas cónicas y técnicas. 	
BLOQUE 2	Sistemas de representación:
<ul style="list-style-type: none"> – Sistema diédrico: abatimientos, giros y cambios de plano. Verdaderas magnitudes e intersecciones. Representación de formas poliédricas y de revolución. Representación de poliedros regulares. Obtención de intersecciones con rectas y planos. Obtención de desarrollos. – Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo: fundamentos, proyecciones, coeficientes de reducción. Obtención de intersecciones y verdaderas magnitudes. Representación de figuras poliédricas y de revolución. – Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. <p>Perspectiva central y oblicua. Representación del punto, recta y plano. Obtención de intersecciones. Análisis de la elección del punto de vista en la perspectiva cónica.</p>	
BLOQUE 3	Normalización:
<ul style="list-style-type: none"> - Análisis y exposición de las normas referentes al dibujo técnico. – Principios de representación: posición y denominación de las vista en el sistema europeo y 	

americano. Elección de las vistas y vistas particulares.

– Principios y normas generales de acotación en el dibujo industrial y en el dibujo de arquitectura y construcción.

4.1. RELACIÓN ENTRE CONTENIDOS, OBJETIVOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVES Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DEL 1º CICLO

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA		
OBJETIVOS DEL NIVEL 1º Y 2º ESO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>- Distinguir las posibles finalidades de las imágenes en los mensajes publicitarios y en las obras de arte y de diseño. CR.E.1</p> <p>- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos plásticos fundamentales y desarrollar el sentido estético a través de la investigación con los mismos. CR.E. 2, 3.</p> <p>- Observar y describir gráficamente las formas y los objetos del entorno natural, urbano y doméstico, teniendo en cuenta todos los elementos de la composición. CR.E. 4</p> <p>- Distinguir y utilizar con habilidad los cinco elementos básicos de la expresión plástica para aplicarlos en</p>	<p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CMCT, CEC.</p> <p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CMCT, CEC.</p> <p>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.</p> <p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, CSC.</p> <p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CAA, CSC.</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. 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>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p> <p>2.3. 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 gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.</p> <p>3.1. 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...)</p> <p>4.1. 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 y ritmo</p> <p>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito</p> <p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo</p> <p>4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno</p> <p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores</p>

<p>sus composiciones artísticas. CE. 5, 6, 7.</p> <p>- Conocer y utilizar con habilidad los diversos materiales, técnicas y procedimientos básicos adecuados para la realización individual o en grupo, de imágenes gráfico-plásticas con distinto grado de iconicidad y con valor expresivo. CR.E. 8, 9, 10, 11.</p>	<p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CCL, CSC, SIEP.</p> <p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CD, CSC, SIEP.</p> <p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CCL, CSC, SIEP.</p> <p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CMCT, SIEP.</p> <p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CCL, CSC.</p> <p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La t�mpera, los l�pices de grafito y de color. El <i>collage</i>. CCL, CSC.</p>	<p>complementarios.</p> <p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando t�cnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensaci�n espacial de composiciones volum�tricas sencillas.</p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes t�cnicas gr�ficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p> <p>7.1. Transcribe texturas t�ctiles a texturales visuales mediante las t�cnicas de <i>frottage</i>, utiliz�ndolas en composiciones abstractas o figurativas.</p> <p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajust�ndose a los objetivos finales.</p> <p>8.2. Conoce y aplica m�todos creativos para la elaboraci�n de dise�o gr�fico, dise�os de producto, moda y sus m�ltiple aplicaciones.</p> <p>9.1. Reflexiona y eval�a oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecuci�n definitiva.</p> <p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gr�fica elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquem�ticos, anal�ticos y mim�ticos.</p> <p>11.1. Utiliza con propiedad las t�cnicas gr�fico pl�sticas conocidas aplic�ndolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el l�piz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicaci�n del l�piz de forma continua en superficies homog�neas o degradadas.</p> <p>11.3. Experimenta con las t�mperas aplicando la t�cnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas seg�n el grado de opacidad y la creaci�n de texturas visuales crom�ticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipul�ndolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y t�ctiles para crear composiciones, collages mat�ricos y figuras tridimensionales</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componi�ndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboraci�n de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gr�fico – pl�sticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aport�ndolo al aula cuando es necesario para la elaboraci�n de las actividades.</p>
---	---	--

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

<p>- Distinguir las diferencias y similitudes que existen entre los conceptos de percepción y observación y conocer los principales principios perceptivos, sabiendo utilizar recursos que le permitan crear ilusiones ópticas en una imagen. CR.E. 1, 2.</p> <p>- Saber distinguir en el mensaje visual significativo y significado, y Poder elaborar imágenes a partir de su relación, desarrollando la capacidad de análisis y descripción y distinguiendo aspectos connotativos y denotativos de ella. CR.E. 3, 5, 6.</p> <p>- conseguir diferenciar y representar imágenes realistas, figurativas, y abstractas, siendo capaces de utilizarlas en el comic y en la fotografía con los fundamentos de ambos recursos. CR.E. 4, 7, 8, 9.</p> <p>- Reconocer y distinguir los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual. CR.E. 10, 11.</p> <p>- Analizar y emplear los elementos lingüísticos de las imágenes propias de los medios de comunicación visual y audiovisual, y saber interpretar correctamente y de manera crítica, las intenciones de sus mensajes y el carácter de sus contenidos comunicativos. CR.E. 12, 13, 14, 15.</p>	<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.</p> <p>2. Reconocer las leyes visuales de la <i>Gestalt</i> que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.</p> <p>3. Identificar significativo y significado en un signo visual. CAA, CEC.</p> <p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.</p> <p>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativo-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.</p> <p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.</p> <p>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.</p> <p>8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.</p> <p>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP</p> <p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.</p> <p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.</p> <p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.</p>	<p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones óptica basándose en las leyes de la <i>Gestalt</i>.</p> <p>3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual</p> <p>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p> <p>5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos</p> <p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p> <p>7.1. Identifica distintos encuadres y punto de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p> <p>8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p> <p>9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p> <p>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p> <p>11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p> <p>12.1. 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, <i>story board</i>, realización...). Valora</p>
---	--	---

<p>16.</p> <p>-</p>	<p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CAA, CSC, CEC.</p> <p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SIEP.</p> <p>15. 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. CAA, CSC, CEC.</p> <p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. CD, CSC, SIEP.</p>	<p>de manera crítica los resultados.</p> <p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales</p> <p>.</p> <p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p> <p>15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p> <p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada</p>
---------------------	--	--

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO

<p>- Conocer, entender y realizar con exactitud, trazados geométricos básicos y trazados sencillos de figuras planas, comprendiendo sus propiedades fundamentales; así como utilizar correctamente Y con pulcritud, el material de dibujo adecuado. CR.E. 1, 2 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26.</p>	<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.</p> <p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.</p> <p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.</p> <p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.</p> <p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.</p> <p>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.</p> <p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.</p> <p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.</p> <p>9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.</p> <p>10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También</p>	<p>1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p> <p>2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.</p> <p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p> <p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás</p> <p>5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuj con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita</p> <p>6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p> <p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p> <p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p> <p>9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p> <p>10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También</p>
---	--	--

	<p>utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.</p> <p>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.</p> <p>12. Conocer lugares geométricos y definirlos.</p> <p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.</p> <p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.</p> <p>15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.</p> <p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIEP.</p> <p>17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.</p> <p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.</p> <p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.</p> <p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.</p> <p>21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado CMCT.</p> <p>22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT.</p> <p>23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.</p> <p>24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP</p> <p>25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.</p>	<p>utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.</p> <p>12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,).</p> <p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p> <p>14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p> <p>15.1. Determina el baricentro, el incentro el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p> <p>16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p> <p>17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p> <p>18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p> <p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p> <p>20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p> <p>21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p> <p>22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.</p> <p>24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p> <p>25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.</p>
--	--	--

<p>- Conocer y aplicar los fundamentos de las distintas perspectivas y saber interpretar el espacio real o ideado, teniendo en cuenta la proporcionalidad de los elementos del conjunto y sus escalas, CR.E. 27, 28, 29.</p>	<p>CMCT, CAA.</p> <p>26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP</p> <p>27. 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. CMCT, CAA.</p> <p>28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.</p> <p>29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA.</p>	<p>26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p> <p>27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p> <p>28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p> <p>29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>
---	---	---

**. RELACIÓN ENTRE CONTENIDOS, OBJETIVOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVES Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EN BACHILLERATO.
1º BACHILLERATO**

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico	
<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>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>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> <p>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.</p> <p>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.</p>

	<p>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.</p> <p>1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</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 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</p>
--	---

Crterios de evaluacin	Estndares de aprendizaje evaluables
Bloque 2. Sistemas de representacin	
<p>1. Relacionar los fundamentos y caractersticas de los sistemas de representacin con sus posibles aplicaciones al dibujo tcnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en funcin de la informacin que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p> <p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografas, piezas reales o espacios del entorno prximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definicin e identificando sus elementos de manera inequvoca.</p> <p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometra adecuada al propsito de la representacin, disponiendo la posicin de los ejes en funcin de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reduccin determinados.</p> <p>4. Dibujar perspectivas cnicas de formas</p>	<p>1.1. Identifica el sistema de representacin empleado a partir del anlisis de dibujos tcnicos, ilustraciones o fotografas de objetos o espacios, determinando las caractersticas diferenciales y los elementos principales del sistema.</p> <p>1.2. Establece elmbito de aplicacin de cada uno de los principales sistemas de representacin, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geomtrico sencillo.</p> <p>1.3. Selecciona el sistema de representacin idneo para la definicin de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representacin, la exactitud requerida y los recursos informticos disponibles.</p> <p>1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtencin de las proyecciones y su disposicin normalizada.</p> <p>2.1. Disea o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyeccin ortogonal</p>

<p>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>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 un terreno a partir de sus curvas de nivel.</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 o planimétricas (militares) 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>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 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>
--	---

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 3. Normalización	
<p>1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</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>1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e 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. 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 dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. 2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. 2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>

2º BACHILLERATO

1. Resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento utilizados en las construcciones, así como su acabado y presentación.
2. Utilizar y construir escalas gráficas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos.
3. Diseñar y/o reproducir formas no excesivamente complejas, que en su definición contengan enlaces entre la circunferencia y recta y/o entre circunferencias.
4. Elaborar y participar activamente en proyectos de construcción geométrica cooperativos, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.
5. Emplear el sistema de planos acotados, bien para resolver problemas de intersecciones, bien para obtener perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.
6. Utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos y formas poliédricas, así como las relaciones espaciales entre punto, recta y plano. Hallar la verdadera forma y magnitud y obtener sus desarrollos y secciones.
7. Realizar perspectivas axonométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales y viceversa, ejecutadas a mano alzadas y/o delineadas.
8. Representar piezas y elementos industriales o de construcción sencillos, valorando la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, acotación y simplificaciones indicadas en la representación.

9. Culminar los trabajos de dibujo técnico utilizando los diferentes procedimientos y recursos gráficos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

4.1.1. CONTENIDOS POR UNIDADES DIDÁCTICAS DE 1º ESO

UNIDAD 1: Lenguaje visual

INTRODUCCIÓN

Esta unidad acerca a los alumnos al lenguaje visual, mostrando la necesidad del ser humano de comunicarse entre sí, transmitir sus experiencias y conocimientos, sus vivencias e inquietudes. También introduce a los alumnos en los códigos propios que configuran nuestra manera de comunicarnos y que se han renovado y empleado a lo largo del siglo xx con nuevos lenguajes y sistemas de comunicación visual.

El objetivo es que los alumnos, a través del conocimiento de estos códigos, sean capaces de interpretar los mensajes visuales y distinguir los elementos que los forman.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Para abordar esta unidad se debe partir de la base de que los alumnos ya han trabajado con algunos códigos del lenguaje plástico y visual.

También conocen los elementos básicos de los procesos de comunicación: emisor, mensaje, receptor y medio, aplicados a ciertos campos como la publicidad.

COMPETENCIAS CLAVES

El alumno 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 contribuyendo a desarrollar su competencia **Conciencia y Expresiones Artísticas** (C7).

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el tratamiento de la información **y la Competencia digital** (C3), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** (C4) y **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C6)

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística** (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Sociales y cívicas** (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual.
- Diferenciar los efectos visuales utilizados para atraer la atención del receptor y las distintas finalidades comunicativas que poseen las imágenes.
- Emplea diferentes recursos gráficos para expresar ideas y sensaciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar imágenes procedentes de distintos campos de la comunicación visual.
2. Reconocer los códigos básicos de los diferentes lenguajes visuales.
3. Emplear recursos gráficos visuales para expresar sensaciones o emociones.
4. Reconocer las diferentes finalidades de los mensajes visuales.

CONTENIDOS

- Comunicación visual: emisor, mensaje, receptor y medio.
- Finalidad de las imágenes: finalidad informativa. Finalidad exhortativa. Finalidades recreativa y estética.
- La técnica del *collage*: fotomontaje.
- El lenguaje visual en el arte.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Los contenidos de esta unidad se presentan como un elemento importante para analizar y valorar críticamente algunos aspectos del lenguaje visual, tan presente por otra parte en nuestra sociedad.
- La **educación para la igualdad entre los sexos** o la **educación moral y cívica** se tratan de forma transversal en toda la unidad, en el sentido de enjuiciar las producciones icónicas que nos rodean.
- Al tratar los códigos que utilizan los lenguajes visuales se hace especial hincapié en la estructura de las señales informativas, lo que puede introducir al alumno en los principios de la **educación vial** y la **educación moral y cívica**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte y publicidad.
- Revistas, periódicos y cómics.
- Papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Vídeos con anuncios publicitarios que ejemplifiquen la finalidad de los mensajes.
- Diapositivas, transparencias o presentaciones relacionadas con la unidad.
- Logotipos de empresas y entidades.

UNIDAD 2: Elementos básicos de la expresión plástica

INTRODUCCIÓN

Como cualquier otro tipo de lenguaje, el lenguaje visual posee una serie de elementos que lo

articulan y forman su estructura comunicativa. Estos elementos son, entre otros, el punto, la línea, el plano y la textura.

A partir de estos elementos, el alumno podrá crear cualquier tipo de obra en dos o tres dimensiones, y descubrir los aspectos expresivos y formales de las imágenes así como su lectura, que tanta importancia tiene en el actual espacio iconográfico que nos rodea.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los elementos básicos del lenguaje visual resultan familiares a los alumnos, puesto que en etapas anteriores ya han experimentado con la capacidad expresiva del punto, de la línea y de las formas planas. Se parte del conocimiento de las formas geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo equilátero.

Por otro lado, los alumnos también han experimentado en etapas anteriores con texturas táctiles y visuales, mediante la realización de *collages*.

COMPETENCIAS CLAVES

·Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Conciencia y expresiones artísticas** (C7). Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

·La Educación Plástica y Visual contribuye, especialmente, a adquirir **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C5) dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora en estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados, obligando al alumno a tomar decisiones de manera autónoma.

·A la competencia **Aprender a aprender** (C4) se contribuye en la medida en que se favorece 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.

·Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística** (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Sociales y cívicas** (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Valorar y reconocer la capacidad estética y expresiva de los elementos básicos de la expresión plástica.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Realizar actividades que evidencien las distintas capacidades expresivas del punto.

2. Identificar los diferentes tipos de líneas y comprender sus distintos valores expresivos.
3. Elaborar obras utilizando los recursos expresivos de las formas planas y el plano.
4. Emplear las texturas como elemento compositivo en una obra, creando determinadas sensaciones.
5. Utilizar los diferentes elementos de la expresión plástica para elaborar composiciones.

CONTENIDOS

- Elementos básicos del lenguaje plástico: punto, línea, plano y textura.
- La capacidad expresiva del punto.
- Tipos de líneas, su capacidad expresiva.
- Clasificación de los planos. Su valor expresivo y descriptivo. ▪

Las texturas: naturales y artificiales; táctiles y visuales.

- Los lápices de grafito.
- Los elementos básicos de la expresión plástica en el arte.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- El respeto y la valoración de los trabajos provenientes de otras épocas y culturas nos introducen en el contenido transversal **educación moral y cívica**, pues las expresiones de carácter cultural siempre requieren un esfuerzo de comprensión y análisis hacia esas manifestaciones.
- El cuidado de los materiales utilizados y la limpieza de los trabajos son aspectos que se relacionan con la **educación del consumidor**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta de arte.
- Revistas y periódicos.
- Cartulinas y papeles de colores, tijeras y pegamento. ▪ Lápices de grafito de distinta dureza.
- Diapositivas de obras de autores en los que se evidencie la utilización de los elementos básicos de la expresión plástica, como Joan Miró, Wassily Kandinsky, Paul Klee, etc.
- Imágenes de obras de autores puntillistas para apreciar la utilización del punto en una obra de arte.
- Imágenes de grabados y de viñetas de cómics para ejemplificar el uso de la línea y su capacidad expresiva.

UNIDAD 3: El color

INTRODUCCIÓN

El color es una de las cualidades que más definen nuestro entorno visual. La complejidad aparente de todo ese cromatismo casi infinito se presenta, al final, como la mezcla de unos pocos colores que configuran nuestro mundo.

La percepción de los colores, su expresividad o su lenguaje son algunos de los conceptos que necesitan ser tratados, aparte del resto de los elementos básicos del lenguaje plástico, dada su magnitud e importancia.

Por ello, el objetivo de esta unidad será dotar a los alumnos de las herramientas principales para analizar las relaciones básicas entre los colores y los mensajes visuales que son capaces de emitir.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos ya tienen conocimientos sobre alguna de las cualidades del color, como el tono, y saben reconocer los colores primarios y secundarios.

En etapas anteriores también han realizado composiciones cromáticas en las que diferenciaban entre colores de la gama fría y de la gama cálida. Los materiales empleados son lápices de colores, ceras, rotuladores o témperas.

COMPETENCIAS CLAVES

Se contribuye a la competencia **Conciencia y expresiones artísticas (C7)** cuando el alumno experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y es capaz de expresarse a través de la imagen.

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en **la competencia digital (C3)**, pues adquirirán habilidades para poder modificar las cualidades del color, consiguiendo con ello diferentes efectos.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender (C4)** y **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (C6)**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística (C1)**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Sociales y cívicas (C5)**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Distinguir las principales cualidades del color y sus variaciones para realizar combinaciones cromáticas determinadas.
- Diferenciar las relaciones existentes entre los colores para poder apreciar la expresividad de las posibilidades del lenguaje cromático.
- Realizar composiciones utilizando el color como elemento expresivo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar los colores primarios de los secundarios y ordenarlos correctamente en el círculo cromático.
2. Reconocer las diferentes cualidades de los colores.

3. Elaborar composiciones que creen determinadas sensaciones a partir de las gamas cromáticas.
4. Valorar la expresividad de las armonías de colores en la naturaleza y en el arte.
5. Realizar obras que utilicen el color como elemento visual y expresivo.

CONTENIDOS

- Colores primarios y secundarios. El círculo cromático y los colores complementarios. Mezcla sustractiva.
- Importancia del tono, valor y saturación para la obtención de distintos tonos de color.
- La gama fría, la gama cálida y su subjetividad para expresar sensaciones. Policromía y monocromía.
- Relaciones armónicas entre colores: armonía de colores afines, de colores complementarios y de grises.
- Técnicas de trabajo con témperas: la estampación.
- El color en el arte.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- El color actúa en casi todos los campos de la actividad humana, por lo que permite trabajar diversos contenidos transversales.
- Los códigos de colores que se utilizan para señalar e informar permiten acercar a los alumnos a la **educación vial**. Por otro lado, los códigos cromáticos que utilizan muchas culturas, analizados desde un punto de vista social y cultural, contribuyen a trabajar la **educación moral y cívica**, así como la **educación para la igualdad entre los sexos**.
- Hay que prestar especial atención al cuidado y limpieza de los materiales y de los trabajos realizados; estos aspectos se relacionan también con la **educación moral y cívica**. Asimismo, la eliminación de los materiales utilizados permite trabajar la **educación ambiental**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta de arte.
- Diapositivas de obras de autores que utilicen los colores primarios como elementos expresivos, como Joan Miró, David Hockney, Mark Rothko o Henri Matisse.
- Revistas en las que se aprecie el color como elemento de comunicación visual básico.
- Señales viales como ejemplo de la utilización de códigos cromáticos en la comunicación visual.
- Témperas y pinceles.
- Papeles transparentes de diversos colores.

UNIDAD 4: Lenguaje audiovisual

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se estudia un tipo de lenguaje muy cercano a los alumnos, el lenguaje audiovisual, analizando los distintos medios de comunicación que utiliza: cine, televisión, prensa y publicidad.

En el cine se estudian los distintos planos y sus valores expresivos, así como los posibles movimientos y angulaciones de la cámara. En cuanto a la prensa y publicidad se hace hincapié en las distintas finalidades de las imágenes, y en el lenguaje televisivo se estudian los distintos géneros y sus características.

Finalmente se introducen las nuevas tecnologías aplicadas a la imagen y sus aplicaciones en el campo artístico.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos poseen bastantes conocimientos prácticos del tema que se complementarán con conocimientos teóricos aportados en la unidad.

Por ejemplo, los alumnos ya han visualizado películas con estructuras narrativas sencillas, anuncios publicitarios audiovisuales e impresos y programas de televisión de diferentes formatos. En cuanto a los productos multimedia, es algo de uso muy común en nuestros días y que la mayoría de los alumnos maneja con bastante soltura.

COMPETENCIAS CLAVES

El alumno 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 contribuyendo a desarrollar su competencia **Conciencia y expresiones artísticas** (C7).

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en **la competencia digital** (C3), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** (C4) y **Sentido de autonomía y espíritu emprendedor** (C6).

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística** (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Sociales y cívicas** (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Conocer los elementos básicos que forman los diferentes lenguajes audiovisuales y sus códigos visuales narrativos que le permitan elaborar imágenes y realizar composiciones.
- Diferenciar la diversidad de propuestas audiovisuales que forman parte de nuestro cultural y valorar sus posibilidades creativas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa básica del lenguaje

audiovisual.

2. Describir correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.
3. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
4. Elaborar imágenes que utilicen recursos narrativos audiovisuales.
5. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual.

CONTENIDOS

- Lenguaje audiovisual. Características.
- Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de la cámara.
- Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.
- Lenguaje visual en publicidad. Elementos visuales que lo componen.
- Lenguaje televisivo. Géneros.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Los medios de comunicación tratados en esta unidad, cine, prensa y televisión, son un instrumento privilegiado para analizar críticamente sus intereses y valores.

Por tanto, esta unidad puede servir para trabajar múltiples contenidos transversales; entre ellos, la **educación moral y cívica**, la **educación para la igualdad entre los sexos** y la **educación del consumidor**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Revistas y periódicos.
- Papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Cómic, ejemplos de *story boards*.
- Anuncios publicitarios impresos.
- Películas con estructuras narrativas sencillas

UNIDAD 5: Las formas

INTRODUCCIÓN

Los contenidos de esta unidad profundizan en los conceptos básicos relacionados con la forma en el lenguaje plástico y visual: sus características fundamentales, su clasificación, las diferentes maneras de ser representadas o sus relaciones en el espacio.

Asimismo, es interesante que el alumno aprenda que las técnicas utilizadas para plasmar las distintas formas pueden modificar en gran medida el mensaje final de la obra. De ahí que se dedique un epígrafe especial a distintos estilos o maneras propias de cada artista de trasladar las formas a su obra, centrándose en el realismo, la figuración y la abstracción.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos ya han estudiado los diferentes tipos de formas y su clasificación según su origen (naturales o artificiales) y su estructura (geométricas u orgánicas).

En etapas anteriores se han ido introduciendo artistas de distintas épocas, enmarcándolos dentro de un estilo artístico.

COMPETENCIAS CLAVES

Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Conciencia y expresiones artísticas** (C7). Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

El uso de recursos tecnológicos específicos supone una herramienta importante para la producción de creaciones visuales y además colabora en la mejora de la **Competencia digital** (C3).

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** (C4) y **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C6).

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística** (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Sociales y cívicas** (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Diferenciar las cualidades y las estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente.
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en la que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Realizar composiciones a partir de contornos y siluetas.
2. Reconocer en obras de arte la utilización de formas abiertas y cerradas.
3. Diseñar obras mediante formas simplificadas y esquematizadas.
4. Realizar composiciones con diferentes valores expresivos a partir de formas de distinta naturaleza.
5. Distinguir una obra de arte figurativa de otra abstracta y reconocer sus valores comunicativos.

CONTENIDOS

- Cualidades y clasificación de las formas.
- Representación de las formas: silueta, contorno y dintorno.
- Expresividad de las formas cerradas y abiertas.
- Relaciones espaciales entre las formas: superposición, variación de tamaño y contraste.
- Diferencias entre realismo, figuración y abstracción.
- Los lápices de colores.

- Las formas en el arte.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Durante el desarrollo de esta unidad se estudian la simplificación y la esquematización de formas como lenguaje artístico y comunicativo, algo que queda reflejado de manera patente en las señales informativas y viales que permiten tratar la **educación vial**.
- La versatilidad de formas que se analizan desde un punto de vista social y cultural se relaciona directamente con la **educación moral y cívica**, y, por otra parte, el análisis de las formas de nuestro entorno cercano tanto natural como artificial nos ayuda a fomentar la **educación ambiental**.
- El hecho de encontrar gran cantidad de artistas masculinos a lo largo de la historia y pocas artistas femeninas permite trabajar la **educación para la igualdad entre los sexos**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta de arte.
- Objetos cercanos de nuestro entorno que presenten formas diversas.
- Diapositivas de obras de autores en los que la forma toma una importancia capital como Jean Arp, Henry Moore o Fernand Léger.
- Cómic para ver cómo se trabajan los contornos, siluetas y dintornos de los personajes.
- Mural con señales viales informativas que servirán para poder apreciar cómo se esquematizan e interpretan determinadas formas.
- Lápices de colores.

UNIDAD 6: La forma en el espacio

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata de aproximar al alumno a la representación de las formas con volumen, tanto en el plano como en el espacio. Se facilitan procedimientos útiles para dibujar la realidad tal y como se presenta en el espacio, y se entra en contacto con técnicas sencillas que permiten la actividad plástica tridimensional y potencian la creatividad.

El objetivo de la unidad es la interpretación de formas en contextos espaciales y la descripción gráfica de objetos tridimensionales.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En etapas anteriores, los alumnos han podido adquirir nociones sobre la representación del espacio y perspectiva. Sin embargo, estos conceptos no son fáciles de asimilar por parte de los alumnos y habrá que introducirlos de forma progresiva.

Por otro lado, lo que sí han hecho los alumnos es practicar la realización de formas volumétricas con procedimientos como el modelado o el plegado de papel.

COMPETENCIAS CLAVES

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias

para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** (C4) y **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C6).

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística** (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Sociales y cívicas** (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

El análisis y búsqueda de imágenes artísticas permite trabajar la competencia **Conciencia y artística** (C7) pues supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

OBJETIVOS

- Utilizar recursos para la representación del espacio y el volumen sobre el plano.
- Apreciar la incidencia de la luz sobre el volumen y representar este mediante el encajado y el claroscuro.
- Experimentar con las técnicas escultóricas del modelado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Utilizar recursos plásticos para dotar a las composiciones de profundidad.
2. Construir volúmenes a partir de superficies planas.
3. Encajar formas y establecer relaciones entre las mismas y el espacio.
4. Interpretar imágenes modificando aspectos lumínicos, cromáticos o espaciales.
5. Reconocer y valorar las posibilidades de uso de los materiales moldeables.
6. Experimentar con materiales moldeables la realización de obras tridimensionales.

CONTENIDOS

- Introducción al concepto de espacio y su representación. Iniciación a la perspectiva cónica.▪

Formas volumétricas: los poliedros regulares y sus desarrollos.

- Representación del volumen: el encajado.
- Tipos de luz y su capacidad expresiva. El claroscuro.
- Presentación del modelado y de los instrumentos de trabajo. Introducción a la cerámica.
- Técnicas de trabajo con arcilla y con yeso.
- La percepción de los volúmenes en el arte.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- En esta unidad se fomentan la colaboración y el compañerismo al trabajar con materiales moldeables. Las técnicas expuestas propician compartir materiales y espacios e instan al cuidado del mantenimiento del orden y la limpieza en el aula. Todas ellas son razones que relacionan la unidad con la **educación para la paz** y la **educación moral y cívica**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Diapositivas, transparencias o presentaciones alusivas a la unidad.
- Herramientas de talla: escofinas, limas, lijas, cinceles, rascadores...
- Escuadra, cartabón, regla, lápices de grafito, rotuladores y lápices de colores.
- Témperas y/o acrílicos, barnices, cola blanca, arena, polvo de mármol, papeles y cartones...
- Focos de luz.
- Arcilla, palillos de modelar, telas, alambres y plásticos.
- Yeso, recipientes y grasas.

UNIDAD 7: La figura humana

INTRODUCCIÓN

El conocimiento y la representación de la figura humana son el objeto de la presente unidad. La evolución en el tratamiento de la figura humana realizada a lo largo de todos los períodos artísticos evidencia el progreso del conocimiento del hombre a través de la historia.

Esta unidad pretende, profundizando en el conocimiento de la figura humana, iniciar a los alumnos en su representación de una manera convencional y no convencional.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

La representación de la figura humana ha sido tratada desde diversos puntos de vista en etapas anteriores, por lo que no es un concepto nuevo para los alumnos.

Además, la unidad 7, sobre formas simétricas, y la unidad 4, sobre las formas, han servido para acercar a los alumnos a la representación de la figura humana.

COMPETENCIAS CLAVES

Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Conciencia y expresiones artísticas** (C7). Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

El uso de recursos tecnológicos específicos supone una herramienta importante para la producción de creaciones visuales y además colabora en la mejora de la **Competencia digital** (C3).

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** (C4) y **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C6).

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística** (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la

competencia **Sociales y cívicas** (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Analizar y representar la figura humana mediante el estudio de sus proporciones y utilizar la proporción y desproporción de la misma de forma intencionada para representarla.
- Apreciar y valorar la representación de la figura humana en los diferentes estilos artísticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Analizar y aplicar las proporciones en la representación de la figura humana.
2. Realizar esquemas corporales y siluetas en los que se distinga estabilidad y movimiento.
3. Crear personajes que expresen emociones.
4. Apreciar los distintos estilos artísticos y sus variables en la representación de la figura humana.
5. Experimentar distintas técnicas en la ideación y elaboración de personajes.

CONTENIDOS

- Análisis de la figura humana tanto en reposo (estabilidad) como en movimiento.
- Interpretación del lenguaje corporal. El escorzo en la composición artística.
- Capacidad expresiva de la silueta humana.
- Representación de la figura humana en el cómic. Creación de personajes.
- Técnicas de trabajo con papel maché.
- La representación de la figura humana a lo largo de la historia del arte.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- La observación y el análisis de las proporciones, gestos y actitudes en la figura humana deben contribuir a que los alumnos diferencien y se diferencien de los demás de una manera respetuosa; esto relacionará la unidad con la **educación para la igualdad de los sexos** y la **educación para la salud**, ya que favorece el acercamiento al conocimiento del propio cuerpo y puede promover hábitos de higiene física y mental.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte.
- Diapositivas, transparencias o presentaciones alusivas a la unidad.
- Papeles de dibujo de diferentes tipos: satinados y absorbentes.
- Lápices de dibujo. Rotuladores y lápices de colores. Témperas, acrílicos y barniz.
- Papel de periódico, pasta de papel y cola blanca.
- Cartón, alambre, tenazas y cinta adhesiva.

UNIDAD 8: Trazados geométricos

INTRODUCCIÓN

Esta unidad introduce al alumno de Secundaria en la geometría. Lo inicia en el manejo de los

instrumentos propios del dibujo técnico y en el trazado de construcciones sencillas que responden a los conceptos geométricos más elementales.

Se pretende que los alumnos tomen conciencia de que estos trazados están presentes en su ámbito cotidiano y resulta una herramienta de trabajo imprescindible en la comunicación visual.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En general, los alumnos, al llegar a la enseñanza Secundaria, tienen unos conocimientos muy básicos sobre trazados geométricos, así como del uso del material de dibujo técnico. Algunos alumnos sabrán trazar paralelas, perpendiculares y arcos, aunque no siempre estos conocimientos estarán muy afianzados.

Por todo ello, es necesario comenzar este bloque de unidades haciendo hincapié en los aspectos más básicos.

COMPETENCIAS CLAVES

·El alumno 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 contribuyendo a desarrollar su competencia **Conciencia y expresiones artísticas** (C7).

·La realización de actividades de dibujo geométrico permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos razonados con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** (C4), **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C6), y la competencia **Matemáticas y competencias claves en ciencias y tecnología**.

·El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital** (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

·Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística** (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana** (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Conocer los instrumentos de dibujo geométrico y hacer un uso adecuado de los mismos.
- Comprender las relaciones que se establecen entre los elementos geométricos fundamentales y realizar trazados sencillos.
- Valorar la importancia que tiene la presencia de las formas geométricas en los distintos campos del diseño.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Utilizar correctamente los instrumentos de dibujo técnico en la realización de trazados

geométricos.

2. Realizar composiciones utilizando rectas paralelas y perpendiculares.
3. Realizar trazados con ángulos empleando regla y compás.
4. Realizar composiciones creativas con estructuras geométricas haciendo uso de las tintas.
5. Reconocer estructuras geométricas en las formas naturales y artificiales.

CONTENIDOS

- El dibujo geométrico: sus características y materiales.
- Elementos geométricos fundamentales: punto, recta y plano.
- Instrumentos de dibujo: regla graduada, compás, escuadra y cartabón.
- Relaciones entre rectas. Trazados de paralelas y perpendiculares.
- Recta, semirecta y segmento. Operaciones con segmentos.
- Ángulos. Operaciones con ángulos.
- La circunferencia. El círculo. Relaciones entre recta y circunferencia y entre circunferencias.
- Empleo de las tintas en la expresión plástica.
- La geometría en la arquitectura y las artes plásticas.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Los elementos geométricos básicos aparecen constantemente en el entorno. El uso, el conocimiento y el respeto de las señales de tráfico contribuyen al desarrollo de la **educación vial**.
- El descubrimiento de las formas geométricas en los objetos más inmediatos –mobiliario de interior y urbano, estructuras vegetales y animales– y el fomento de la conservación de unas y otras contribuyen de forma positiva a la **educación moral y cívica**.
- El fomento del cuidado y la limpieza del material dan pie a tratar la **educación del consumidor**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Fotografías, diapositivas, transparencias o presentaciones alusivas a la unidad.
- Revistas y periódicos para la búsqueda de imágenes.
- Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo.
- Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes. Papel vegetal.
- Estilógrafos, plumillas, pinceles y palillos. Tinta china negra y de colores.

UNIDAD 9: Formas poligonales

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se estudian las formas poligonales. Son formas “funcionales” presentes en el ámbito del alumno, ya que se manifiestan en múltiples objetos y como elementos que organizan las manifestaciones artísticas.

En la educación plástica y visual se incide en la importancia de su conocimiento; su doble finalidad estética y funcional y el uso que se hace de las mismas en los diferentes campos de comunicación visual: diseño, pintura, escultura o arquitectura.

CONTENIDOS PREVIOS

De etapas anteriores, los alumnos conocen el concepto de polígono y la diferencia entre polígono regular e irregular. También se parte del conocimiento del cuadrado y del triángulo equilátero como formas planas básicas.

Sin embargo, el trazado de todas estas figuras será nuevo para los alumnos, por lo que necesitarán dominar los conceptos de la unidad anterior, especialmente el trazado de paralelas, perpendiculares y la mediatriz.

COMPETENCIAS CLAVES

·El alumno 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 contribuyendo a desarrollar su competencia **Conciencia y expresiones artísticas** (C7).

·La realización de actividades de dibujo geométrico permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos razonados con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** (C4), **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C6), y **Competencia matemática competencias claves en ciencias y tecnologías**.

·El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en **la competencia digital** (C3), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

·Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística** (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana** (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Conocer y manejar las formas poligonales que estructuran las composiciones plásticas.
- Poder construir polígonos de cualquier número de lados.
- Valorar la función estética que las construcciones geométricas han desempeñado en las manifestaciones artísticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Utilizar las formas poligonales como elemento estructurador de las composiciones plásticas.
2. Representar con exactitud formas poligonales, haciendo uso de los materiales adecuados.

3. Articular ideas con formas poligonales y representarlas.
4. Adquirir el gusto por la precisión, la medida y el ritmo que aportan las formas poligonales en las obras de arte.
5. Experimentar libremente con las formas poligonales en creaciones artísticas.
6. Aplicar los rotuladores en la realización de obras personales y valorar su capacidad expresiva.

CONTENIDOS

- Los polígonos. Clasificación de los polígonos.
- Los triángulos. Clasificación de los triángulos.
- Construcción de triángulos.
- Cuadriláteros. Clasificación de cuadriláteros.
- Construcción de cuadriláteros.

▪ Construcción de polígonos regulares. ▪

Construcción de polígonos estrellados. ▪

Técnicas de trabajo con los rotuladores.

- Las formas poligonales en las manifestaciones artísticas.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Los cuadrados y triángulos aparecen frecuentemente en señales de tráfico y signos indicativos.

En estos diseños identificamos cada una de las formas y su contenido con un determinado mensaje, de obligado o recomendado cumplimiento. Esto relaciona los contenidos de la presente unidad con la **educación vial**.

- Las formas poligonales contribuyen con su conocimiento a interpretar correctamente los sistemas de comunicación visual de nuestro entorno, lo que fomenta la **educación ambiental** y la **educación del consumidor**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Diapositivas, transparencias o presentaciones alusivas a la unidad. ▪ Revistas y periódicos.
- Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo.
- Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes.
- Rotuladores de distintos grosores y puntas, estilógrafos y tinta china negra.

UNIDAD 10: Formas simétricas

INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata las formas simétricas: su presencia en el entorno y su uso en la organización de espacios plásticos y visuales. Son formas que aparecen en la naturaleza, configuradas como estable y equilibrada.

Desde la Antigüedad, el hombre percibe la simetría y sus cualidades y la utiliza en el diseño de los

más diversos objetos: joyas, edificios, jardines, y en la distribución de formas y espacios. Los alumnos han de valorar que el estudio de las formas simétricas reales ayuda a comprender los aspectos visuales de las diferentes imágenes y sirve, por tanto, para idear o proyectar nuevas formas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos conocen el concepto de simetría, tanto axial como radial, pues lo han trabajado en cursos anteriores.

La realización de formas simétricas es un paso nuevo, para el cual deberán apoyarse en los conocimientos adquiridos en las unidades anteriores sobre trazados geométricos.

COMPETENCIAS CLAVES

·El alumno 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 contribuyendo a desarrollar su competencia **Conciencia y expresiones artística** (C7).

·La realización de actividades artísticas y geométricas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos y razonados con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** (C4) y **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C6).

·Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística** (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Sociales y cívicas** (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

·La utilización de procedimientos como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior contribuyen a la adquisición de la competencia **Matemática y competencias claves en ciencias y tecnología** (C2). Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras y conservación del patrimonio cultural.

OBJETIVOS

- Valorar la importancia del orden simétrico en las formas.
- Utilizar de forma expresiva las construcciones de trazados de figuras simétricas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Realizar figuras simétricas axiales y radiales por distintos procedimientos.
2. Apreciar el mensaje de orden, equilibrio y estaticidad que aporta la simetría a las formas y el entorno.
3. Practicar a mano alzada el dibujo de formas simétricas naturales.
4. Componer y ordenar espacios visuales por medio de la simetría.
5. Experimentar distintas técnicas en la realización de obras plásticas simétricas.

CONTENIDOS

- Concepto de simetría: simetría axial y radial.
- La simetría geométrica. Trazado de figuras con simetría axial y radial.
- Simetría aparente en las formas naturales y artificiales. Dibujo a mano alzada.
- Expresividad de la simetría: compensación de formas visuales.
- Técnica de trabajo: el estarcido.
- Las composiciones simétricas en el arte.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Las formas simétricas contribuyen con su conocimiento a interpretar correctamente las imágenes y formas de nuestro entorno. Hojas, frutos, árboles y animales son formas simétricas. La observación y el análisis de estas formas, el aprecio de sus cualidades y el enriquecimiento que aportan con sus variaciones contribuyen a la **educación ambiental**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Diapositivas, transparencias o presentaciones alusivas a la unidad.
- Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo. Rotuladores y lápices de colores.
- Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes. Plásticos y cartones.
- Tintas, témperas, óleos o acrílicos. Pulverizadores y/o cepillos.

. TEMPORALIZACIÓN

Recopilamos en el siguiente cuadro la secuenciación y temporalización de los contenidos a impartir en este curso, siendo el resumen final como queda:

Primer trimestre: (12 semanas con un total de 24 horas lectivas)	U.D.0 Repaso prueba inicial. U.D.1 "El lenguaje visual" U.D.2 "Elementos básicos de la expresión plástica" U.D.3 "El Color"	6 horas 8 horas 4 horas 7 horas
Segundo trimestre: (11 semanas de clase con un total de 22 horas lectivas)	U.D. 4 "Lenguaje Audiovisual" U.D. 5 "Las formas" U.D. 6 "La forma en el espacio" U.D. 7 "La figura humana"	5 horas 5 horas 7 horas 5 horas
Tercer trimestre: (11 semanas con un total de 22 horas)	U.D. 8 "Trazados geométricos" U.D. 9 "Formas poligonales"	8 horas 8 horas

lectivas)	U.D. 10" Formas simétricas"	6 horas
-----------	-----------------------------	---------

4.1.2. CONTENIDOS POR UNIDADES DIDÁCTICAS 2º ESO

UNIDAD 1: Dibujo geométrico

INTRODUCCIÓN

En esta unidad, el alumno continúa el aprendizaje de trazados de formas geométricas planas. Debe manejar los materiales ya con cierta soltura, y consolidar y ampliar sus conocimientos sobre geometría plana. Un trazado geométrico debe ser exacto y preciso para que exprese con claridad la forma del objeto representado.

Se pretende que el alumno considere el dibujo geométrico como un vehículo de expresión útil y necesaria en los campos de creación más diversos.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

La primera parte de esta unidad contribuye a consolidar los conocimientos que han adquirido los alumnos en etapas anteriores sobre trazados geométricos elementales, como el trazado de rectas paralelas y perpendiculares, o sobre la construcción de polígonos como triángulos y cuadriláteros.

COMPETENCIAS CLAVES

·El alumno 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 contribuyendo a desarrollar su competencia **Conciencia y expresiones culturales (C7)**.

El conocimiento y uso de medidas y de relaciones matemáticas con la representación gráfica de la geometría, hace que se trabaje la **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (C2)**

·La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender (C4)** y **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (C6)**.

·El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el tratamiento de la información **y la Competencia digital (C3)**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

·Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación**

lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Sociales y cívicas** (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Valorar las características del dibujo geométrico y sus aplicaciones en los campos de expresión gráfica.
- Empezar y planificar proyectos de alguna complejidad utilizando trazados geométricos.
- Observar, distinguir, y dibujar las formas geométricas en el entorno cotidiano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Apreciar los trazados geométricos en el arte, el diseño y la arquitectura.
2. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas.
3. Utilizar los recursos y reglas geométricas con orden, limpieza y claridad.
4. Crear composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos.
5. Encontrar ordenaciones geométricas en entornos y formas naturales.
6. Relacionar “forma” y “función” en diseños realizados con formas geométricas.

CONTENIDOS

- Trazados geométricos básicos: rectas paralelas y perpendiculares, mediatriz, bisectriz y ángulos. ▪ Construcción de polígonos regulares conocido el lado. Método general.
- Construcción de polígonos regulares conocido el radio de la circunferencia circunscrita. Método general.
- Polígonos estrellados y espirales.
- Óvalos y ovoides.
- Tangencias. Enlaces de arcos de circunferencias sobre una línea poligonal.
- Curvas cónicas: elipse, parábola e hipérbola.
- Las formas geométricas en los distintos ámbitos artísticos.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

El uso de las formas geométricas planas es una constante en el diseño de señales indicativas de todo tipo. Estos diseños, de rápida interpretación, contribuyen al desarrollo de la **educación vial**. Debe fomentarse el cuidado y mantenimiento del material de dibujo geométrico; gran parte del mismo debería durar toda la etapa de la ESO. Hábitos de conservación del material que ayudan a mejorar la **educación del consumidor**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Fotografías, diapositivas, transparencias o presentaciones.
- Instrumentos de dibujo técnico: lápices de grafito, plantillas y compás. ▪ Papeles de diferentes tipos. Papel vegetal. Cartulinas.
- Estilógrafos y rotuladores. Adaptador de compás.

- Témperas o acrílicos.
- Cinta de pintor.

UNIDAD 2: Proporción y estructuras

modulares INTRODUCCIÓN

Desde la Antigüedad, la proporción forma parte de toda composición artística y técnica. Desde el renacimiento se establece la figura humana como referente y unidad de medida. En la unidad se van detallando los conceptos relativos a la proporción con orden y claridad, para que el alumno pueda abordar sus trabajos con confianza.

Se estudian también las estructuras modulares. Los diseños que se basan en módulos repetidos sobre redes geométricas planas o volumétricas son muy utilizados en la ornamentación, la decoración, la arquitectura y el diseño textil. Existen diferentes niveles de complejidad en la estructuración de las redes y los diseños modulares; en esta unidad se trabajan aquellas asequibles al grado de comprensión y destreza de los alumnos de este nivel.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

El estudio de la figura humana, de las formas simétricas y la representación gráfica de formas iguales y semejantes en etapas anteriores han aproximado a los alumnos a los conceptos relativos a la proporción que se detallan en esta unidad con orden y claridad.

Los alumnos ya han entrado en contacto con las formas modulares, el concepto de red geométrica y conocen el concepto de módulo. En este curso van a continuar progresivamente el estudio de las redes simples y compuestas y la capacidad combinatoria de la forma modular.

COMPETENCIAS CLAVE

·El alumno 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 contribuyendo a desarrollar su competencia **Conciencia y expresiones culturales (C7)**.

La utilización de medidas y proporciones matemáticas para el trazado de redes modulares, hace que se desarrolle la Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología. (C2).

·La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender (C4)** y **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor(C6)**.

·El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el Tratamiento de la información **y la Competencia digital (C3)**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

·Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación**

lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Sociales y cívicas** (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Comprender las relaciones de proporción que se establecen entre las partes de una misma figura y entre varias figuras entre sí.
- Investigar las posibilidades creativas de los conceptos geométricos de igualdad, semejanza y simetría.
- Comprender las estructuras básicas de los diseños de repetición modular y realizar composiciones modulares creativas.
- Apreciar el valor expresivo de la proporción y las composiciones modulares en el arte, la arquitectura y en cualquier manifestación del entorno.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar las distintas relaciones de proporcionalidad entre figuras.
2. Conocer los distintos tipos de escalas y valorar sus aplicaciones.
3. Realizar composiciones plásticas utilizando figuras iguales, simétricas y semejantes.
4. Analizar sobre el plano la organización del espacio que establece el uso de la forma modular.
5. Realizar composiciones con distintas estructuras modulares, finalizándolas con limpieza, orden y rigor geométrico.
6. Reconocer el concepto de proporción en las manifestaciones artísticas, en la naturaleza y en el entorno.
7. Reconocer diseños modulares en los elementos visuales del entorno.

CONTENIDOS

- Proporcionalidad. Teorema de Tales y teorema de la altura. Sección áurea.
- Relaciones de proporcionalidad entre figuras: igualdad, simetría y semejanza.
- Escalas: natural, de reducción y de ampliación. Escalas gráficas.
- Redes modulares: simples y compuestas. Anomalías.
- El módulo. Movimientos del módulo: giro y desplazamiento.
- La circunferencia en la composición modular.
- Composiciones modulares tridimensionales. Recursos para crear sensación de volumen.
- Transformaciones del módulo.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Esta unidad se relaciona con los contenidos transversales de la **educación ambiental** y la **educación moral y cívica**. Al estudiar la proporción que guardan los distintos elementos que forman parte de nuestro entorno, el alumno se sensibilizará ante las diferencias existentes. Por otra parte se puede incidir en la **educación para la salud** de modo que los alumnos valoren por igual los múltiples cánones para la belleza y acepten así las formas de su propio cuerpo.

Por otro lado, al continuar utilizando el material de dibujo geométrico para crear composiciones modulares, y ser necesario el trabajo en unos espacios limpios y ordenados, se sigue incidiendo en la **educación del consumidor**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura y diseño.
- Fotografías, diapositivas, transparencias o presentaciones.
- Instrumentos de dibujo técnico. Escalímetros y escalas gráficas.
- Lápices de grafito, lápices de colores y rotuladores.
- Papeles de diferentes tipos. Papel vegetal. Cartulinas.
- Estilógrafos. Adaptador de compás.
- Témperas o acrílicos.

UNIDAD 3: Percepción y lectura de imágenes

INTRODUCCIÓN

El objetivo es aproximar a los alumnos al lenguaje visual, mostrando la necesidad del ser humano de comunicarse entre sí, transmitir sus experiencias y conocimientos, sus vivencias e inquietudes. También se introduce a los alumnos en los códigos propios que configuran nuestra manera de comunicarnos y que se han renovado y empleado a lo largo del siglo xx con nuevos lenguajes y sistemas de comunicación visual.

Se aproxima a los alumnos a los conceptos de percepción visual y observación. Se analizan los principales procesos perceptivos y la relación que existe entre los diferentes elementos que configuran las imágenes. Los alumnos conocerán algunos de los recursos básicos que se utilizan para crear imágenes y mejorar sus capacidades visuales y artísticas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En cursos anteriores, los alumnos ya han estudiado conceptos como la comunicación visual y los elementos básicos de la comunicación: emisor, mensaje, receptor y medio.

También han estudiado la percepción visual y los principales efectos visuales que se utilizan para atraer la atención del receptor; así como las principales finalidades de las imágenes.

COMPETENCIAS CLAVE

El alumno 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 contribuyendo a desarrollar su competencia **Conciencia y expresiones culturales (C7)**.

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el tratamiento de la información **y la Competencia digital (C3)**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** (C4) y **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C6).

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística** (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Sociales y cívicas** (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Distinguir las diferencias y similitudes que existen entre los conceptos de percepción y observación y conocer los principales principios perceptivos.
- Diferenciar los distintos efectos visuales utilizados para crear una imagen y reconoce las relaciones existentes entre las formas.
- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual
- Diferencia las clases de lenguajes visuales utilizados y su finalidad comunicativa.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Describir diferentes imágenes diferenciando entre observación y percepción.
2. Reconocer en las imágenes los distintos principios perceptivos.
4. Identificar las ilusiones ópticas y las figuras imposibles en imágenes de diversa procedencia.
5. Elaborar figuras cinéticas combinando adecuadamente diversos recursos gráficos.
6. Reconocer los códigos básicos de los diferentes lenguajes visuales.
7. Distinguir las diferentes finalidades de los mensajes visuales.
8. Elaborar imágenes a partir de su función comunicativa.

CONTENIDOS

- La percepción visual y la observación. Relaciones y diferencias.
- Los principios perceptivos básicos.
- Efectos visuales: proximidad y semejanza, continuidad, contraste y homogeneidad.
- Ilusiones ópticas, figuras imposibles y figuras cinéticas.
- La comunicación visual: significado y significante. Elementos de la comunicación visual.
- El lenguaje visual. Clases de lenguajes visuales. Clases de imágenes.
- Funciones de las imágenes.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

La **educación ambiental** es un contenido transversal que los alumnos pueden trabajar a partir de la observación de los distintos elementos de su entorno y el respeto que debemos tener para conservarlo.

La **educación para la igualdad entre los sexos** se trata en la unidad en el sentido de enjuiciar las producciones icónicas que nos rodean para que los mensajes que emiten no sean discriminatorios. Al tratar los códigos que utilizan los lenguajes visuales se hace especial hincapié en la estructura de las señales informativas, lo que puede introducir al alumno en los principios de la **educación vial**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Reproducciones artísticas y fotografías de prensa.
- Revistas y periódicos.
- Cartulinas, papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Lápices de grafito.
- Lápices de colores y rotuladores.
- Vídeos con *spots* publicitarios que ejemplifiquen la finalidad de los mensajes.
- Anagramas y pictogramas de diferentes campos de la comunicación social.

UNIDAD 4: Lenguaje audiovisual

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se estudia un tipo de lenguaje muy cercano a los alumnos, el lenguaje audiovisual, analizando los distintos medios de comunicación que utiliza: cine, televisión, prensa y publicidad. En el cine se estudian los distintos planos y sus valores expresivos, así como los posibles movimientos y angulaciones de la cámara. En cuanto a la prensa y publicidad se hace hincapié en las distintas finalidades de las imágenes, y en el lenguaje televisivo se estudian los distintos géneros y sus características.

Finalmente se introducen las nuevas tecnologías aplicadas a la imagen y sus aplicaciones en el campo artístico.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos poseen bastantes conocimientos prácticos del tema que se complementarán con conocimientos teóricos aportados en la unidad.

Por ejemplo, los alumnos ya han visualizado películas con estructuras narrativas sencillas, anuncios publicitarios audiovisuales e impresos y programas de televisión de diferentes formatos. En cuanto a los productos multimedia, es algo de uso muy común en nuestros días y que la mayoría de los alumnos maneja con bastante soltura.

COMPETENCIAS CLAVES

El alumno 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 contribuyendo a desarrollar su competencia **Conciencia y expresiones artísticas** (C7).

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar

su **Competencia digital** (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** (C4) y **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C6).

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística** (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Sociales y cívica** (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Conocer los elementos básicos que forman los diferentes lenguajes audiovisuales y sus códigos visuales narrativos que le permiten elaborar imágenes considerando estos aspectos.
- Diferenciar la diversidad de propuestas audiovisuales que forman parte de nuestro cultural y valorar sus posibilidades creativas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa básica del lenguaje audiovisual.
2. Describir correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.
3. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
4. Elaborar imágenes que utilicen recursos narrativos audiovisuales.
5. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual.

CONTENIDOS

- Lenguaje audiovisual. Características.
- Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de la cámara.
- Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.
- Lenguaje visual en publicidad. Elementos visuales que lo componen.
- Lenguaje televisivo. Géneros.
- Nuevas tecnologías aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Los medios de comunicación tratados en esta unidad, cine, prensa y televisión, son un instrumento privilegiado para analizar críticamente sus intereses y valores.

Por tanto, esta unidad puede servir para trabajar múltiples contenidos transversales; entre ellos, la **educación moral y cívica**, la **educación para la igualdad entre los sexos** y la **educación del consumidor**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Revistas y periódicos.
- Papeles de colores, tijeras y pegamento.
- Cómics, ejemplos de *story boards*.
- Anuncios publicitarios impresos.
- Películas con estructuras narrativas sencillas.

UNIDAD 5: Análisis de las formas

INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta unidad es trabajar todos los conceptos relacionados con la forma en el lenguaje plástico: sus cualidades, clasificación, las diferentes maneras de ser representadas, su expresividad, etc. Asimismo, se pretende que el alumno conozca las diferentes técnicas utilizadas para plasmar las formas y además las experimente.

Y, por último, se dan unas nociones básicas de los distintos estilos artísticos en los que se clasifican las obras y el tipo de formas que utiliza cada una en su representación.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos ya han estudiado en cursos anteriores el concepto de forma, su clasificación en formas naturales y artificiales y los recursos utilizados para su representación, como por ejemplo, la silueta y el contorno. También han estudiado los conceptos de formas abiertas y cerradas y sus valores expresivos, pero conviene reforzarlos debido a su complejidad.

Los diferentes estilos artísticos se han introducido en cursos anteriores y los alumnos tienen bastante intuición a la hora de clasificar imágenes dentro de cada estilo.

COMPETENCIAS CLAVES

Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Conciencia y expresiones culturales** (C7). Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

El uso de recursos tecnológicos específicos supone una herramienta importante para la producción de creaciones visuales y además colabora en la mejora de la **Competencia digital** (C3).

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** (C4) y **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C6).

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística** (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Sociales y cívicas** (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía

democrática.

OBJETIVOS

- Diferenciar las cualidades y estructuras básicas de las formas y las representar gráficamente.
- Identificar las diferentes modalidades de dibujo que se utilizan para representar las formas.
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y la manera en la que estas han sido interpretadas por los diferentes estilos artísticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer las cualidades que configuran las formas y sus distintas clases.
2. Utilizar diferentes recursos para representar formas.
3. Utilizar las distintas modalidades de dibujo para crear una composición.
4. Reconocer en obras de arte la utilización de formas abiertas y cerradas para dotar de mayor expresividad a la obra.
5. Conocer los distintos estilos artísticos y sus formas de representación.

CONTENIDOS

- Cualidades de la forma.
- Clasificación de las formas: naturales y artificiales, geométricas y orgánicas.
- Modalidades de dibujo: boceto, apunte del natural, bosquejo y croquis.
- Expresividad gráfica de formas abiertas y cerradas.
- Expresividad gráfica en la infancia.
- Los estilos de la expresión plástica: realista, abstracto y figurativo.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Esta unidad permite trabajar la **educación ambiental**: conocimientos sobre el entorno que se consiguen analizando formas, imágenes y mensajes visuales procedentes de él. La finalidad es la integración del alumno con su entorno.

La versatilidad de formas que se analizan desde un punto de vista social y cultural se relaciona directamente con la **educación moral y cívica**.

El hecho de encontrar gran cantidad de artistas masculinos a lo largo de la historia, y pocas artistas femeninas, permite trabajar la **educación para la igualdad entre los sexos**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Imágenes de formas de distintas clases.
- Objetos cercanos que presenten formas diversas.
- Cartulinas, tijeras y pegamento.
- Lápices de diferentes durezas.
- Papeles de dibujo de diferentes tipos.
- Ceras, rotuladores y lápices de colores.

UNIDAD 6: Elementos de expresión

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se definen las cualidades y funciones expresivas de los elementos visuales básicos de la expresión plástica: el punto, la línea, el plano y la textura. Conocer las características y posibilidades expresivas de estos elementos permitirá a los alumnos ampliar su gama de recursos expresivos y aplicarlos con mayor rigor y creatividad en sus trabajos artísticos.

La unidad estudia también cómo podemos comunicar sentimientos mediante el uso de estos elementos en las obras de arte. Sería enriquecedor para los alumnos el reconocer esta vinculación y percibir y sentir cómo el tratamiento de estos elementos influye en su estado de ánimo. Esta sensibilización les permitirá, a su vez, transmitir estas maneras de sentir a través de sus expresiones artísticas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En cursos anteriores, los alumnos han tenido un primer contacto con los diferentes elementos del lenguaje plástico: el punto, la línea, el plano y la textura. Se ha partido de la intuición para posteriormente ir experimentando y comprobar la importancia de cada uno de estos elementos. Han trabajado con la capacidad expresiva y tridimensional de cada elemento, prestando una atención especial a la línea como elemento configurador de formas. Y conocen la clasificación de las texturas en texturas naturales y artificiales y en texturas táctiles y visuales

COMPETENCIAS CLAVES

·Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Conciencia y expresiones culturales** (C7). Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

·La Educación Plástica y Visual contribuye, especialmente, a adquirir **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C6) dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora en estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados, obligando al alumno a tomar decisiones de manera autónoma.

·A la competencia **Aprender a aprender** (C4) se contribuye en la medida en que se favorece 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.

·Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística** (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Sociales y cívicas** (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Conocer los principales elementos plásticos que estructuran una obra y valorar la importancia que tiene la organización de dichos elementos para producir una determinada sensación visual y psicológica.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos plásticos fundamentales y desarrollar el sentido estético a través de la investigación con los mismos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer los elementos visuales en la naturaleza y en las manifestaciones artísticas.
2. Diferenciar las características y los valores expresivos de los elementos de expresión plástica.
3. Realizar composiciones que produzcan distintos efectos visuales utilizando el punto como elemento de expresión.
4. Crear composiciones y encajados con la línea como elemento clave para expresar emociones o representar motivos del natural.
5. Elaborar composiciones que contengan planos que generen efectos tridimensionales.
6. Elaborar muestrarios de texturas recopilando materiales y experimentando con diversas técnicas.

CONTENIDOS

- Elementos de expresión.
- El punto: descripción y características estructurales. El punto como elemento expresivo y compositivo.
- La línea: descripción y características estructurales. La línea como elemento expresivo y compositivo.
- El encajado a partir de líneas. La línea en el dibujo decorativo y en el cómic.
- El plano: descripción y características estructurales. El uso del plano para conseguir sensación de espacio tridimensional. El plano como elemento compositivo.
- La textura: tipos de textura. Texturas táctiles y gráficas, naturales y artificiales.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Los contenidos de esta unidad pueden relacionarse con la **educación ambiental**, ya que en su transcurso se tratará de desarrollar la sensibilidad en el proceso de percepción y en el análisis de los elementos visuales que configuran el entorno.

Se valorará especialmente por ello el uso de materiales naturales y artificiales reciclados para llevar a cabo la experimentación y composición de *collages*.

Los elementos que estudiamos en esta unidad se emplean en los códigos de señalética, como el de circulación vial. Numerosas señales de tráfico están compuestas por sencillos puntos, líneas o formas planas. Observar las señales de tráfico y destacar la simplicidad enumerando los escasos signos que combinan permite trabajar la **educación vial**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Revistas de arte, arquitectura, diseño y cómics.
- Diapositivas de arte.
- Témperas y pinceles.
- Tinta china.
- Lápices de grafito y de colores.
- Rotuladores.
- Papel de dibujo y cartulinas de colores.
- Tijeras y pegamento.
- Materiales diversos como hilos, telas, maderas, corcho, arena, plásticos, metales, etc.

UNIDAD 7: El color

INTRODUCCIÓN

El principal objetivo de esta unidad es desarrollar el sentido y la apreciación del color como elementos de la expresión plástica. Para explicar la teoría del color a los alumnos de este nivel se recurre a esquemas, ejemplos y demostraciones empíricas sobre las propiedades de la luz blanca. También se abordan en la unidad, desde el punto de vista plástico, aspectos relativos a la mezcla de pigmentos y sus resultantes: armonías, contrastes, etc. Los alumnos realizarán actividades de destreza que les servirán de ayuda, para más adelante crear sus propias composiciones con color.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos ya han trabajado las mezclas de colores pigmento y conocen los colores primarios y secundarios, así como el círculo cromático. El nuevo concepto de colores luz puede resultar complejo, por lo que conviene reforzarlo con ejemplos prácticos.

También han estudiado las principales cualidades del color: tono, valor y saturación y además han realizado composiciones que presentan armonías de colores afines y complementarios.

COMPETENCIAS CLAVES

Se contribuye a la competencia **Conciencia y expresiones culturales** (C7) cuando el alumno experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y es capaz de expresarse a través de la imagen.

El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar **la competencia digital** (C3), pues adquirirán habilidades para poder modificar las cualidades del color, consiguiendo con ello diferentes efectos.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** (C4) y **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C6).

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación**

lingüística (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Sociales y cívicas** (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- Comprender los procesos físicos y biológicos que permiten la visualización de los colores.
- Conocer las cualidades del color y realizar mezclas y gradaciones tonales con diversas técnicas y materiales.
- Desarrollar su criterio estético, y aplicarlo de manera armoniosa en sus trabajos artísticos y en los diversos aspectos de su vida cotidiana.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Conocer la definición física del color.
2. Diferenciar los colores luz primarios de los secundarios.
3. Discernir los colores pigmento primarios de los secundarios y completar el círculo cromático.
4. Reconocer en una obra plástica las cualidades del color: tono, valor y saturación.
5. Realizar composiciones variando el valor o la saturación de los colores.
6. Distinguir el tipo de armonía que presenta una obra plástica.
7. Elaborar composiciones usando armonías afines y de contraste.

CONTENIDOS

- Naturaleza del color. Descomposición de la luz blanca.
- Síntesis aditiva. Colores luz primarios, secundarios y complementarios.
- Percepción del color.
- Síntesis sustractiva. Colores pigmento primarios, secundarios y complementarios.
- Cualidades del color: tono, valor y saturación.
- El círculo cromático y los colores terciarios.
- Armonías cromáticas.
- Valor expresivo de los colores.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

El color permite trabajar la **educación del consumidor**, pues en los medios publicitarios ejerce un importante efecto sobre el comportamiento del consumidor. Por ejemplo, en los anuncios de Coca-Cola o Amena, sus colores corporativos, rojo y verde respectivamente, suelen inundar todas las imágenes como si su presencia indicara la necesidad de que ocupen un lugar en nuestra vida cotidiana.

También se puede trabajar la **educación ambiental** mediante el estudio del color en los objetos y en la naturaleza.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Proyector o focos de luz.
- Prismas para descomponer la luz blanca.

- Filtros o acetatos de colores.
- Lápices de colores.
- Acuarelas y témperas.
- Revistas para analizar el tratamiento del color en la publicidad.
- Obra literaria que describe la riqueza y relatividad del color.

UNIDAD 8: Luz y volumen

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se aborda el concepto de luz como elemento de expresión plástica. Se estudian las distintas claves tonales que puede presentar una imagen, así como las diferentes direcciones de la fuente luminosa y sus valores expresivos. Por último, se explican diferentes técnicas para representar el claroscuro.

El alumno se introducirá en estos nuevos contenidos a través de la investigación y experimentación con diversas técnicas y procedimientos. Observará cómo cambia el aspecto de un volumen al cambiar la iluminación, y se planteará distintos retos en cuanto a su representación gráfica.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En cursos anteriores los alumnos han tratado temas sobre volumen y su representación, tanto con procedimientos artísticos como mediante sistemas técnicos de representación, en los que se incluían ejercicios de claroscuro y representación técnica de sólidos y sombras.

COMPETENCIAS CLAVES

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender (C4)** y **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (C6)**.

Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística (C1)**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Sociales y cívicas (C5)**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

El análisis y búsqueda de imágenes artísticas permite trabajar la competencia **Conciencia y expresiones culturales (C7)** pues supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

OBJETIVOS

- Valorar la importancia de la iluminación en la apariencia de los objetos.
- Apreciar el potencial expresivo de la luz en las imágenes.
- Desarrollar la capacidad de representación gráfica mediante el estudio de las técnicas del claroscuro.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Apreciar las diferencias entre la luz natural y la luz artificial.
2. Conocer y diferenciar las cualidades de la luz.
3. Apreciar las zonas de luz y sombra en los objetos reales iluminados y en imágenes.
4. Relacionar los distintos tipos de iluminación con su capacidad expresiva.
5. Apreciar los valores del claroscuro en la representación gráfica.
6. Aplicar las distintas técnicas de rayado, mancha y grisalla para representar el claroscuro.

CONTENIDOS

- La luz y las formas: luz natural y luz artificial
- Claves tonales: alta, baja y contrastada.
- Cualidades de la luz: dirección, calidad e intensidad.
- El volumen y su representación. Zonas de luz y de sombra en los objetos iluminados.
- El claroscuro. Procedimientos para representar el claroscuro: rayado, mancha y grisalla.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

El tipo de iluminación, su dirección, calidad e intensidad influyen física y psíquicamente en las personas, esto permite trabajar la **educación para la salud**. Por ejemplo, la luz verdosa produce un efecto sedante y la luz rojiza produce estrés y acelera el ritmo cardíaco.

Otro contenido transversal con el que se puede relacionar la unidad es con la **educación ambiental**. Se puede comentar la importancia del aprovechamiento de la luz natural que no supone un gasto energético y la necesidad del uso responsable de la luz artificial.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de arquitectura y arte.
- Revistas de diseño de interiores.
- Fotografías con distintas iluminaciones.
- Focos de luz y acetatos de colores.
- Lápices de grafito y de colores.
- Témperas y pinceles.
- Rotuladores.
- Carboncillo y tizas blancas.
- Papel de dibujo blanco y de colores.

UNIDAD 9: La composición

INTRODUCCIÓN

Para realizar una composición plástica es necesario tener en cuenta un conjunto de reglas cuyo cumplimiento permite estructurar de manera adecuada una idea. Es conveniente que los alumnos, antes de abordar los trabajos personales, analicen y observen el esquema estructural, los movimientos, los ritmos y los pesos y fuerzas de los elementos que componen las obras visuales.

Al estudiar las reglas de composición los alumnos iniciarán un importante aprendizaje sobre el proceso objetivo de la elaboración de un tema artístico.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos han tratado con anterioridad la distinción entre figura y fondo, la importancia de la posición y cualidades de los elementos básicos en el conjunto de la obra y, más en detalle, algunos métodos de composición de formas como son los sistemas modulares y la disposición simétrica.

COMPETENCIAS CLAVE

·El alumno 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 contribuyendo a desarrollar su competencia **Conciencia y expresiones artísticas** (C7).

·La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** (C4) y **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C6).

·Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística** (C1), pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Sociales y cívicas** (C5), cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

·La utilización de procedimientos como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior contribuyen a la adquisición de la competencia en el **Competencia matemática y competencias básicas de ciencia y tecnología** (C2). Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras y conservación del patrimonio cultural.

OBJETIVOS

- Desarrollar la capacidad de análisis en torno a la composición de una imagen.
- Aplicar los recursos compositivos aprendidos en proyectos plásticos y de diseño.
- Valorar la importancia que tiene una adecuada organización de los elementos gráficos o espaciales que componen una escena.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar los elementos de la composición en obras de arte y en manifestaciones del entorno.
2. Reconocer los distintos tipos de esquemas y ritmos compositivos.
3. Evaluar si el peso visual de una imagen guarda un equilibrio compositivo.
4. Realizar esquemas lineales compositivos de obras de arte y fotografías.
5. Crear esquemas de movimiento y de ritmos.
6. Aplicar las leyes del equilibrio a la composición de una imagen.
7. Emplear los materiales y las técnicas con precisión y adecuación a diferentes composiciones.

CONTENIDOS

- Tipos de formato: plano, tridimensional e irregular.
- Esquemas compositivos simples y compuestos.
- Figura y fondo en la composición: contraste y conjunto visual homogéneo.
- Ritmo: clasificación y aplicaciones.
- Equilibrio y peso visual: ley de la balanza y rectángulo áureo.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Esta unidad se presta a trabajar la **educación moral y cívica** y la **educación para la igualdad entre los sexos**, pues la distribución de figuras dentro de una composición permite que algunas aparezcan como protagonistas y otras queden en un segundo plano.

Los responsables de *marketing* emplean técnicas de composición orientadas a llamar la atención acerca de los productos. Esto permite relacionar los contenidos con la **educación del consumidor**. Al ser conscientes de esta técnica de persuasión los alumnos pueden estar más preparados para tener un consumo más personal y responsable.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros, revistas de diseño, cine, fotografía, arquitectura...
- Materiales de desecho para realizar *collages*.
- Tijeras y pegamento.
- Papel vegetal.
- Lápices de grafito y rotuladores.
- Témperas, pinturas acrílicas y pinceles.

UNIDAD 10: Sistemas de representación

INTRODUCCIÓN

En esta unidad se introduce al alumno en el concepto de la representación espacial por métodos proyectivos. Se pretende que utilice las normas de los sistemas diédrico y axonométrico y la perspectiva caballera para representar formas geométricas o cuerpos sencillos.

Los sistemas que se estudian son complementarios, las perspectivas nos permiten una visión global del objeto, y el sistema diédrico, con sus proyecciones complementadas con la acotación, la ejecución de cualquier proyecto.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No conviene un acercamiento riguroso a los sistemas proyectivos hasta que el alumno no adquiera una cierta destreza y sentido espacial. En cursos anteriores únicamente se ha realizado una aproximación inicial al estudio de los sistemas de representación.

COMPETENCIAS CLAVES

·El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, así como representar la realidad en el plano y apreciar las representaciones artísticas, lo cual ayuda a desarrollar su competencia **Conciencia y**

expresiones culturales (C7).

· El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital (C3)**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

· La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender (C4)** y **Sentido de autonomía y espíritu emprendedor (C6)**.

· Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística (C1)**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Sociales y cívicas (C5)**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

OBJETIVOS

- Desarrollar recursos geométricos para representar el espacio tridimensional.
- Describir de manera objetiva formas volumétricas.
- Valorar la importancia del uso de los sistemas de representación en los diferentes campos del diseño.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar los distintos sistemas de representación gráfica.
2. Aprender los fundamentos del sistema diédrico y de las perspectivas axonométrica y caballera.
3. Trazar vistas de sólidos en el sistema diédrico.
4. Realizar croquis y acotaciones de piezas.
5. Dibujar sólidos en perspectiva axonométrica y caballera.
6. Diferenciar el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

CONTENIDOS

- Sistema diédrico: fundamentos. Representación de puntos, rectas y formas planas.
- Representación diédrica de sólidos: representación de piezas.
- Normas de acotación: elementos y sistemas de acotación. Croquis acotado.
- Sistema axonométrico. Representación de sólidos a partir de sus vistas.
- Perspectiva caballera: fundamentos. Representación de sólidos.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Esta unidad se relaciona con los contenidos transversales de la **educación ambiental** y la **educación moral y cívica**. El alumno en esta unidad debe valorar la importancia del trabajo sistematizado. Contribuye al buen funcionamiento de la cadena de trabajo y, por tanto, mejora el rendimiento del trabajo en grupo y su coordinación.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura, ingeniería y diseño industrial.
- Fotografías, diapositivas, transparencias o presentaciones.
- Instrumentos de dibujo técnico: plantillas y compás.
- Estilógrafos. Adaptador de compás.
- Lápices de grafito de diferentes durezas.
- Rotuladores de colores y lápices de colores.
- Papeles de diferentes tipos. Papel para croquis.
- Sólidos sencillos

TEMPORALIZACIÓN

Primer trimestre: (12 semanas de clase con un total de 24 horas lectivas)	U.D.0 Repaso evaluación inicial. U.D.1” Dibujo geométrico”	6 horas 18 horas
Segundo trimestre: (10 semanas de clase con un total de 22 horas lectivas)	U.D.2” Proporción y Estructuras Modulares” U.D.3” Percepción y lectura de imágenes” U.D.4” Comunicación Audiovisual” U.D. 5 “Análisis de las formas”	7 horas 5 horas 5 horas 5 horas
Tercer trimestre: (11 semanas de clase con un total de 22 horas lectivas)	U.D. 6 “Elementos de expresión” U.D. 7 “El color” U.D. 8 “Luz y volumen” U.D. 9 “La composición” U.D.10 “Sistemas de representación”	4 horas 5 horas 4 horas 4 horas 5 horas

4.2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVES Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

DE 4º ESO

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA		
OBJETIVOS DE CURSO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES
- Poder elaborar composiciones, Aplicando sus leyes en esquemas compositivos conociendo el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen, así como el uso de los materiales y técnicas que precisa	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencie las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

<p>utilizar, considerando los diferentes elementos del lenguaje plástico y visual. CR.E. 1,2.</p> <p>- Cuidar y elegir los materiales adecuados para su trabajo y aportarlos cuando sean necesarios, además de organizar sus trabajos con las distintas fases del proceso de creación artística explicando con un lenguaje apropiado el proceso de creación de una obra artística propia o ajena, así como poder analizarla y situarla temporalmente. CR.E. 3, 4,5.</p>	<p>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. CSC, SIEP, CEC.</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. CD, SIEP, CEC.</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. CAA, CSC, SIEP.</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. CAA, CSC, SIEP.</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. CCL, CSC, CEC.</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>5.1. 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. DIBUJO TÉCNICO		
<p>- Conocer y resolver con precisión ejercicios de geometría plana y poder utilizarlos como base para diseños artísticos. CR.E 1.</p> <p>- Entender y dibujar las formas tridimensionales y su modo de representación en las distintas perspectivas relacionándolas con las artes, la arquitectura, el diseño, y la ingeniería. CR.E. 2</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. CMCT, CAA.</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. CMCT, CSC, CEC.</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 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> <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</p>

<p>- Utilizar las nuevas tecnologías para el diseño de imágenes geométricas simples. CR.E 3.</p>	<p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEP.</p>	<p>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>
BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO		
<p>- Conocer las finalidades de la comunicación visual y analizar la estética, funcionalidad, y utilidad de los objetos de su entorno. CR.E. 1, 2.</p> <p>- Diseñar composiciones modulares sobre formas geométricas básicas, elaborar imágenes corporativas, y crear proyectos desde las diferentes áreas del diseño, teniendo en cuenta su proceso de elaboración. CR.E. 3.</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente la 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. CSC, SIEP, CEC.</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.</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. CAA, SIEP, CEC.</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 e lenguaje visual y verbal.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p> <p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las 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> <p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando e trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como l 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. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>
BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA		
<p>- . Analizar los tipos de planos y realizar storyboard como guión de la secuencia de una película. Identificando los diferentes planos, angulaciones, y movimientos de la cámara. CR.E. 1.</p> <p>- Elaborar proyectos publicitarios con los elementos del lenguaje gráfico-plástico y con su proceso de creación correspondiente, ayudado también de imágenes digitales, además de saber mantener una actitud crítica ante los mensajes publicitarios y sus elementos. CR.E. 2, 3, 4</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. CCL, CSC, SIEP.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CEC.</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. CD,</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 guion 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>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</p>

	<p>SIEP.</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. CCL, CSC.</p>	<p>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>
--	--	---

4.2.1. CONTENIDOS POR UNIDADES DIDÁCTICAS 4º ESO

UNIDAD 1: Sistemas de representación INTRODUCCIÓN

Esta unidad trata sobre los sistemas de representación gráfica que se utilizan para describir de forma objetiva los espacios tridimensionales y los objetos. Describe y fundamenta con ejemplos los diferentes sistemas de representación y ayuda a que los alumnos desarrollen su capacidad espacial y su comprensión de las normas del dibujo geométrico descriptivo.

Se exponen los fundamentos de cada uno de los sistemas de representación y se analizan sus diferencias conforme al tipo de proyección y cómo funcionan estas según los planos de proyección y rectas proyectantes que se utilizan.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

El estudio de los sistemas de representación ha sido abordado por los alumnos en los cursos anteriores. La profundidad con la que se haya tratado el tema dependerá del grado de madurez de los alumnos en los cursos previos. Resulta conveniente realizar una prueba inicial en la que se detecte el punto de partida para dedicar el tiempo necesario a la introducción del tema.

COMPETENCIAS CLAVES

El conocimiento de los sistemas de representación y la aplicación de los mismos en el campo del diseño industrial, convirtiendo ideas en productos, contribuye a desarrollar un espíritu creativo y experimental. Este proceso permite practicar estrategias de planificación y desarrollo de proyectos individualmente y/o en grupo, lo que fomenta las competencias de la **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (C6)** y la **Sociales y cívicas (C5)**.

La realización de proyectos haciendo uso de un lenguaje técnico, como el que proporciona la geometría descriptiva, contribuye a la competencia en el **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (C2)**. El uso de las representaciones del espacio desarrolla procedimientos relacionados con el método científico, como el de la observación y experimentación de las formas.

Los sistemas de representación aglutinan una serie de reglas o normas que resuelven de forma objetiva el problema de la representación del espacio sobre el plano. El aprendizaje de este lenguaje contribuye a que el alumno desarrolle su **Competencia matemática y competencias**

básicas en ciencia y tecnología (C2) y al favorecer la reflexión sobre las capacidades y recursos también la competencia para **Aprender a Aprender (C4)**.

OBJETIVOS

- Comprender los fundamentos del dibujo de proyecciones y realizar los trazados geométricos de diseños en el espacio.
- Valorar la importancia de la descripción gráfica geométrica en la realización de diseños.
- Expresa ideas sobre formas y ambientes mediante dibujos en perspectiva.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Distinguir los códigos y normas gráficas y geométricas de los distintos sistemas de representación.
2. Dibujar sólidos en el sistema diédrico.
3. Dibujar sólidos en perspectivas caballera y axonométrica.
4. Realizar análisis geométricos de perspectivas cónicas a través de fotografías de paisajes urbanos e interiores.
5. Elaborar ejercicios sencillos de perspectiva cónica.

CONTENIDOS

- La geometría descriptiva. Tipos de proyección. Sistemas de proyección.
- Sistema diédrico. Representación de puntos y rectas. Representación de figuras planas.
- Representación de sólidos en el sistema diédrico. Representación de las vistas sobre el plano.
- Sistema axonométrico. Perspectiva caballera. Proyección de figuras planas en sistema axonométrico. Representación en axonométrica a partir del sistema diédrico.
- Perspectiva cónica frontal. Representación en perspectiva cónica frontal de una figura en diédrica.
- Perspectiva cónica oblicua. Trazados en perspectiva cónica oblicua de un cono.
- Representación en perspectiva cónica oblicua de una figura en diédrica.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- La observación del entorno para comprender los fundamentos de la perspectiva cónica, y de los objetos cotidianos para interpretarlos en dibujos de sistema diédrico o de perspectiva axonométrica, permite relacionar los contenidos de la unidad con la **Educación ambiental**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta y ampliación sobre los sistemas de representación.
- Revistas, dominicales y prensa diaria. Folletos y catálogos.
- Lápices de grafito, de colores y rotuladores. Estilógrafos de diferentes grosores.
- Papeles de dibujo distintos tamaños y calidades. Papel vegetal.
- Plantillas de dibujo, tijeras y pegamento.
- Piezas o sólidos de plástico o madera.
- Fotocopiadora y recursos informáticos.

UNIDAD 2: El paisaje urbano y su expresión en el

arte INTRODUCCIÓN

En esta unidad se observa y analiza, a través de la historia del arte, cómo el paisaje urbano interviene y forma parte de la misma en múltiples interpretaciones y estilos de artistas sujetos a las normas de épocas diferentes. Se contrastan ejemplos de distintos grados de figuración y técnicas diversas y se analizan tanto los criterios compositivos como otros elementos determinantes en la configuración del paisaje urbano, como la luz, la perspectiva y la figura humana, referente de proporción y medida.

El conocimiento de las condiciones que se relacionan con el crecimiento y evolución de las ciudades queda reflejado en las obras de los diferentes artistas, lo que propicia que los alumnos reflexionen sobre la importancia del urbanismo y la correspondencia que se establece entre ciudad y sociedad.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Aunque sin referirse a la ciudad de forma específica, la perspectiva cónica, el estudio de la luz y el volumen y el acercamiento a la obra de artistas como Canaleto, Guardi o Richard Estes constituyen en los cursos anteriores una introducción a los contenidos del tema.

COMPETENCIAS CLAVES

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir el paisaje urbano, y desde el lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales del mismo contribuyendo a desarrollar su competencia **Conciencia y expresiones culturales** (C7).

El conocimiento de las condiciones y los aspectos positivos y negativos que acompañan la planificación, mantenimiento, crecimiento y renovación de las ciudades ayuda a desarrollar las competencias **Sociales y cívicas** (C5) de los alumnos.

La reflexión por parte del alumno sobre los procesos y experimentación creativa realizados por los artistas en sus paisajes urbanos, y el abordaje de tareas propias sobre este tema propician la toma de conciencia de sus capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora; estos aspectos contribuyen a la competencia para **Aprender a aprender** (C4).

Esta unidad introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto que analiza el impacto y la utilización de nuevos materiales y tecnologías en la configuración de las ciudades. El análisis de estos aspectos ayuda a fomentar la competencia en el **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología** (C2).

OBJETIVOS

- Valorar los aspectos estructurales y visuales del paisaje urbano y respetar el patrimonio

enriquece la estética de las ciudades.

- Representar paisajes urbanos en estilo realista, simplificando los detalles y/o transformándolos con recursos plásticos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Diferenciar aspectos estructurales y estéticos en paisajes urbanos de épocas y estilos diversos.
2. Utilizar los elementos compositivos en el análisis y realización de obras paisajísticas urbanas.
3. Interpretar paisajes urbanos aplicando los fundamentos de la perspectiva cónica.
4. Aplicar técnicas y materiales diversos en la representación de paisajes urbanos.
5. Reconocer los elementos que intervienen y enriquecen las obras con temática urbana.

CONTENIDOS

- Configuración y estética de las ciudades. Arquitectura y nuevas tecnologías
- Elementos compositivos del paisaje urbano. Formato, encuadre y visor. Punto de vista y esquema compositivo. Esquema de recorrido visual. Centro de interés. Esquema de movimiento. Direcciones principales y ritmos.
- Representación del espacio. Perspectiva cónica práctica. Procedimientos y recursos plásticos.
- Elementos visuales del paisaje urbano. La luz en el paisaje urbano nocturno. La figura en el paisaje urbano. Otros elementos urbanos.
- El paisaje urbano a lo largo de la historia del arte.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Mediante el análisis de las obras que se aprecian en esta unidad el alumno puede acercarse de forma crítica y razonada a la evolución de la ciudad y al impacto que tiene la misma en nuestra calidad de vida, lo que participa de los objetivos de la **Educación moral y cívica** y de la **Educación ambiental**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte y revistas sobre diseño y urbanismo.
- Planos y guías turísticas.
- Papeles de dibujo blanco y de colores, papel vegetal y acetatos.
- Lápices de grafito y lápices y rotuladores de colores.
- Acuarelas y/o témperas, pinceles, cuenco de agua y trapos.
- Escuadra, cartabón, regla y estilógrafos.

UNIDAD 3: Las formas en la naturaleza

INTRODUCCIÓN

Esta unidad acerca a los alumnos a la observación y análisis de distintas formas naturales: vegetales y animales y al paisaje. Pretende que mediante el conocimiento de las características formales y del funcionamiento de estas formas los alumnos puedan utilizarlas en sus propias

creaciones.

La unidad proporciona pautas que facilitan la representación del natural de diferentes modelos y analiza los elementos que intervienen en una composición paisajística. Cada uno de los epígrafes contempla el uso de las formas naturales en los campos artísticos y de diseño. Estos ejemplos con diferentes grados de iconicidad facilitarán que los alumnos reconozcan y sean capaces de expresarse utilizando estas formas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos se han acercado con anterioridad al estudio de las cualidades de las formas, saben o deben recordar que la configuración de las formas está condicionada por su estructura, y que otros aspectos como el tamaño, el material, la textura, el color o la posición son características que permiten la realización de análisis de las mismas y permiten su representación.

COMPETENCIAS CLAVES

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir las formas naturales, y desde el lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de estas formas contribuyendo a desarrollar su competencia **Conciencia y expresiones culturales** (C7).

El estudio de las proporciones, así como de las relaciones geométricas: simetría, esquemas poligonales o en espiral que se producen en la representación objetiva de las formas naturales, además de los estudios de composición que toman como referente el paisaje y otras formas naturales, permitirá a los alumnos mejorar la **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología** (C2), 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; aplicando las relaciones geométricas entre figuras de forma experimental. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural. Este último punto ayuda a desarrollar sus competencias **Sociales y cívicas** (C5).

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- Reconocer la importancia e influencia de las formas naturales en las manifestaciones artísticas.
- Expresarse haciendo uso de formas naturales en composiciones artísticas y de diseño, aplicando capacidad de análisis y recursos estilísticos y compositivos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Interpretar plásticamente formas naturales.
2. Diferenciar las distintas estructuras naturales.
3. Dibujar del natural entornos y formas naturales.
4. Esquematizar gráficamente estructuras vegetales y animales.
5. Realizar composiciones cuidando el análisis de las formas y los elementos que las configuran y ordenan.

CONTENIDOS

- Análisis y representación de las formas naturales: análisis de las formas, representación objetiva y subjetiva de las formas, interpretaciones artísticas.
- Estructura de los vegetales: hojas, flores y frutos. Árboles. Interpretaciones artísticas.
- Estructura de los animales. Representación del natural. Interpretaciones artísticas.
Animales fantásticos.
- El paisaje. Términos y luz en el paisaje. Interpretaciones artísticas.
- El paisaje y el bodegón en el arte.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Esta unidad contribuye a valorar la preservación de la naturaleza con el fin de mejorar la calidad del ser humano, por lo que la misma participa de los objetivos de la **Educación moral y cívica** y de la **Educación ambiental**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, botánica, zoología y paisajismo.
- Revistas, periódicos.
- Papeles de dibujo blanco y de colores, papel vegetal, tijeras y pegamento.
- Lápices y rotuladores de colores.
- Acuarelas y/o témperas, pinceles, cuenco de agua y trapos.
- Escuadra, cartabón, regla y estilógrafos.

UNIDAD 4: Aspectos plásticos de la figura humana

INTRODUCCIÓN

El conocimiento de la evolución, los cambios y la pluralidad de manifestaciones artísticas que presenta la figura humana a través de la historia fundamentan esta unidad.

Un elemental estudio de la anatomía del cuerpo, de las proporciones en la figura y los cánones vigentes en cada época facilita que los alumnos amplíen su visión de las posibilidades expresivas de estas representaciones y faciliten la realización de una básica representación de las mismas con finalidades diversas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

En cursos anteriores se ha producido un acercamiento a esta unidad a través del estudio de los cánones clásicos de proporción de Policleto y Lisipo y del canon de Leonardo en la figura humana y a través de la visión de ejemplos de obras de campos distintos como el de la pintura, escultura, cine o fotografía en los que la figura humana aparece de muy distintas maneras.

COMPETENCIAS CLAVES

El alumno en esta unidad, como en las dos anteriores, aprende a mirar, ver, observar y percibir las formas, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las representaciones artísticas de la figura humana contribuyendo a desarrollar su competencia

Conciencia y expresiones culturales (C7).

El cómic utiliza recursos que expresan ideas, sentimientos y emociones a la vez que integra el lenguaje plástico y visual con el lenguaje verbal y escrito, favoreciendo la comunicación. El conocimiento y uso de este lenguaje favorece el desarrollo de la competencia en **Comunicación lingüística (C1)**.

El estudio de la proporción y el canon de medida en la figura humana, así como de la simetría aparente que se produce en la misma, permitirá a los alumnos mejorar la competencia **Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (C2)**, aplicando las relaciones geométricas entre figuras de forma experimental en la representación objetiva de las formas naturales.

La competencia para **Aprender a aprender (C4)** se desarrolla en la medida en que se favorece la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa con la figura humana y sus aplicaciones en representaciones más o menos académicas. La utilización de técnicas o la aplicación de conceptos implican el uso de recursos y la valoración de los mismos, la aceptación de los propios errores como instrumento de aprendizaje y mejora.

OBJETIVOS

- Reconocer y valorar la importancia del uso de la figura humana en la historia del arte.
- Interpretar figuras humanas por medio de la esquematización, la deformación y la estilización en diseños personales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer las distintas formas de representación de la figura humana practicadas por artistas plásticos.
2. Dibujar apuntes del natural del cuerpo humano ajustando las proporciones de sus distintos elementos.
3. Realizar esquemas gráficos de personas estáticas y en movimiento.
4. Identificar los rasgos más característicos en el retrato y/o caricatura de un personaje.
5. Utilizar los rasgos del rostro y la postura, así como el color y la calidad del grafismo, para dibujar personajes de cómic que expresen diferentes emociones.

CONTENIDOS

- Anatomía y proporción en la figura humana. Encajado de la figura. La proporción: evolución histórica.
- Movimiento y equilibrio. La figura en movimiento.
- Estructura del rostro. El retrato. Ejes y medidas. Expresividad del rostro.
- Interpretaciones populares de la figura humana. La caricatura. Máscaras y disfraces.
- La figura humana en el cómic. El lenguaje de los gestos. Metáforas visuales. El lenguaje del cuerpo. Interacción con el lenguaje verbal.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Los cánones de belleza y los gustos estéticos son pasajeros, los alumnos no deben angustiarse si

sus formas se adaptan más o menos al canon imperante. Dentro de la **Educación para la salud** debe aprovecharse esta unidad para favorecer que cada uno acepte y valore su propio cuerpo. La integración de alumnos procedentes de distintas etnias y culturas propicia el aprecio de la diversidad, lo que contribuye a la **Educación moral y cívica**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta de arte, anatomía y cómics.
- Revistas y periódicos.
- Papeles de dibujo blanco y de colores, papel vegetal, cartones, plásticos, hilos, tijeras y pegamento.
- Lápices de grafito y lápices y rotuladores de colores.
- Acuarelas, tintas y/o témperas, pinceles, cuenco de agua y trapos.
- Escuadra, cartabón, regla y estilógrafos.

UNIDAD 5: Fundamentos del diseño

INTRODUCCIÓN

El diseño es una actividad cuya finalidad es definir las cualidades funcionales y estéticas de los objetos contruidos por el ser humano. En esta unidad se describen los campos de aplicación del diseño y los elementos básicos que emplea: la línea, el plano y la textura, el color con sus connotaciones funcionales, las formas planas básicas y las composiciones modulares.

El reconocimiento del modo de producción seriada y su papel fundamental en la sociedad industrializada, así como el uso de los elementos plásticos y de las construcciones y relaciones geométricas útiles en la realización de diseños, son dos de las importantes finalidades de esta unidad.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Tanto los elementos como los fundamentos básicos que intervienen en el diseño son conocidos por los alumnos en los cursos anteriores; en el presente curso se tratará que los alumnos profundicen en los mismos y sean capaces de madurar y concretar diseños de forma intencionada y con un proceso de trabajo secuenciado.

COMPETENCIAS CLAVES

En múltiples ocasiones el diseño se trabaja en equipo y en cadena, este sistema de trabajo permite desarrollar competencias como la **Sociales y cívicas** (C5) ya que promueve actitudes de cooperación y respeto y contribuye a desarrollar las habilidades sociales de los alumnos.

El análisis y la realización de actividades de diseño permite a los alumnos ser capaces de observar, imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** (C4) **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C6), y **Conciencia y expresiones culturales**.

El uso de las nuevas tecnologías en el tratamiento de imágenes y textos propiciará en los alumnos la mejora de su **competencia digital** (C4), y el desarrollo de habilidades que permitan crear y transmitir mensajes en distintos soportes.

El estudio de los fundamentos del diseño contribuye a la adquisición de la competencia en el **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología** (C2); se utilizan procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis o valoración posterior de los trabajos realizados.

OBJETIVOS

- Valorar la importancia del diseño en la sociedad actual.
- Conocer y diferenciar los distintos campos del diseño.
- Expresarse con propiedad en los campos del diseño más cercanos manifestando su nivel de comprensión, destreza y conocimientos

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Distinguir entre artesanía y diseño y apreciar sus distintos valores.
2. Reconocer las cualidades estéticas y funcionales en un producto diseñado, así como las relaciones entre su forma y su función.
3. Utilizar y reconocer en obras de diseño las distintas capacidades de líneas, planos, texturas y colores.
4. Diseñar a partir de las formas geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.
5. Investigar composiciones creativas a partir de las redes modulares fundamentales.

CONTENIDOS

- Modalidades y función del diseño. Forma y función del diseño. Campos del diseño. Profesiones y factores relacionados con el proceso de diseño.
- Elementos visuales del diseño. Aplicaciones de la línea. El plano. La textura.
- El color en el diseño. Cualidades estéticas y psicológicas de los colores. Valores expresivos del color.
- Formas básicas del diseño: el círculo, el cuadrado y el triángulo. Figuras compuestas.
- Composiciones modulares. El módulo. Redes superpuestas. Variaciones modulares. Módulos con efectos tridimensionales.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- El estudio de los distintos campos del diseño acerca al alumno a la observación y valoración de objetos, espacios, carteles, maquinarias, etc. Este contacto con elementos de su entorno y del mundo de la tecnología y la comunicación relaciona esta unidad con los contenidos transversales de la **Educación del consumidor** y la **Educación moral y cívica**.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre diseño gráfico, de interiores, arquitectura, moda e industrial.
- Revistas, dominicales y prensa diaria.

- Lápices de grafito, de colores y rotuladores.
- Papeles de dibujo, vegetal y cartulinas de colores.
- Plantillas de dibujo, tijeras y pegamento.
- Témperas y/o acuarelas, cuenco y pinceles.

UNIDAD 6: Diseño gráfico

INTRODUCCIÓN

Esta unidad contempla los variados campos de aplicación de los diseños bi- y tridimensionales impresos tanto sobre soportes digitales como sobre soportes convencionales. Se detallan las áreas existentes y se describe su evolución profundizándose en los aspectos que intervienen en el diseño gráfico actual.

Se presenta el diseño gráfico como instrumento de comunicación, de transmisión y expresión de ideas. Se pretende que el alumno se familiarice con las diversas propuestas de este campo del diseño y valoren la función de cada una de ellas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

El alumno, a lo largo de cursos anteriores de la ESO, ha trabajado las distintas finalidades de las imágenes y los símbolos y signos en los lenguajes visuales, por lo que se ha producido un acercamiento tanto a la imagen de empresa como a la creación de logotipos y diseños de comunicación visual.

COMPETENCIAS CLAVE

Actividades relacionadas con esta unidad propician su realización en grupo, lo que permite desarrollar competencias como la **Sociales y cívicas** (C5), ya que promueve actitudes de coordinación, cooperación y respeto y contribuye a desarrollar las habilidades sociales de los alumnos.

El análisis y la realización de actividades de diseño gráfico permiten a los alumnos ser capaces de observar, imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** (C4), **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C6), y **Conciencia y expresiones artísticas**.

El uso de las nuevas tecnologías en el tratamiento de imágenes y textos propiciará que los alumnos mejoren **la competencia digital** (C3), y desarrollen habilidades para crear y transmitir mensajes en distintos soportes.

La práctica y observación del diseño gráfico permiten hacer uso de unos recursos específicos para idear y expresar ideas, sentimientos y emociones, y permiten integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes como el verbal y escrito, lo que contribuye a desarrollar la competencia en **Comunicación lingüística** (C1).

OBJETIVOS

- Comprender y asimilar las características y finalidades del diseño gráfico.
- Valorar la significación histórica, las tendencias artísticas y los avances tecnológicos del diseño gráfico.
- Experimentar con los elementos del diseño gráfico y expresarse con propiedad en diseños gráficos personales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Distinguir los diferentes tipos del diseño gráfico.
2. Identificar las finalidades de los diseños gráficos.
3. Utilizar distintos materiales y técnicas variadas en la realización de diseños gráficos.
4. Reconocer los signos distintivos de una imagen de empresa.
5. Diseñar marcas utilizando el dibujo geométrico.
6. Aplicar el uso del ordenador en el diseño editorial.

CONTENIDOS

- Áreas y finalidades del diseño gráfico. Áreas de aplicación del diseño gráfico. Finalidades del diseño gráfico.
- La imagen corporativa de empresa. La marca y su evolución estética. Identidad corporativa.
- Diseño de embalajes. Desarrollo de cuerpos redondos. Desarrollo de poliedros.
- Diseño de logotipos: espirales, óvalos y ovoides.
- Diseños de comunicación visual. Diseños de pictogramas: tangencias y enlaces.
- Diseño editorial. Elementos del diseño editorial. La maquetación en el diseño editorial.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Los contenidos de esta unidad se relacionan con los contenidos transversales de la **Educación para la paz** y la **Educación del consumidor**. La observación del entorno y el desarrollo del juicio crítico ante los mensajes visuales justifican esta relación.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre diseño gráfico, de envases y embalajes y tipografías.
- Revistas, dominicales y prensa diaria. Envases diversos.
- Lápices de grafito, de colores y rotuladores. Estilógrafos.
- Papeles de dibujo, vegetal, cartones y cartulinas de colores.
- Plantillas de dibujo, tijeras y pegamento.
- Témperas y/o acuarelas, cuenco y pinceles.
- Fotocopiadora y recursos informáticos.

UNIDAD 7: Diseño publicitario

INTRODUCCIÓN

Esta unidad se centra en el diseño publicitario, imagen o espejo de las necesidades y demandas que se establecen en la sociedad actual. Proporciona información sobre la creación y transmisión de los mensajes publicitarios y sobre las estrategias que se emplean en la elaboración de estos mensajes con el doble objetivo, de que el alumno sea capaz de analizar y descifrar los mensajes emitidos de forma correcta y de que el alumno sea capaz de gestar y realizar con los medios a su alcance mensajes publicitarios de manera atractiva y eficaz.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Con el estudio del **significado y finalidad de las imágenes** el alumno se ha acercado entre otros campos al del diseño publicitario. Conoce tanto los medios, como la finalidad y el significado que contienen los distintos mensajes visuales y los elementos que intervienen en la comunicación visual que afectan al lenguaje publicitario.

COMPETENCIAS CLAVES

El conocimiento y experimentación del diseño publicitario dan recursos y fomentan la expresión de ideas y la integración de los lenguajes gráfico, verbal y escrito. Asimismo promueven la realización de actividades interdisciplinarias lo que amplía su competencia en **Comunicación lingüística** (C1). El estudio del diseño publicitario colabora en la adquisición de la competencia **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C6) y **Conciencia y expresiones culturales** (C7) que implica desarrollar estrategias de planificación a través de la creatividad, así como prever recursos y tomar o acordar decisiones.

Los formatos en que se emiten los mensajes de diseños publicitarios se realizan con frecuencia hoy día en el entorno audiovisual y multimedia, lo que vincula la Educación Plástica y Visual a la adquisición de la competencia **Digital** (C4), además los alumnos podrán hacer uso de recursos tecnológicos en la realización de creaciones visuales.

La Educación Plástica y Visual, a través de contenidos como los relativos al diseño publicitario, contribuye a la adquisición de la competencia en el **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología** (C2). El desarrollo de un espíritu crítico ante las necesidades de consumo y la correcta y crítica lectura de este tipo de mensajes introducen valores de sostenibilidad y reciclaje.

OBJETIVOS

- Utilizar los elementos que intervienen en los mensajes publicitarios en composiciones propias.
- Analizar y diferenciar los distintos estilos y modalidades de diseños publicitarios.

Distinguir en la publicidad tanto las partes como estrategias que intervienen.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Analizar los elementos fundamentales en los diseños publicitarios, de carteles y de comunicación

visual.

2. Distinguir las distintas modalidades de diseños publicitarios.
3. Componer diseños publicitarios utilizando los elementos que integran estos mensajes de comunicación visual.
4. Realizar diseños publicitarios con distintas técnicas y estilos.
5. Diferenciar las partes, estrategias soportes y medios que integran la publicidad.
6. Aplicar el uso del ordenador en el desarrollo de diseños publicitarios.

CONTENIDOS

- Fundamentos de la publicidad. Tópicos y roles en publicidad. Medios, soportes y formatos publicitarios.
- El diseño publicitario. El anuncio. El folleto publicitario. El cartel. El catálogo. La tarjeta.
- Estilos publicitarios. Estilos publicitarios que destacan valores adquiridos. Estilos publicitarios que destacan valores naturales.
- Elementos y composición de los mensajes publicitarios. La composición visual del mensaje.
- El cartel publicitario. Orígenes y modernización del cartel.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- Los contenidos de esta unidad se relacionan con los transversales de la **Educación para la paz** y de la **Educación del consumidor**. La observación y análisis de los mensajes publicitarios del entorno y el juicio crítico desarrollado ante estos mensajes justifican esta relación.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre diseño gráfico, diseño publicitario y tipografías.
 - Revistas, dominicales y prensa diaria. Vídeos y/o DVD publicitarios. Folletos y catálogos.
 - Lápices de grafito, de colores y rotuladores. Estilógrafos.
 - Papeles de dibujo de distintos tamaños, calidades y colores.
 - Plantillas de dibujo, tijeras y pegamento.
 - Témperas y/o acuarelas, cuenco y pinceles.
 - Fotocopiadora y recursos informáticos.

UNIDAD 8: Las imágenes digitales

INTRODUCCIÓN

Esta unidad se propone dar a conocer las características y funcionamiento de las imágenes digitales. Se analizan las diferencias entre los tipos de imágenes que trabajan los ordenadores y los formatos de archivo o almacenaje y se dan a conocer conceptos básicos sobre tecnología multimedia y creación de páginas web. Se pretende que los alumnos reflexionen sobre las ventajas y diferencias que aporta el uso del ordenador en los campos del diseño y la comunicación visual frente a la creación tradicional.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos se han acercado a los contenidos de esta y la siguiente unidad en el espacio dedicado al lenguaje audiovisual en el que se analizaron las imágenes y las nuevas tecnologías: la infografía, el arte interactivo y el videoarte.

COMPETENCIAS CLAVE

El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje audiovisual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las imágenes digitales contribuyendo a desarrollar su competencia **Conciencia y expresiones culturales** (C7). La imagen en las nuevas tecnologías contribuye también a adquirir esta competencia en este curso al poner especial interés en ampliar el conocimiento sobre los recursos técnicos y artísticos más actuales de uso extendido en los diferentes campos creativos y en la utilización de las técnicas y recursos en estos campos. El uso de las nuevas tecnologías en el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar la **Competencia digital** (C4), pues adquirirán habilidades que van desde el acceder a información hasta manipular y transmitir imágenes en distintos soportes una vez tratadas.

El acercamiento a la práctica y experimentación de creaciones sobre soportes no convencionales e integrados ayuda a desarrollar a través de la investigación un espíritu más creativo, lo que contribuye a desarrollar la competencia en **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (C6).

OBJETIVOS

- Comprender las características y finalidades del dibujo y del diseño asistido por ordenador.
- Valorar el papel del ordenador en la generación y transformación de imágenes.
- Adquirir conocimientos básicos sobre herramientas de programas informáticos y manejo de cámaras digitales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Valorar las ventajas que aportan las nuevas tecnologías a los campos del diseño.
2. Acercarse a programas informáticos accesibles.
3. Diferenciar las características de la imagen digital.
4. Acercarse al manejo de una cámara digital y practicar sus formatos de archivo.
5. Distinguir los códigos de recepción y emisión de mensajes multimedia.

CONTENIDOS

- Características de la imagen digital. El píxel y las dimensiones de la imagen. La resolución.
- El bit y la profundidad de color. Modos de color.
- La cámara digital. El sensor. La tarjeta de memoria. Los formatos de archivo.
- Multimedia e interactividad. Las páginas web. Los *gif* animado. Diseño de una página web.
- Infografía y arte interactivo.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

- El uso extendido de programas de videojuegos y videoconsolas justifica relacionar esta unidad con la **Educación moral y cívica**, y puede ayudar a que los alumnos desarrollen una actitud crítica

hacia las imágenes infográficas.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Libros y manuales de consulta especializados.
- Suplementos de prensa dedicados al tema.
- *Software* estándar (Microsoft Office) y equipo informático básico.
- Programas accesibles de retoque fotográfico.
- Cámara fotográfica digital.
- Fotocopiadora, escáner e impresora.

TEMPORALIZACIÓN

Primer trimestre: (12 semanas de clase con un total de 36 horas lectivas)	U.D.0. Repaso evaluación inicial.	6 horas
	U.D.1 “Las formas en la naturaleza”	12 horas
	U.D.2 “Aspectos plásticos de la figura humana”	12 horas
Segundo trimestre: (11semanas de clase con un total de 33 horas lectivas)	U.D.3 “El paisaje urbano y su expresión en el arte”	5 horas
	U.D.4 “Sistemas de Representación”	20 horas
	U.D.5 “Fundamentos del diseño”	8 horas
Tercer trimestre: (11 semanas de clase con un total de 33 horas lectivas)	U.D. 6 “Diseño gráfico”	11 horas
	U D. 7 “Diseño publicitario”	27 horas
	U.D 8” Las imágenes digitales”	6 horas

1º BACHILLERATO

BLOQUE 1 Geometría y Dibujo técnico:

- Trazados geométricos.
- _ Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.
- _ Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza.
- _ Identificación de estructuras geométricas en el Arte.
- _ Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.

- _ Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo.
- _ Operaciones con segmentos.
- _ Mediatriz.
- _ Paralelismo y perpendicularidad.
- _ Ángulos.
- _ Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.
- _ Elaboración de formas basadas en redes modulares.
- _ Trazado de polígonos regulares.
- _ Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.
- _ Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos.
- _ Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.
- _ Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales.
- _ Proporcionalidad y semejanza.
- _ Construcción y utilización de escalas gráficas.
- _ Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría homotecia y afinidad.
- _ Identificación de invariantes. Aplicaciones.
- _ Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.
- _ Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.
- _ Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.

BLOQUE 2

Sistemas de representación:

- _ Fundamentos de los sistemas de representación: Los sistemas de representación en el Arte.
- _ Evolución histórica de los sistemas de representación. Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.
- _ Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.
- _ Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.
- _ Representación e identificación de puntos, rectas y planos.
- _ Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.
- _ Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.
- _ Sistema de planos acotados. Aplicaciones.
- _ Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los

coeficientes de reducción.

_ Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.

_ Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.

_ Sistema cónico: Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia.

-Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

BLOQUE 3	Normalización:
-----------------	-----------------------

_ Elementos de normalización:

_ El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.

_ Formatos.

_ Doblado de planos.

_ Vistas.

_ Líneas normalizadas.

_ Escalas. Acotación.

_ Cortes y secciones.

_ Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.

2º BACHILLERATO	
------------------------	--

BLOQUE 1	Trazados geométricos:
-----------------	------------------------------

– Trazados en el plano: ángulos en la circunferencia, arco capaz.

– Proporcionalidad y semejanza: escalas normalizadas, triángulo universal de escalas y de escalas transversales.

– Polígonos: construcción de triángulos, aplicación del arco capaz. Construcción de polígonos regulares a partir del lado.

– Potencia.

– Transformaciones geométricas: la homología, la afinidad y la inversión.

– Tangencias: aplicación de los conceptos de potencia e inversión.

– Curvas cónicas y técnicas.	
BLOQUE 2	Sistemas de representación:
<p>– Sistema diédrico: abatimientos, giros y cambios de plano. Verdaderas magnitudes e intersecciones. Representación de formas poliédricas y de revolución. Representación de poliedros regulares. Obtención de intersecciones con rectas y planos. Obtención de desarrollos.</p> <p>– Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo: fundamentos, proyecciones, coeficientes de reducción. Obtención de intersecciones y verdaderas magnitudes. Representación de figuras poliédricas y de revolución.</p> <p>– Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema.</p> <p>Perspectiva central y oblicua. Representación del punto, recta y plano. Obtención de intersecciones. Análisis de la elección del punto de vista en la perspectiva cónica.</p>	
BLOQUE 3	Normalización:
<p>– Análisis y exposición de las normas referentes al dibujo técnico.</p> <p>– Principios de representación: posición y denominación de las vista en el sistema europeo y americano. Elección de las vistas y vistas particulares.</p> <p>– Principios y normas generales de acotación en el dibujo industrial y en el dibujo de arquitectura y construcción.</p>	

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS

DIBUJO TÉCNICO I

	Unidad Didáctica	Título	Temporalización
1ª EV	1	El material fundamental y su uso.	1 semana
	2	El dibujo técnico. Dibujo por ordenador. El croquis.	1 semana
	3	Trazados fundamentales en el plano.	1 semana
	4	La circunferencia y el círculo.	1y media semana
	5	Proporcionalidad y semejanza. Escalas	1y media semana
	6	Transformaciones geométricas.	1 semana
	7	Polígonos. Relaciones métricas	2 semanas
	8	Tangencias básicas y enlaces	1 semana
	9	Curvas técnicas: óvalos, ovoides y espirales.	1 semana
	10	Curvas cónicas.	2 semanas
	Unidad Didáctica	Título	Temporalización
2º	11	Sistemas de Representación. Fundamentos.	3 semanas

EV	12	Sistema Diédrico. El punto y la recta.	3 semanas
	13	Sistema Diédrico. El plano.	2 semanas
	14	Intersecciones. Posiciones relativas. Distancias.	3 semanas
	Unidad Didáctica	Título	Temporalización
3º EV	15	Axonometría ortogonal. Perspectiva Isométrica.	3 semanas
	16	Axonometría oblicua: perspectiva caballera.	2 semanas
	17	Normalización. Líneas, escritura y formatos.	3 semanas
	18	Acotación normalizada.	2 semanas
	19	Arte y dibujo técnico	1 semana

DIBUJO TÉCNICO II

1ª EV	Unidad Didáctica	Título	Temporalización
	1	Trazados básicos en el plano..	1 semana
	2	Proporcionalidad y semejanza.	1 semana
	3	Polígonos y equivalencia entre formas	1 semana
	4	Tangencias I: aplicación del concepto de potencia	1y media semana
	5	Tangencias II: aplicación del concepto de	1y media semana
	6	Curvas cíclicas o de rodadura.	1 semana
	7	Curvas cónicas: tangencias e intersección con	2 semanas
	8	Transformaciones proyectivas: homología y	1 semana
	9	Sistemas de Representación. Ámbitos de	1 semana
10	Intersecciones. Posiciones relativas. Distancias	2 semanas	
2º EV	Unidad Didáctica	Título	Temporalización
	11	Verdadera magnitud en la representación. Ángulos.	3 semanas
	12	Superficies poliédricas convexas.	3 semanas
	13	Superficies radiadas. Secciones y desarrollos.	2 semanas
	14	Sistema axonométrico ortogonal.	3 semanas
3º EV	Unidad Didáctica	Título	Temporalización
	15	Intersecciones con rectas y planos. Secciones planas.	3 semanas
	16	Sistema axonométrico oblicuo: perspectiva caballera.	2 semanas
	17	Verdadera magnitud. Secciones planas. Sombras.	3 semanas
	18	Sistema cónico: perspectiva lineal.	2 semanas
19	Acotación normalizada.	1 semana	

5. METODOLOGÍA

Como viene recogido en la Orden de 14 de Julio de 2016 sobre “orientaciones metodológicas” se extrae que la metodología didáctica a utilizar en esta etapa debe ser fundamentalmente **activa y participativa**, teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, favoreciendo el trabajo **individual y cooperativo** del alumnado, con un enfoque **interdisciplinar** del proceso, siempre incluyendo actividades en las que el alumnado deberá leer, escribir y expresarse de forma oral.

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de la ESO permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecuen a la edad y madurez del alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas. La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa garantiza el progreso adecuado de las competencias y logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

La didáctica de esta asignatura debe entenderse por tanto como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que abarca. Se trata de hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

5.1. Principios didácticos y estrategias de enseñanza/ aprendizaje

La línea metodológica empleada tiene como protagonista al alumnado que será el centro radial, al que llegan todos los elementos curriculares necesarios para crear el proceso enseñanza-aprendizaje. Los profesores serán los guías y mediadores entre el alumnado y los elementos curriculares.

Cómo se le va a enseñar:

Se comienza cada unidad didáctica, *tanteando los conocimientos* previos que sobre el tema tienen las alumnas y los alumnos averiguando el interés que por él tienen o cómo podemos hacerles que lleguen a tener. Se le realizarán preguntas de tanteo y se abrirá un pequeño coloquio. Debemos escuchar con atención sus opiniones y fijarnos en sus intereses y motivaciones relacionadas o próximas al tema. (Esto se puede hacer incluso el día antes del comienzo de la unidad didáctica concreta, para ir mejor preparados el día de su explicación y exposición, logrando una mejor aceptación por parte de los alumnos).

Para el alumnado es importante saber que *tenemos en cuenta su opinión* y que adaptaremos el tema lo máximo posible a *sus intereses*. De este modo ganaremos en aceptación del tema a tratar por su parte y no lo verán como algo ajeno, sin nada que ver con ellos.

Hay que valorar el grado de dificultad del contenido, para *comenzar por los más simples*, de modo que se sientan capaces de afrontarlo con comodidad y no lo rechacen por calificarlo de difícil e

imposible. Una vez aceptado y entendido por todos, se podrá ir profundizando y ampliando.

La metodología será *activa, dinámica y motivadora*. Esto se hará intercalando conceptos teóricos con prácticos. Para las partes teóricas se utilizan diferentes ritmos de comunicación, tanto verbales, como gestuales, moviéndonos por el aula, acercándonos a los más distraídos, animándoles a participar, dirigiéndonos a ellos constantemente tanto al grupo como individualmente, llamándoles por su nombre, animándoles a intervenir y valorando sus opiniones personales sobre el tema.

Estas explicaciones orales se intercalan con imágenes *audiovisuales* en la medida que se pueda, y muestras de obras y trabajos relacionados con el tema que se está tratando, así como realizando esquemas y grafismos en la pizarra que ayuden a aclarar y ordenar las ideas principales.

Esta *exposición teórica se intentará realizar en 30 minutos* y nunca exceder de 45, especialmente en los cursos menores, ya que se considera tiempo máximo de atención por parte del oyente. Más tiempo puede crear incluso rechazo por parte del alumno al tema, de lo que debemos huir. El tiempo restante se utilizará para explicar brevemente la primera actividad práctica que deberán realizar, ya sea un primer esquema o cuadro sinóptico de la explicación, o apuntes de los materiales que deben traer para la siguiente clase, bocetos, etc. Pero siempre una actividad corta que sirva de repaso y recapitulación de la explicación.

Si la parte teórica es más larga se abordará en la siguiente sesión, igualmente *repartida con la práctica*.

Parte práctica y procedimental: Se dejará a los alumnos y las alumnas que de modo individual lean los enunciados de los trabajos y láminas para trabajar la comprensión lectora. Tras unos minutos se pondrá en común la idea que han captado de estos. Se resolverán las dudas que se puedan plantear y se explicará la parte que los alumnos no hayan comprendido bien, incluida la parte de procedimiento técnico, pero siempre intentando que sean ellos los que con su iniciativa personal lleguen a sus conclusiones. Según el ejercicio propuesto se dejará para ello una o dos sesiones.

Cómo motivar al alumnado: la empatía

Además de aproximarnos a sus intereses, tenemos más medios que no podemos olvidar y debemos utilizar en el desarrollo de la motivación:

Señalar sus cualidades, habilidades y éxitos. Esto hará que el alumnado se sienta capaz, se sentirá valioso, se alimentará su autoestima. A su vez se esforzará más, porque se sentirá seguro y querrá seguir haciéndolo bien. Se sentirá motivado.

Mostrar a los alumnos atención, cariño y respeto hacia ellos. Esta actitud es pronto, completamente recíproca. Muchos de nuestros alumnas y alumnos mejoran notablemente su comportamiento en clase, e incluso despiertan su interés por la materia, cuando perciben en nosotros que nos importan, y que no los tratamos como un número más, sino que lo individualizamos de modo positivo. *Clima en el aula.*

Cómo van a aprender:

Aprenderán viendo, percibiendo y comprendiendo la realidad que les rodea.

Aprenderán pensando y no memorizando, desarrollando la inteligencia y la creatividad. Aprenderán participando de forma activa del proceso de enseñanza-aprendizaje, opinando e interviniendo, realizando y creando.

Aprenderán escuchando y respetando a los demás.

Trabajando desde la interdisciplinariedad, relacionando los contenidos de nuestra materia con las demás, mediante el contacto y coordinación con las otras áreas de conocimiento que trabajan los alumnos. Ej.: Matemáticas, Tecnología...

5.2. Tipología de las actividades

Cada unidad didáctica requiere de un tratamiento metodológico específico, según los contenidos que se desarrollan, su dificultad, el interés que despiertan, etc. Sin embargo, básicamente el desarrollo es lineal y se estructura del siguiente modo:

- **Actividades de iniciación y motivación.**
- **Actividades de desarrollo y de aprendizaje**
- **Actividades de síntesis.**
- **Actividades de refuerzo y ampliación.**

5.3. Estructura de las sesiones y tipos de agrupamiento

Las estructuras de las sesiones quedan reflejadas en el punto 10.2.

El tipo de agrupamiento del alumnado se hará en función de la unidad didáctica que se esté trabajando, nunca serán más de cuatro alumnos/as.

5.4. Materiales Curriculares físicos y digitales.

- Diferentes soportes de distinto material (papel, cartón, madera, barro, etc.)
- Diferentes procedimientos de expresión plástica (pinturas de distinto tipo, ordenadores, papel, modelado, etc.)
- material de trabajo como escuadras, cartabones, reglas, compás, etc.

Bibliografía sobre los contenidos del área. Historia del arte, crítica de arte, estética, procedimientos perceptivos y expresivos, enseñanza de las artes plásticas y visuales. Libros de texto de diferentes editoriales.

- Imágenes elaboradas para la comprensión de los contenidos del área. Esquemas. Gráficos, mapas conceptuales.
- Fichas de trabajo. Fichas de observación y registro de datos. Fichas de análisis visual. Fichas de evaluación.

-Material visual de utilización y consumo públicos. Prensa (periódicos y revistas), folletos publicitarios, planos, mapas, etiquetas, catálogos comerciales catálogos de exposiciones, envases, sellos, carteles, cromos, postales, cómics, ilustraciones, fotografías, transparencias, diapositivas.

fRecursos audiovisuales e informáticos

Las nuevas tecnologías de la imagen permiten la creación, manipulación, almacenamiento y reproducción de las imágenes a una escala masiva. Por otra parte, ponen al alcance de la mayoría

la producción visual, algo que en otras épocas era una actividad limitada a los especialistas. Todas estas tecnologías, que nacen con la fotografía, deben incorporarse a la Educación Plástica y Visual como instrumentos y materiales con unas enormes posibilidades, tanto en la percepción y el análisis como en la producción y en la creación visual. En todo caso, hay que ser conscientes de su papel real en la expresión y educación visuales. Por muy sofisticadas que sean las tecnologías y las herramientas, no hay que perder de vista que son medios o instrumentos al servicio de la creación y de la expresión y no objetos de estudio o de conocimiento en sí mismos. Su empleo debe supeditarse, igual que cualquier otro medio, por muy simple que sea, al servicio de unas necesidades y de unas intenciones expresivas, comunicativas y estéticas. Su utilización no debe conducir, llevados por la complejidad y posibilidades de la propia tecnología, a la simple adquisición de unas destrezas y habilidades, por muy especializadas y complejas que sean, en el manejo de dichas herramientas.

- Recursos audiovisuales.

Instrumentos de registro y reproducción de imágenes. Fotocopiadora, proyector de diapositivas, retroproyector, proyector de cuerpos opacos, equipo fotográfico.

Productos visuales de los medios de comunicación de masas. Fotografías, películas de cine, programas y publicidad de televisión, producciones videográficas, imágenes de periódicos. Imágenes de revistas.

- Recursos informáticos: impresora, escáner, programas de dibujo y diseño, etc

-El espacio habitual será el aula del grupo correspondiente que tiene un mayor espacio y cuenta con pizarras digitales. Los grupos de 4º de ESO irán al aula específica, también se puede contar con el aula de informática y con espacios exteriores cuando el desarrollo de la unidad lo requiera.

- Bibliografía de aula

-Libros de texto, Educación Plástica y Visual I y II. Editorial SM.

Bibliografía de consulta para el alumnado

f ARGULLOL, R.: **El arte: los estilos artísticos**. Historia del Arte de Carroggio, 1985.

f PEDOE, D.: **La Geometría en el arte**. Ed. Gustavo Gili. Colección Punto y Línea. Barcelona, 1979.

f KANDINSKY, V.: **Punto y línea sobre el plano**. Contribución al análisis de los elementos pictóricos. Barral - Labor, Barcelona, 1981.

f MARTÍNEZ GONZÁLEZ, J. J.: **Las claves de la escultura. Cómo identificarla**. Ed. Ariel, S. A. Colección las Claves del Arte. Barcelona, 1986.

f FURONES, M.A.: **El mundo de la publicidad**. E. Salvat. Colección Temas Clave, nº 2. Barcelona, 1980.

f RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J. J.: **El cómic y su utilización didáctica**. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1988.

.Direcciones en Internet (para el profesorado y para el alumnado)

f URL: <http://www.members.shaw.ca/creatingcomics/>

Página de recursos en Internet para la elaboración de cómics. Recorre todas las facetas de este género. En inglés.

f URL: <http://www.uib.es/depart/gte/romera.html>

Páginas de Juan Romera Agulló donde analiza las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías dentro de las aulas de Expresión Visual y Plástica.

f www.librosvivos.net.

f www.editex.es

f URL: <http://www.artezul.com/>

Página que muestra diferentes técnicas plásticas de forma teórica y práctica, con talleres online donde se puede observar cómo realizar manualidades paso a paso con distintos materiales. -
Numerosos libros de dibujo técnico y artístico.

-Numerosas direcciones de Internet que se podrán utilizar para cada unidad didáctica.

5.5. Interdisciplinariedad e integración de aprendizajes

La Educación Plástica y Visual es un área que aglutina conocimientos de todo orden: matemáticos, físicos, históricos artísticos, etc.

En 1º de ESO, el área de **Lengua y Literatura Castellana** se hace necesaria para desarrollar todos los contenidos del curso y poder profundizar en determinadas unidades como “La comunicación visual” y “La Imagen Publicitaria”. El área de **Matemáticas y Tecnología** es fundamental para trabajar unidades como “Trazados geométricos”, “Formas poligonales”, “Formas simétricas”, y “La forma en el espacio”. El área de **Ciencias Naturales** se relaciona con EPV en las unidades “El Color” y “La Figura humana”. Por último, el área de **Ciencias Sociales** está presente en todas las unidades al relacionarlas con los diferentes movimientos artísticos.

En 2º de ESO, el área de **Lengua y Literatura Castellana** está vinculada al desarrollo de todos los contenidos del curso y especialmente a unidades como “Percepción Visual”, y “lenguaje Visual”. La EPV también se relaciona estrechamente con las áreas de **Matemáticas y Tecnología** en unidades como “Dibujo Geométrico”, “Proporción y estructuras modulares”, y “Sistemas de Representación”. Unidades como “El Color” y “La luz y el Volumen.”. El área de **Ciencias Sociales** se trabaja en todas las unidades al vincularlas con el arte.

En 4º de ESO, las áreas de **Lengua y literatura Castellana, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Tecnología, y Matemáticas** están muy relacionadas con EPV en contenidos como “Las Formas en la Naturaleza”, “El Paisaje Urbano y su Expresión en el Arte”, “Fundamentos del Diseño”, “Diseño Gráfico”. “Diseño Publicitario”, “Sistemas de Representación” y “Las imágenes Digitales”

METODOLOGÍA PARA BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO I y II

Dado el carácter práctico de la asignatura, una metodología activa es la más adecuada y se aplicara apoyándonos en los puntos siguientes:

- Se comenzara estimulando el interés del alumno, presentado la asignatura como lenguaje universal y objetivo en el que será capaz de expresar con exactitud las formas imaginadas y comprender las representadas por otros.
- Se fomentará el estudio, la participación y la investigación al exponer el tema, invitando al alumno a conocer lo que tiene que aprender.
- Las explicaciones deben ser sencillas y claras proporcionando, sin ambigüedad, los ejemplos concretos de los que pretendemos decir.

El alumno debe adquirir confianza en sí mismo y fijar las ideas fundamentales que le permitan profundizar en la materia (siempre de lo simple a lo complejo, sin saltar escalones).

- Se seguirán siempre métodos generales basados en razonamientos y teoremas de la geometría métrica, sin utilizar las propiedades de la geometría proyectiva, si no es necesario.
- Convencer al alumno de que, al conocimiento de principios, propiedades y teoremas, debe acompañarle siempre la práctica, pues de lo contrario la profundización y el dominio de la asignatura no serán posibles.
- En la resolución de problemas geométricos se debe seguir el método de análisis y síntesis, se supone el problema resuelto y se razonan las propiedades necesarias para la solución del problema y, conocidos los pasos que se deben seguir, se aplica el método de síntesis para llegar a la solución.
- En los sistemas de representación se plantearán los mismos problemas en diédrico y axonométrico para comparar las posibilidades que ofrece cada uno de ellos.

6. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

La evaluación: Es el MEDIDOR de las capacidades terminales y de los resultados que se han alcanzado en relación con los objetivos propuestos.

Se lleva a cabo a través de un proceso sistemático, gradual, continuado e integral. Se mide a través de los indicadores o los criterios de evaluación, basados en los del *Real Decreto 1631/2006 de 29 de diciembre*.

6.1. Evaluación inicial: Se ha realizado al principio del curso, tras un mes de trabajo aproximadamente con cada grupo de las alumnas y los alumnos. Su finalidad es la de averiguar los conocimientos, intereses y necesidades de nuestro alumnado y conocer a qué nivel tienen adquiridas las competencias básicas. Además, es el medio para detectar pronto las posibles dificultades que tenga nuestro alumnado para poner cuanto antes medidas de mejora.

Evaluación inicial de cada unidad: Al comienzo de cada unidad didáctica como tanteo grupal para saber que conocen del contenido a tratar.

6.2. Evaluación continua: A lo largo de todo el proceso enseñanza-aprendizaje, para ir controlando el avance del aprendizaje en todo momento. Orientando sobre las diferentes modificaciones que se deben realizar sobre la marcha, en función de la evolución del alumnado de modo individual y del grupo.

- Para los alumnos/as que no superen algunas de las evaluaciones, tendrán un seguimiento más estricto en el desarrollo de las nuevas actividades.

Para recuperar el trimestre repetirá las láminas suspensas, así como una batería de ejercicios que refuercen los contenidos no superados.

6.3. Evaluación final: Valora los resultados finales con relación a los objetivos alcanzados en el marco de la evaluación continua, siendo los referentes para la superación de la materia.

6.4. Mecanismos de recuperación Los alumnos/as con una calificación inferior al 50%, tendrán un control de seguimiento en posteriores actividades. Al final de cada unidad se pasará un cuestionario donde se podrá apreciar, de forma individualizada, las dificultades encontradas en todo el proceso de la actividad, para aplicar y repetir los ejercicios que en concreto el alumno/a no ha podido superar.

☒ El departamento programará actividades de recuperación (sobre contenidos mínimos) de cada una de las evaluaciones para los alumnos que en cada evaluación hayan obtenido la calificación de insuficiente.

☒ El alumno/a realizará, antes de la siguiente sesión de evaluación, dichas actividades. Si son evaluadas positivamente darán lugar a la superación de las evaluaciones calificadas con insuficiente.

☒ El alumno/a que una vez concluido el proceso ordinario de evaluación en junio, haya obtenido una calificación de insuficiente podrá presentarse a una prueba extraordinaria que tendrá lugar en el mes de Septiembre durante los días que determine la Jefatura de Estudios. Al alumno/a que se encuentre en esta circunstancia se le entregará un Informe donde se especificará los objetivos no alcanzados y contenidos a trabajar. Dicha prueba podrá versar sobre la totalidad o una parte de los contenidos del currículo, consistirá en la presentación de una carpeta de ejercicios que el departamento elaborará y que estarán a disposición de los alumnos en la fotocopiadora del Instituto. Para la obtención de una calificación positiva de la materia y por tanto su superación en septiembre será obligatoria la presentación por parte del alumno de la carpeta con todos sus ejercicios correctamente realizados, teniendo en cuenta además el trabajo realizado durante el curso y la respuesta dada a las actividades de recuperación entre las evaluaciones.

6.4.1 programa de refuerzo para las materias pendientes

Aquellos alumnos (as) que tengan la asignatura pendiente del curso anterior y la cursen en el actual la recuperarán de la siguiente forma:

– Los alumnos/as que tengan pendiente EPV de 1º de ESO de cursos anteriores realizarán 3 cuadernillos que deberán revisar y entregar en las fechas indicadas.

– Los alumnos/as que tengan pendiente EPV de 2º de ESO de cursos anteriores realizarán 3 cuadernillos que deberán revisar y entregar en las fechas indicadas.

_ Las fechas de entrega para ambos casos son las siguientes:

- El primer cuadernillo se presentará el lunes 11 de diciembre.

- El segundo cuadernillo será presentado el lunes 12 de marzo.
- El tercer cuadernillo será presentado el lunes 11 de junio.

Los alumnos/as que tengan dudas sobre las actividades podrán exponerlas a la profesora de Plástica siempre que sea posible y no interrumpa el normal desarrollo de las actividades de clase y curso.

6.5. Prueba extraordinaria de septiembre.

Para los alumnos/as que no superen la materia en septiembre se elaborará un breve informe sobre cada alumno/a suspendido/a, en el que se detallarán sus deficiencias más significativas y las posibles medidas correctoras; esta información se incorporará a la documentación del departamento, a fin de permitir un seguimiento preciso y eficaz de ese alumnado, como repetidor o como alumno/a pendiente.

6.6. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

Los criterios de Evaluación para Educación Plástica Visual y Audiovisual en el primer ciclo y en 4º de ESO están señalados en la tabla expuesta en el punto 4.1 y 4.3, y son los recogidos en la **Orden 14 de julio de 2016, en la Comunidad Autónoma de Andalucía.**

Los criterios de evaluación hacen posible la acción educadora al permitir el seguimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje ajustando los itinerarios que se recorren en función de los objetivos previstos, aquí se halla su gran finalidad o función formativa.

Daremos una especial importancia a dos de los tres tipos de procedimientos de evaluación: la observación, los trabajos de los alumnos/as y las pruebas específicas.

La observación sistemática de los escolares mientras realizan los trabajos de clase será una fuente de información muy amplia, y resultará específicamente más eficaz respecto a la evaluación de actitudes y hábitos.

El seguimiento de los trabajos realizados por los alumnos/as individual o colectivamente será fundamental en nuestra área. Con estos trabajos, profesor y alumno/a tendrán un testimonio objetivo de la marcha del aprendizaje. Además, a través de esta forma de trabajo, potenciaremos el afán de pulcritud, el amor a la obra bien hecha, etc.

Las pruebas específicas o exámenes no se usarán de forma habitual en este nivel de aprendizaje, y siempre a criterio del/a docente, si haciendo uso de ellos cree que mejorará el aprendizaje de sus alumnos/as.

6.7. Procedimientos instrumentos de evaluación.

Atendiendo a las orientaciones marcadas por la Orden de 10 de agosto de 2007, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de educación secundaria obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, la principal función que se le reconoce a la evaluación, es la función formativa, es decir, la de apoyo y orientación para la tarea educativa. Ha de ayudar a cada alumno a superar sus dificultades y a aprender mejor. La detección y satisfacción de las necesidades educativas es lo que da sentido a la evaluación. De

manera específica dice que la evaluación será continua en cuanto estará inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se producen, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias que permitan al alumnado continuar su proceso de aprendizaje.

6.7.1. Los criterios de evaluación generales aplicados en la asignatura de Educación Plástica y Visual para primero, segundo y cuarto son los contemplados en el real decreto 1631/2007 que aparecen concretados en cada Unidad Didáctica.

Se recogerá información de cada alumno/a en una ficha, o en el cuaderno del profesor/a donde consignaremos para su evaluación los siguientes parámetros:

1. Observación sistemática de la actitud:

- Puntualidad y asistencia.
- Comportamiento y actitud cívicas
- Interés y dedicación al trabajo. Traer el material y usarlo

2. Evaluación objetiva de las prácticas realizadas dentro y fuera del aula:

- Registro de la realización y entrega de tareas en el plazo previsto.
- Evaluación de la creatividad, originalidad y expresividad plástica: se valora la búsqueda de soluciones inéditas, originales y personales.
- Evaluación del proceso de trabajo: se valora la implicación del alumno con las actividades. Si responden a su enunciado y qué grado de dificultad alcanzan. Se valora el proceso previo: trabajo de bocetos y ensayos preliminares.
- Evaluación de los resultados. Se valora el empleo de técnicas idóneas para resolver las actividades: uso de soportes adecuados, formatos, técnicas de color...
- valoración de los ejercicios correctamente presentados. Orden, organización y limpieza. Valora las proporciones, la limpieza, la precisión. En suma, los parámetros que definen el grado estético-visual logrado en los trabajos.

3. Pruebas de evaluación de aprendizaje:

- Seguimiento de los conocimientos adquiridos mediante pruebas orales y/o escritas de distinto grado de dificultad y de las unidades didácticas que así lo requieran.
- Calificación de las intervenciones en clase del alumno/a: voluntarias o solicitadas por el profesor/a.

6.8. Criterios de calificación

- Se obtendrá en base a la información recogida en los instrumentos de evaluación:
 - . Observación sistemática de la actitud. 20%
 - . Evaluación objetiva de las prácticas realizadas dentro y fuera del aula. 40%
 - . Pruebas de evaluación de aprendizaje. 40%

Se considera que el alumno ha superado la actividad cuando alcance una calificación de al menos el 50%, como suma de la calificación obtenida en cada uno de los tres apartados mencionados.

El seguimiento de las actividades se realizará controlando la consecución de los objetivos propuestos para ello, con el criterio de validez de la actividad si un porcentaje alto de los alumnos consigue los objetivos fijados. La distribución de porcentajes para la obtención de la calificación final será distinta cuando en una evaluación no haya pruebas de evaluación del aprendizaje, siendo entonces la valoración de las prácticas del 80% y la observación sistemática (Actitud) del 20%.

- Las calificaciones serán formuladas mediante una calificación cualitativa (insuficiente, suficiente, ...) y otra calificación numérica de 1 a 10; insuficiente (1, 2, 3, 4), suficiente (5), bien (6), notable (7, 8), sobresaliente (9, 10)

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION BACHILLERATO

Tiene una importancia especial los tres tipos de procedimientos ya nombrados: la observación en el aula, los ejercicios de los alumnos y las pruebas específicas.

La observación de la actitud del alumno respecto a la materia será una interesante fuente de información que resultara de ayuda a la hora de tomar una decisión final.

Los ejercicios que los alumnos realizaran tanto en el aula como en casa, serán un factor de evaluación secundario, encaminados más a mejorar y facilitar el aprendizaje que a ser un instrumento de evaluación, pero también se tendrán en cuenta.

Por último, con las pruebas específicas evaluaremos los conceptos que poco a poco irán asimilando los alumnos y serán el principal instrumento de evaluación. Las soluciones de los ejercicios las expresará el/la alumno/a gráficamente, con la máxima claridad, valiéndose para ello de la normalización. Las pruebas se realizaran con la frecuencia que sea necesaria, evitando, en lo posible, que el número de ellas sea excesivo. Se realizar una recuperación por cada trimestre, teniendo en cuenta que si se hubiese dividido el trimestre en parciales, en la recuperación no se tendrá en cuenta esta división.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN TRIMESTRAL EN BACHILLERATO

- **SUPERAR LAS ACTIVIDADES**, es decir, los ejercicios prácticos y teóricos realizados, a lo largo del trimestre, fundamentalmente en el aula.
(Láminas, actividades individuales y pruebas escritas)
- **NO ABANDONAR** ninguno de los tres pilares que estructuran la evaluación, a saber, **CONTENIDO, ACTIVIDADES Y ACTITUD**, entendiéndose por abandono, la nula actividad positiva en cada uno de esos aspectos
- **TENER REALIZADOS, PRESENTADOS Y CALIFICADOS, AL MENOS, EL 80 % DE LOS EJERCICIOS PRÁCTICOS Y TEÓRICOS** propuestos por los profesores.
(Teniendo en cuenta que si los trabajos no se presentan en su momento y se entregan fuera del plazo, la nota disminuirá por este motivo).

EJERCICIOS TEÓRICOS	80 %
EJERCICIOS PRÁCTICOS	10 %
ACTITUD	10 %

CRITERIOS DE PROMOCIÓN.

El criterio fundamental será superar todas las pruebas específicas que se realicen a lo largo del curso.

Para el **cálculo de notas trimestrales**, se realizará nota media entre los parciales correspondientes a cada evaluación. (Para poder hacer media entre dichos parciales se toma el valor de 3,5 como nota mínima) y se aplicaran los baremos antes reflejados. En caso de evaluación negativa se realizarán recuperaciones trimestrales, consistente en pruebas globales de la evaluación suspendida.

Para el **cálculo de la nota final de la asignatura** se podrá realizar nota media entre los distintos trimestres, si la nota media de cada evaluación es **positiva**, (Mayor o igual a 5).

En caso de optar a un único examen final (Ordinaria) o de recuperación (Extraordinaria), se seguirán los siguientes baremos para la puntuación de los distintos bloques de contenido propuestos.

1º Bachillerato

1. Geometría y Dibujo Técnico	30%
3. Sistemas de representación	40%
4. Normalización	30%

2º Bachillerato

1. Trazados geométricos.	30%
2. Sistemas de representación.	40%
3. Normalización y croquización	30%

Además será necesario tener realizados y presentados los ejercicios prácticos que proponga el/la docente a lo largo del curso.

Por último, la asistencia a clase también será tenida en cuenta como un factor positivo a la hora de evaluar.

BACHILLERATO

“Dibujo Técnico. Primero y Segundo de Bachillerato.”

Editorial sm.

MATERIALES PARA BACHILLERATO

- Libro
- Juego de regla, escuadra y cartabón
- Compás
- Lápices de grafito (2H y 6H)

6.9. Evaluación de la programación y de la práctica docente.

Dada la característica de la evaluación continua, esta programación tendrá un seguimiento continuo por parte de los distintos componentes del Departamento, a través de las preceptivas reuniones semanales; existiendo tres momentos puntuales, que coinciden con las evaluaciones, en el que se realizará una evaluación del grado de cumplimiento de esta programación, que se incluirá en la revisión del plan anual de Centro.

Pero el éxito o fracaso de la enseñanza depende de que la programación sea ambiciosa y completa, pero al mismo tiempo realista y flexible, susceptible de realizar los cambios que requiera la realidad del aula.

La programación que presentamos, precisa un proceso de retroalimentación, que se logra gracias a la evaluación periódica de los procesos que contiene, de manera que consiga dar la fluidez de cambio que precisa para mantenerla actualizada permanentemente, por ello, se han elaborado unos indicadores, por los que a través de los resultados obtenidos, permita su modificación en aquellos puntos o apartados que sea preciso, estos indicadores que presentamos, se reflejan en la tabla siguiente:

Evaluación; _____ Grupo: _____ Fecha: _____

1. Valoración trimestral

	12	3	4	5
Consecución de los objetivos didácticos				
Adquisición de las competencias básicas				
Grado de desarrollo de los contenidos				
Nivel de incorporación de los contenidos transversales				
Adecuación de la metodología empleada				
Adecuación del sistema de calificación				
Adecuación de los criterios de evaluación				
Adecuación de las calificaciones a lo esperado				
Seguimiento del programa para la recuperación de pendientes				
Variedad de materiales y recursos didácticos utilizados				
Grado de atención a la diversidad				
Idoneidad de las actividades realizadas				
Ajuste del desarrollo de las unidades a los tiempos previstos*				
Nivel de condicionantes (falta de recursos, de espacios,)				
Otros:				

Clave: 1: muy bajo, 2: bajo, 3: normal, 4: alto, 5: muy alto 2.

Desarrollo temporal de las unidades didácticas:

Unidad	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Progreso									
Unidad	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Progreso									

* Marcar también, las unidades didácticas que se hayan desarrollado, completa (X) o parcialmente (/)

7. Cambios en la programación

<u>Realizados</u>	<u>Sugeridos</u>

Adaptaciones curriculares

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Las características de comprensivita que posee la Educación Secundaria Obligatoria tiene como consecuencia que los alumnos/as sean tratados desde la igualdad y la diversidad, es decir, todos los alumnos/as deben recibir una misma y única propuesta curricular, pero, a la vez, cada uno desde su propia diversidad (social, económica, intelectual, psíquica o sensorial). Esto implica, en el plano pedagógico, la necesidad de articular unos procedimientos que permitan que la intervención educativa atienda de manera simultánea y eficaz a este alumnado que, como ya vimos, se van diferenciando progresivamente como consecuencia de sus circunstancias sociales o familiares, de sus estilos cognitivos y de sus motivaciones e intereses.

La programación ha de tener en cuenta que los alumnos/as no tienen un nivel de conocimientos homogéneo, ni todos adquieren al mismo tiempo y con la misma intensidad los contenidos tratados. Por eso está diseñada de modo que asegura un nivel mínimo para todos al final del proceso, permitiendo a la vez que los más aventajados puedan ampliar sus conocimientos más allá del mínimo común.

El nivel de competencia curricular de los alumnos/as se establecerá a partir de todas las fuentes posibles, de los expedientes académicos, del historial académico y los informes personales, del análisis de los resultados de la evaluación inicial y de cualquier otro documento que facilite información. En función de los datos obtenidos el profesor/a debe ajustar la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades facilitando recursos o estrategias variados. En consecuencia, contemplamos la atención a la diversidad de la siguiente forma:

En la metodología:

- Potenciando estrategias que favorezcan la reflexión y la expresión.
- Introduciendo técnicas que promuevan la ayuda entre alumnos/as.
- Utilización de canales variados para presentar los contenidos de aprendizaje.

- Utilización de una enseñanza individualizada atendiendo a las dificultades presentadas de una forma particular.
- Planificación de “bancos de actividades graduadas”, es decir, se incluyen actividades de diferente grado de dificultad. El conjunto de actividades que proponemos se destina a la totalidad del alumnado (deseable que sean desarrolladas por todos ellos) aunque en cada unidad hay algunas actividades de refuerzo que están pensadas en función de los alumnos y alumnas con mayores dificultades y otras complementarias o de ampliación para aquellos con mayor desarrollo de sus capacidades.

En la organización del aula:

- Distribución adecuada del espacio-aula para compensar las dificultades de determinados alumnos y alumnas y alumnas: aquellos con dificultades para mantener la atención y concentración se situarán cerca del profesor en los lugares centrales, nunca en los laterales, dejando los puestos más alejados para aquellos alumnos y alumnas con mayor autonomía intelectual. En la realización de algunas actividades los alumnos y alumnas más aventajados ayudarán a aquellos con un ritmo más lento de aprendizaje o con menos capacidades cognitivas de modo que puedan mejorar su rendimiento.

En la evaluación:

- Empleo de procedimientos e instrumentos de evaluación variados.
- Elaboración de pruebas adecuadas a la realidad del aula.
- Ampliación del tiempo dedicado a los ejercicios prácticos.
- Priorización de algunos criterios de evaluación.
- Utilización de la evaluación continua que permita el reajuste de la respuesta educativa siempre que sea necesario.

. La atención a la diversidad es pues, en el área de Educación Plástica y Visual, no sólo una propuesta programática aislada. Si se quiere trabajar la materia en su auténtica dimensión expresiva y creativa, la atención a la diversidad es una necesidad y una exigencia ineludible, que debe contemplarse y promoverse desde todos los aspectos esenciales que determinan la actividad docente. Esencialmente desde la selección y la organización de los contenidos, desde las estrategias de aprendizaje y el planteamiento de actividades y desde la propuesta de los objetivos didácticos y los procedimientos de evaluación.

7.1. Desde la selección y secuenciación de los contenidos.

- f* De manera que se aprecien con claridad los básicos y los complementarios, tanto al abordar la programación de área como la de cada uno de los bloques y unidades didácticas.
- f* Exponiendo y desarrollando los contenidos en relación con la experiencia y las vivencias de los alumnos.
- f* Ofreciendo, a través de la selección y secuenciación de los contenidos, una visión de la imagen y de la comunicación visual como un fenómeno con una incidencia y una influencia diaria en la

vida del alumno.

- f Planteando los contenidos con criterios de utilidad. El arte puede ser un producto elevado de la cultura, pero nace de la satisfacción de necesidades comunes y universales y, en muchas ocasiones, de la resolución de problemas prácticos y concretos, como los que afectan a todos y cada uno de los alumnos.

7.2. Desde las estrategias de aprendizaje y el planteamiento de actividades.

- f Incluyendo una gran cantidad de actividades con distintos grados de dificultad, que permita la necesaria flexibilidad de la programación y la adaptación a las distintas posibilidades y capacidades de los alumnos.
- f Incluyendo una gran variedad de actividades que posibilite un aprendizaje a diferentes niveles y según las características y necesidades de cada alumno.
- f Planteando actividades que impliquen la resolución de problemas visuales concretos, tanto en la realización de imágenes como en su lectura e interpretación. Cada alumno ofrecerá sus respuestas y soluciones expresivas a los diferentes problemas propuestos.
- f Proponiendo actividades que tengan en cuenta las distintas realidades presentes en el entorno cultural y geográfico de los alumnos.
- f Estableciendo diferentes estrategias de aprendizaje para favorecer la comprensión de los contenidos y la expresión más personal.
- f Proponiendo actividades tanto individuales como en diversos tipos de agrupaciones.
- f Promoviendo la utilización de materiales y recursos expresivos variados, asequibles y de fácil localización en el entorno del alumno.
- f Utilizando procedimientos y técnicas de distinta complejidad que permitan adaptarse tanto a las necesidades expresivas, como a las capacidades, habilidades y destrezas personales.

7.3. Desde los objetivos didácticos y los procedimientos de evaluación.

- f Definiendo abiertamente los objetivos a alcanzar. En la expresión plástica los problemas no tienen una única solución, lo que obliga a una definición abierta que busca, precisamente, la expresión de la diversidad.
- f La definición abierta de los objetivos no excluye una clara concreción de las capacidades a desarrollar y de los criterios de evaluación. El área tiene unos contenidos propios que es necesario conocer para poder emplear la imagen como medio de expresión y de comunicación personal.
- f Teniendo en cuenta tanto el proceso de trabajo como los resultados de la actividad al establecer los objetivos, los criterios y los procedimientos de evaluación. La posibilidad y necesidad de obtener resultados diversos también tienen que ver con el desarrollo de procesos de trabajo personales.
- f Promoviendo la reflexión, el comentario y la valoración, individual y en grupo, tanto del proceso

de trabajo seguido como de los resultados obtenidos en cada caso. Es un medio de completar la expresión visual y de conocer mejor los gustos, opiniones e intereses personales de los alumnos.

- f Reflexionar, comentar y valorar los procesos de trabajo y los resultados obtenidos es también una excelente ayuda para la evaluación y, en consecuencia, para ajustar las ayudas necesarias a cada alumno por parte del profesor.
- El profesor dedicará una atención más individualizada a aquellos alumnos/as que por sus características lo necesiten.
 - Los alumnos/as llamados comúnmente de Integración, por tener unas necesidades educativas específicas, realizarán unas actividades especialmente diseñadas para ellos, procurando, dentro de lo posible, que trabajen los contenidos que el resto de alumnos esté trabajando en ese momento. Si el alumno tiene un desfase curricular demasiado grande, el Departamento aportará un material de trabajo específico para ese alumnado (fichas, láminas de ejercicios...).

7.4. Atención del alumnado con necesidades educativas específicas

La atención al alumnado con necesidades educativas específicas se debe realizar desde cuatro perspectivas:

- 1.- Desde la igualdad de oportunidades para la educación.
- 2.- Desde el alumnado extranjero.
- 3.- Desde el alumnado superdotado intelectualmente.
- 4.- Desde el alumnado con necesidades educativas especiales.

En esta programación se plantean unas guías de actuación que, por supuesto, estarán sujetas a los cambios oportunos, prescritos por las normativas de carácter autonómico que vayan apareciendo con posterioridad a su puesta en marcha.

☞ Igualdad de oportunidades para el alumnado

Se deben desarrollar acciones, recursos y apoyos necesarios que permitan compensar los efectos de situaciones de desventaja social para el logro de los objetivos de educación.

Estas acciones dependen, en gran manera, de los recursos materiales y de profesorado, así como del apoyo técnico y humano que la Administración aporte para el logro de la compensación educativa.

☞ Alumnado extranjero

Los alumnos/as extranjeros tendrán los mismos derechos y deberes que los españoles, se tratará de integrarlos en el sistema educativo, haciendo que se acepten las normas establecidas con carácter general y las normas de convivencia del centro.

Debe cuidarse también el emprender medidas que tiendan a corregir posibles actos de rechazo hacia este alumnado, en el caso de que éstos se produzcan.

Con apoyos de profesores de lengua castellana, incluso apoyo en el aula temporal de atención lingüística (ATAL).

En nuestra área el aprendizaje se realizará básicamente por medio de dibujos, fotografías y visitas de páginas Web en el idioma nativo del alumno.

Alumnado superdotado intelectualmente

Desde el área de Educación Plástica se adoptarán las medidas necesarias para identificar y evaluar de forma temprana sus necesidades con el fin de dar respuesta educativa más adecuada a estos alumnos/as.

Las actividades específicas que se propondrán serán de proacción.

Alumnado con necesidades educativas especiales

Los alumnos/as con necesidades educativas especiales son los que requieren, en un período de su escolarización o a lo largo de toda ella, y en particular en lo que se refiere a la evaluación, determinados apoyos y atenciones educativas específicas por padecer **discapacidades físicas, psíquicas, sensoriales, o por manifestar graves trastornos de la personalidad o de conducta**. Deben tener una atención especializada, con arreglo a los principios de no discriminación y normalización educativa, y con la finalidad de conseguir su integración.

Se debe disponer de los recursos necesarios para que los alumnos/as con necesidades educativas especiales, temporales o permanentes, puedan alcanzar los objetivos establecidos con carácter general para todos los alumnos/as.

Serán escolarizados en función de sus características, integrándolos en grupos ordinarios, en aulas especializadas en centros ordinarios.

La identificación y valoración de dichas necesidades se realizará por equipos integrados por profesionales cualificados. Estos profesionales establecen, en cada caso, planes de actuación en relación con las necesidades educativas de cada alumno/a, contando con el parecer de los padres y con el equipo directivo y el de los profesores/as del centro correspondiente.

Al finalizar cada curso, el equipo de evaluación valora el grado de consecución de los objetivos establecidos al comienzo del mismo para estos alumnos/as. Los resultados de dicha evaluación permiten introducir las adaptaciones precisas en el plan de actuación, incluida la modalidad de escolarización que sea más acorde con las necesidades educativas del alumno/a. En caso de ser necesario, esta decisión podrá adoptarse durante el curso escolar.

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES PROGRAMADAS

8.1 Actividades complementarias.

 El Departamento de Dibujo intentará colaborar con otros Departamentos, en actividades de carácter artístico.

- * Se realizarán visitas a aquellas exposiciones de carácter cultural que tengan lugar en la localidad.
- * Se procurará visitar museos y centros culturales de carácter permanente, situados en la comarca, que por su contenido resulten de interés para el alumnado.
- * Se informará y se fomentará la participación del alumnado en cuantos concursos de pintura, dibujo, fotografía, escultura o vídeo, se convoquen en cualquier ámbito.
- * Salidas con los alumnos por los alrededores del Instituto para realizar actividades plásticas fuera del aula.
- * Utilización de la sala de audiovisuales y la biblioteca como complemento a las clases habituales.
- * Se expondrán los trabajos realizados por los alumnos dentro del aula. Si pudiéramos disponer de un espacio adecuado, en las zonas comunes del Instituto, nos gustaría, organizar alguna exposición fuera del aula.

En paralelo al currículo, trataremos de promover el trabajo en grupo y el desarrollo de actividades que animen y estimulen las ganas de investigar y aprender más. Alumnos/as de 1º, 2º y 4º de ESO, como viene siendo habitual desde nuestro departamento, participarán de forma activa en actividades plásticas dirigidas a la celebración de días significativos, trabajando la adquisición de competencias básicas (en especial la lingüística) y el tratamiento de temas transversales: 25 noviembre (CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO), 30 de enero (PAZ), 23 abril (LIBRO, etc).

Siendo la intención de este Departamento fomentar todo lo posible este tipo de actividades sin que ello suponga menoscabo de los contenidos a desarrollar. Es por ello por lo que no se contemplan en la temporalización mencionada, ya que se desarrollaran según la disponibilidad de tiempo, y siempre que los alumnos/as que las realicen tengan terminadas sus actividades de aprendizaje del área.

- * Los profesores del área indican la conveniencia de la participación en este tipo de actividades fomentando la participación, no obstante, no se establece de forma obligatoria. Las actividades extraescolares, si bien no se impiden y se trata de favorecer, es necesario indicar que dada la escasa repercusión horaria que se ha dejado a la materia, es del todo imposible establecer este tipo de actividades, porque resultaría del todo imposible alcanzar

los objetivos reduciendo aún más el tiempo disponible.

8.2. Actividades extraescolares

- Visita a la localidad y entorno rural de Lora del Río

Para alumnos/as de 4º ESO, consistirá en pequeñas salidas a los edificios y monumentos más emblemáticos y/o al entorno natural más cercano del instituto, para tomar apuntes del natural y de distintas vistas del pueblo.

9. ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES

- En colaboración con el departamento de Educación Física decoración de material reciclado.
- Para todos los cursos de 1º de ESO y en colaboración con los departamentos de Biología y Geología y Geografía e Historia, realización de murales, móviles y modelos de diversa temática relacionada con dichas áreas de conocimiento.
- Tarea interdisciplinar con el departamento de Geografía e Historia

Se trata de hacer coincidir las Unidades Didácticas de representaciones geométricas de Educación Plástica con la Unidad Didáctica de Al-Ándalus de Geografía e Historia a finales de la primera evaluación. Así el alumnado trabaja desde diferentes materias la historia de esta floreciente cultura y sus destacadas aportaciones artísticas que hoy disfrutamos en su legado. El alumnado de Plástica recreará la azulejería y representaciones geométricas utilizadas en edificios destacados como el de la Alhambra de Granada o el Alcázar de Sevilla.

10.- TEMAS TRANSVERSALES. CULTURA ANDALUZA.

10.1.- Temas transversales.

Los temas transversales persiguen la educación integral del alumno y son contenidos que deben atenderse desde todas las materias del currículo. En la educación plástica y visual tienen, a nuestro entender, una relevancia y consideración especiales, dado que esta materia conlleva la formación del alumnado en el uso de un medio de comunicación, la imagen, que en la actualidad se ha convertido en un vehículo de comunicación de masas. Un medio por el que los alumnos/as reciben, diariamente y fuera del contexto escolar, no sólo gran cantidad de información, sino también valores y actitudes. En definitiva, por ser la imagen en la actualidad un medio de comunicación de masas, muchos de los temas transversales que a continuación se mencionan son contenidos específicos de la materia o conectan directamente con ellos.

En esta materia, los temas transversales no sólo sirven para la educación integral del alumno/a, sino que se incluyen como objetivos de ésta, haciéndole consciente de su papel como receptor y consumidor de imágenes, y fomentando una actitud crítica frente a los valores y mensajes que recibe a través de los medios de comunicación visual.

La incorporación de los temas transversales seguirá los siguientes criterios:

- Tratamiento equilibrado a lo largo de todo el curso.
- En cada Unidad se tratarán uno o más temas transversales.

- La elección del tema o temas transversales estará en función del eje de la Unidad, así como de otros contenidos que se desarrollen en ésta.

A continuación, desarrollamos los distintos temas transversales tratados en las Unidades Didácticas. Educación moral y cívica. Pueden integrarse en este tema la valoración, el respeto y la conservación del patrimonio cultural en general y de la visual en particular; el interés por relacionarse con otras personas, participando y colaborando en actividades de grupo; el respeto y la consideración por las opiniones de los compañeros y la toma de conciencia del enriquecimiento que se puede obtener con las aportaciones, soluciones y opiniones de los demás. También desde este tema debe considerarse la valoración de los significados de las imágenes.

Educación del consumidor. El desarrollo socioeconómico alcanzado ha hecho de todos nosotros unos consumidores con un potencial prácticamente inagotable. El consumo se convierte pues en un pilar fundamental de la economía, y la publicidad comercial lo fomenta y canaliza adecuadamente. Ante esta situación es necesario que el alumno sea capaz de analizar críticamente las necesidades del consumo creadas a través de la publicidad y, en general, de descubrir la intencionalidad de cualquier tipo de mensaje visual. Además, una de las consecuencias de una sociedad consumista es la producción de gran cantidad de materiales de desecho que, especialmente en esta área, pueden recuperarse y utilizarse como materiales y recursos didácticos. Este aprovechamiento de materiales generados por la sociedad de consumo no sólo es útil en sí mismo, por lo que aporta al aula, sino para tomar conciencia del enorme derroche de recursos que se produce en una sociedad basada en el consumo como motor y base de la economía.

Educación ambiental. Un consumo creciente supone un derroche de recursos y una agresión al entorno también creciente. Poner en cuestión las necesidades que la publicidad intenta generar para que la espiral del consumo no se detenga debe llevar también, y como parte del mismo problema, a interrogarnos hasta qué punto podemos admitir la degradación de nuestro entorno como consecuencia de un modo de vivir. Algo que, por otra parte, no deja de ser paradójico. Frente a ello es necesario, desde la educación, fomentar actitudes de respeto, protección y conservación del medio ambiente que, inevitablemente, acabarán llevándonos a todos a reconocer las causas reales del problema y, con ello, a acercarnos a su posible solución.

El lenguaje plástico y visual es un medio especialmente adecuado para el conocimiento y la interacción con el entorno. Muchas obras de expresión plástica y visual recrean diversos aspectos del medio ambiente y muchas otras suponen una intervención directa en él. Esto hace de la educación plástica y visual una materia importante para la educación ambiental.

Educación para la paz. La educación para la paz también podría incluirse como una parte de la educación moral y cívica, en cuanto que tiene mucho que ver con los valores individuales. Pero tiene, además, tal dimensión y trascendencia social que debe atenderse específicamente. La

sensibilización ante la violencia debe contrarrestar la indiferencia que a veces puede producir un fenómeno, por desgracia, tan frecuente. Uno de los objetivos esenciales de esta materia es descubrir y analizar críticamente los significados o contenidos de las imágenes. Objetivo que tiene para este tema de la educación para la paz un especial interés, fomentando actitudes críticas hacia las imágenes con contenidos bélicos, militaristas y violentos.

Educación para la vida en sociedad y para la convivencia. Entre los valores individuales que, como anteriormente decíamos, tienen mucho que ver con la educación para la paz, están la solidaridad, la tolerancia y el respeto por las diferencias de cualquier tipo. Diferencias personales, culturales y sociales que, precisamente por el desarrollo de los medios de comunicación visual, cada vez conocemos mejor. Es pues la educación plástica y visual un campo idóneo para fomentar la sensibilidad y el respeto por las culturas y sociedades diferentes a las de nuestro entorno. Sensibilidad y respeto que deben suponer, además, flexibilidad para reflexionar sobre nuestra propia cultura, y una actitud crítica y solidaria ante hechos de discriminación por cualquier razón.

Educación vial. El estudio de los lenguajes y de los códigos relativos a la circulación y al ordenamiento del tráfico, en sus diferentes situaciones y espacios, es un contenido específico de esta materia en cuanto que son, fundamentalmente, lenguajes y códigos visuales. Una vez más, este tema transversal coincide en gran medida con un contenido específico del área, lo que facilita enormemente su tratamiento desde la educación plástica y visual. Sin olvidar que la educación vial no es sólo el conocimiento de unas normas expresadas por medio del lenguaje visual, sino que conlleva, además, generar la conciencia y la sensibilidad sobre la importancia que tiene su respeto y cumplimiento.

Educación para la salud. Los alumnos de esta etapa están en un momento de su desarrollo individual caracterizado por ser una fase de transición. Una fase importante en la construcción y desarrollo de la identidad, en su formación como adultos, en su proceso de socialización. Una fase de cambios en la que hay que apoyar y favorecer su estabilidad emocional, su autoestima, su independencia y autonomía personal. Es decir, una educación para la salud entendida ampliamente, como la adopción de actitudes y comportamientos saludables, tanto física como psíquicamente, tanto individual como colectivamente.

Una educación que favorezca la crítica y la valoración de los contenidos y mensajes de los medios audiovisuales que tienen que ver con dichos comportamientos.

10.2.- cultura andaluza

Desde nuestra materia, la presencia de la cultura andaluza estará presente tanto en los contenidos como en las actividades, relacionadas con el medio natural, la historia, la cultura y otros hechos diferenciadores de Andalucía, para que sean conocidos, valorados y respetados como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

11. ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA

Desde el inicio del curso se animará a los alumnos/as a la lectura de cómics con el fin de que, al

abordar la unidad didáctica en la evaluación correspondiente, tengan ya un bagaje que les permita realizar con éxito los ejercicios relacionados con dicha unidad.

Para la celebración del Día del Libro, el Departamento de Plástica se pondrá en contacto con el de Lengua para la ilustración de un texto propuesto por dicho Departamento

El Departamento de Educación Plástica y Visual pretende al largo de este curso abordar el plan de lectura para alcanzar una serie de objetivos tales como:

1. Aumentar la fluidez en la lectura de textos en español.
2. Fomentar el hábito de lectura en los alumnos, haciéndoles ver las ventajas que les aportará.
3. Reconocer los diferentes soportes de lectura: libros, cómics, periódicos, revistas, sitios de la red...
4. Aumentar la fluidez de vocabulario específico de la materia, y familiarizarse con él.
5. Acercar a los alumnos los libros y revistas de arte.
6. Utilizar Internet para buscar información y navegar por páginas dedicadas a la comunicación visual y al arte, extrayendo de ellas materiales interesantes.
7. Fomentar el empleo de la biblioteca del centro y de las bibliotecas públicas.

12. CRITERIOS Y ESTRATEGIAS PARA LLEVAR A CABO LA COORDINACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

El procedimiento para la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje, consistirá en la revisión periódica de la programación y reconsideración de esta, ya sea tanto en las horas de Jefatura de Departamento por el jefe del Departamento, como en las reuniones previstas de Departamento con el otro miembro de Departamento.

Trimestralmente, y para cada grupo de secundaria, se realizará una revisión de la actual programación didáctica, atendiendo principalmente al grado de adecuación y desarrollo de los diferentes elementos que la componen.

Los profesores que impartan la materia en esta etapa educativa valorarán el grado de adecuación y de desarrollo de esta programación, referidos a los cursos que les correspondan, y usando, para ello, el modelo de evaluación siguiente.

Las diferentes valoraciones realizadas a lo largo del curso se usarán, tanto para guiar la actividad docente actual, como base para la revisión y mejora de la programación con vistas al curso siguiente.