

Curso 2016 / 2017

DEPARTAMENTO	ÁREA / MATERIA	ETAPA	CURSO
Dibujo	Educación Plástica, Visual y Audiovisual		

OBJETIVOS DE ÁREA, DE ETAPA Y COMPETENCIAS.

OBJETIVOS GENERALES	OBJETIVOS DE ÁREA	COMPETENCIAS
<p>OBJETIVOS DEL PRIMER CICLO</p> <p>A) ASUMIR DERECHOS Y DEBERES PARA EL EJERCICIO DE UNA CIUDADANÍA DEMOCRÁTICA: "Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática".</p> <p>B) DESARROLLAR HÁBITOS DE DISCIPLINA, ESTUDIO Y TRABAJO INDIVIDUAL Y EN GRUPO: "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>1. OBSERVAR, PERCIBIR, COMPRENDER E INTERPRETAR LAS IMÁGENES: "Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales".</p> <p>2. APRECIAR LOS VALORES CULTURALES Y ESTÉTICOS DEL HECHO ARTÍSTICO: "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".</p> <p>3. UTILIZAR EL LENGUAJE PLÁSTICO Y VISUAL COMO MEDIO DE EXPRESIÓN:</p> <p>Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la</p>	<p>Las competencias que el alumnado deberá adquirir mediante el área de Educación Plástica y Visual serán las siguientes:</p> <p>1.- Comunicación lingüística, referida a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hacer uso de los recursos específicos del lenguaje visual para expresar ideas, sentimientos y emociones. - Integrar el lenguaje de plástica y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación. <p>2.- Competencia matemática, científica y tecnológica, entendida como la habilidad para utilizar números y operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones y para resolver</p>



comunicación y a la convivencia.

C) VALORAR Y RESPETAR LA IGUALDAD DE DERECHOS Y OPORTUNIDADES ENTRE SEXOS: “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 LAS CAPACIDADES AFECTIVAS Y RESOLVER PACÍFICAMENTE LOS CONFLICTOS: “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 EN LA UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN: “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 E IDENTIFICAR LOS DIVERSOS CAMPOS: “Concebir el conocimiento científico como un

4. RELACIONAR EL LENGUAJE PLÁSTICO Y VISUAL CON OTROS LENGUAJES Y EXPRESARSE CON CREATIVIDAD: “Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora”.

5. ADQUIRIR DESTREZA EN EL USO DEL DIBUJO TÉCNICO: “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. APLICAR LAS DIVERSAS TÉCNICAS EN CREACIONES PROPIAS: “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 ESTEREOTIPOS Y CONVENCIONALISMOS: Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y

problemas relacionados con la vida diaria y el mundo laboral además de favorecer el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural, que recoger la habilidad para la comprensión de sucesos, la predicción de las consecuencias y la actividad sobre el estado de salud de las personas y la sostenibilidad medioambiental:

- Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico.
- Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.
- Utilizar procedimientos, relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento para el análisis y reflexión posterior.
- Introducir 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.- Utilizar procedimientos, relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento para el análisis y reflexión posterior.
- Introducir 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.

3.- **Competencia digital** entendida como la habilidad para buscar, obtener, procesar y

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 LA INICIATIVA PERSONAL, LA AUTONOMÍA Y LA CAPACIDAD DE APRENDER A APRENDER: “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 EXPRESARSE CON CORRECCIÓN E INICIARSE EN EL ESTUDIO DE LA LITERATURA CASTELLANA: “Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura”.

I) COMPRENDER Y EXPRESARSE CON CORRECCIÓN EN UNA O MÁS LENGUAS EXTRANJERAS.

J) CONOCER, VALORAR Y RESPETAR LOS ASPECTOS BÁSICOS DE LA CULTURA, LA HISTORIA Y EL PATRIMONIO: “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”.

potencien la autoestima.

8. UTILIZAR DE MANERA NORMALIZADA LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN: “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 SOBRE EL PROCESO DE REALIZACIÓN DE UN PROYECTO: “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 Y PARTICIPAR EN ACTIVIDADES DE GRUPO: “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”.

comunicar la información y transformarla en conocimiento, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora.

- Utilizar recursos tecnológicos específicos en el entorno audiovisual y multimedia como una herramienta potente para la producción de creaciones visuales.

4.- **Aprender a aprender** para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida:

- Favorecer la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, implicando la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

5.- **Competencias sociales y cívicas** entendidas como aquellas que permiten vivir en sociedad, comprender la realidad social del mundo en que se vive y ejercer la ciudadanía democrática:

- Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y contribuir a la adquisición de habilidades sociales con el trabajo en grupo y valorar positivamente las aportaciones de sus componentes.

6.- **Sentido de iniciativa y espíritu**



K) ADQUIRIR HÁBITOS SALUDABLES DE CONSUMO, CUIDADO PERSONAL, DEPORTE Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO: “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 UTILIZAR DIVERSOS MEDIOS DE EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN: “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 VARIETADES.

N) CONOCER Y RESPETAR LA REALIDAD CULTURAL DE ANDALUCÍA: “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

emprendedor, que incluye la posibilidad de optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella. Incluye la capacidad emprendedora para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto.

- Adquirir autonomía e iniciativa personal convirtiendo una idea en un producto y a su vez desarrollando estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de los resultados. De esta manera el alumnado deberá tomar decisiones de manera autónoma.
- Fomentar la creatividad, la experimentación, la autocrítica y la investigación, fomentando la iniciativa y autonomía personal.
- Tener sentido crítico sobre los conceptos y procedimientos con que se ha realizado una imagen.

7.- Conciencia y expresiones culturales, que supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como medio de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos:

- Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos, utilizando las técnicas y recursos específicos.
- Aprender a ver, percibir, mirar y observar.
- Apreciar los valores estéticos y culturales

OBJETIVOS DEL SEGUNDO CICLO (4º ESO)

1. OBSERVAR, PERCIBIR, COMPRENDER E INTERPRETAR LAS IMÁGENES: Reconocer y explicar los elementos básicos del código visual, para diferenciar estilos y tendencias de las artes visuales. Resolver problemas de composición tanto en el plano como en el espacio teniendo en cuenta los conceptos de dimensión, dirección, luz, proporción y modulado.

2. APRECIAR LOS VALORES CULTURALES Y ESTÉTICOS DEL HECHO ARTÍSTICO: Analizar obras artísticas atendiendo a sus valores formales y semánticos e insertándolas en un contexto histórico y cultural. Analizar la adecuación al entorno y a las cualidades estéticas de ambientes, imágenes y objetos.

3. UTILIZAR EL LENGUAJE PLÁSTICO Y VISUAL COMO MEDIO DE EXPRESIÓN: Realizar obras en las que se integren técnicas tradicionales con los nuevos medios tecnológicos. Seleccionar el lenguaje visual específico más adecuado a las necesidades de expresión.

4. RELACIONAR EL LENGUAJE PLÁSTICO Y VISUAL CON OTROS LENGUAJES Y EXPRESARSE CON CREATIVIDAD: Iniciarse en el conocimiento y uso de la sintaxis de los lenguajes visuales específicos (fotografía, cómic, cine, televisión, etc.), analizando los elementos

de las producciones artísticas.

- Experimentar e investigar con diversas técnicas pictóricas, plásticas, gráficas y visuales.

- Ser capaz de expresarse a través de la imagen.

- Inducir al pensamiento creativo, a la expresión de emociones, vivencias e ideas mediante el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual. Con ello se fomentarán las experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y con la aceptación de las diferencias entre el alumnado.



5. ADQUIRIR DESTREZA EN EL USO DEL DIBUJO TÉCNICO: Relacionar conceptos geométricos sencillos con sus aplicaciones en objetos simples, en ornamentación, en elementos urbanísticos o en la propia naturaleza.

6. APLICAR LAS DIVERSAS TÉCNICAS EN CREACIONES PROPIAS: Adquirir destreza en el uso de diversas técnicas gráfico-plásticas experimentando con sus posibilidades expresivas en diversos soportes. Expresar ideas y experiencias mediante procedimientos y técnicas gráfico-plásticas.

7. SUPERAR ESTEREOTIPOS Y CONVENCIONALISMOS: Adquirir, de manera gradual, cierta autonomía expresiva que les permita superar estereotipos y convencionalismos

8. UTILIZAR DE MANERA NORMALIZADA LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN: Representar cuerpos geométricos y objetos sencillos mediante sus vistas normalizadas y acotadas utilizando, además, alguna perspectiva complementaria. Utilizar la perspectiva para producir la sensación de espacio en un plano.

9. PLANIFICAR Y REFLEXIONAR SOBRE EL PROCESO DE REALIZACIÓN DE UN PROYECTO: Saber planificar las distintas

fases en el desarrollo de un proyecto evaluando los logros y dificultades hasta alcanzar el resultado final.

10. COOPERAR Y PARTICIPAR EN ACTIVIDADES DE GRUPO: Participar en las experiencias individuales y colectivas propuestas mostrando actitudes de cooperación, constancia en el trabajo, mantenimiento del orden y limpieza, conservación y cuidado del material individual o colectivo. Respetar la expresión de ideas de otros compañeros mediante lenguaje plástico y visual

OBJETIVOS DE BACHILLERATO (DIBUJO TÉCNICO)

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria,

el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.

2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el

espacio.

3. Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. Descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico

mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.

8. 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.

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.

1.- UTILIZAR LOS INSTRUMENTOS Y LA TERMINOLOGÍA.

Utilizar con destreza los instrumentos y la terminología específica del Dibujo Técnico conjugando el acabado óptimo y la precisión con la agilidad y rapidez de trazado.

2.- VALORAR LA IMPORTANCIA DEL ACABADO Y LA PRESENTACIÓN.

Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.

3.- CONSIDERAR EL DIBUJO TÉCNICO COMO UN LENGUAJE OBJETIVO Y UNIVERSAL.

Entender el Dibujo Técnico como un instrumento codificado y universal para la investigación formal, fomentando el método y el razonamiento en el dibujo, como medio de transmisión de las ideas científico-técnicas.

4.- CONOCER LOS PRINCIPALES FUNDAMENTOS DE LA GEOMETRÍA



MÉTRICA.

Conocer y aplicar, razonada e indistintamente, varios métodos y técnicas de representación gráfica adecuados para la resolución de un mismo problema de Geometría Plana, haciendo referencia especial a los métodos que surgen de la aplicación de la proporcionalidad inversa, las transformaciones anamórficas y la proyectividad.

5.- CONOCER Y UTILIZAR LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

Realizar transformaciones mediante proyecciones y convenciones elementales, comprendiendo la necesidad de interpretar el espacio y el volumen en el plano, mediante los sistemas de representación.

6.- CONOCER Y APLICAR LAS PRINCIPALES NORMAS UNE E ISO.

Valorar la normalización y convencionalismos propios del Dibujo Técnico como un lenguaje imprescindible en los procesos de creación y producción industriales y en la gestación y realización de proyectos en los campos de la Ingeniería y la Arquitectura. Aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.

7.- EMPLEAR EL CROQUIS Y LA PERSPECTIVA A MANO ALZADA.

Potenciar el trazado de croquis y perspectivas a mano alzada para alcanzar la destreza y

rapidez imprescindibles en la expresión gráfica de piezas sencillas y de mayor complejidad.

8.- PLANIFICAR Y REFLEXIONAR SOBRE LOS PROCESOS DE REALIZACIÓN.

Formalizar y visualizar lo que se está diseñando, de forma individual y colectiva, desde las ideas previas o bocetos hasta la última fase de su desarrollo en que los resultados se presentan en dibujos definitivamente acabados.

9.- INTEGRAR LOS CONOCIMIENTOS EN APLICACIONES Y PROCESOS TECNOLÓGICOS.

Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.

10.- INTERESARSE POR LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y PROGRAMAS DE DISEÑO.

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



RELACIÓN ENTRE LOS OBJETIVOS DEL ÁREA, LOS DE ETAPA Y LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.

Objetivos de E.P.V.A en la Enseñanza Secundaria Obligatoria	Objetivos de Etapa	Competencias clave
1. OBSERVAR, PERCIBIR, COMPRENDER E INTERPRETAR LAS IMÁGENES	E, F, J, L, N	1, 3, 4, 5, 7
2. APRECIAR LOS VALORES CULTURALES Y ESTÉTICOS DEL HECHO ARTÍSTICO	B, D, J, L, N	1, 3, 4, 5, 7
3. UTILIZAR EL LENGUAJE PLÁSTICO Y VISUAL COMO MEDIO DE EXPRESIÓN	E, G, L	3, 4, 6, 7
4. RELACIONAR EL LENGUAJE PLÁSTICO Y VISUAL CON OTROS LENGUAJES Y EXPRESARSE CON CREATIVIDAD	E, G, L	1, 3, 7
5. ADQUIRIR DESTREZA EN EL USO DEL DIBUJO TÉCNICO	F, L	2, 4, 7
6. APLICAR LAS DIVERSAS TÉCNICAS EN CREACIONES PROPIAS	B, E, G, L	3, 4, 6, 7
7. SUPERAR ESTEREOTIPOS Y CONVENCIONALISMOS	A, B, C, D, E, L	3, 4, 5, 6, 7
8. UTILIZAR DE MANERA NORMALIZADA LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	B, F, G	1, 2, 3
9. PLANIFICAR Y REFLEXIONAR SOBRE EL PROCESO DE REALIZACIÓN DE UN PROYECTO	B, E, F, H, L	1, 4, 5, 6, 7
10. COOPERAR Y PARTICIPAR EN ACTIVIDADES DE GRUPO	A, B, C, D, G, H	1, 3, 4, 5, 6, 7

2.- SECUENCIACIÓN

2.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

PRIMERO DE E.S.O.

1ª EVALUACIÓN (BLOQUE I: GEOMETRÍA).

UNIDAD 1: TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS

- La geometría y sus elementos. Instrumentos de dibujo.
- Rectas en el plano (paralelas, oblicuas y perpendiculares).
- Recta, semirrecta y segmento. Medidas y operaciones con segmentos.
- Ángulos: Relaciones y trazado.

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS CLAVE:

-APUNTES DE CLASE (4 sesiones)

Competencia en comunicación lingüística. Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Identificar y distinguir las diferentes formas geométricas (punto, línea, plano, segmentos, rectas, semirrectas, ángulos, circunferencia, círculo, etc) y operar gráficamente.

-Utilizar los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones (paralelismo, perpendicularidad, oblicuidad, suma, resta, multiplicación, división, etc).

-Trazar diferentes formas geométricas y diseños sencillos sobre un plano mediante paralelismo y perpendicularidad.

-Reconocer el uso de las formas geométricas planas en la naturaleza y en las creaciones del hombre (verticalidad, horizontalidad, paralelismo, perpendicularidad y oblicuidad).

-TRAZADO DE RECTAS PARALELAS Y PERPENDICULARES CON ESCUADRA Y CARTABÓN (1 sesión).

Competencia matemática, científica y tecnológica. Trazar diferentes formas geométricas y diseños sencillos sobre un plano mediante paralelismo y

perpendicularidad.

-ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: REPRESENTACIÓN DE FORMAS FIGURATIVAS O ABSTRACTAS MEDIANTE RECTAS PARALELAS (1 sesión).

Conciencia expresiones culturales. Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno identificando y clasificando formas figurativas y abstractas.

-TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS (OPERACIONES CON SEGMENTOS, ÁNGULOS, RECTAS Y CIRCUNFERENCIAS) (1 sesión).

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Identificar y distinguir las diferentes formas geométricas (punto, línea, plano, segmentos, rectas, semirrectas, ángulos, circunferencia, círculo, etc) y operar gráficamente.

-Utilizar los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones (paralelismo, perpendicularidad, oblicuidad, suma, resta, multiplicación, división, etc).

-ACTIVIDAD DE REFUERZO: TRAZADO DE RECTAS Y CIRCUNFERENCIAS.

-COMPETENCIAS TRANSVERSALES.

Competencias sociales y cívicas. Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar los instrumentos propios de dibujo apropiados para el diseño de formas geométricas (compás, lápices de diferente dureza, regla graduada, escuadra, cartabón y transportador de ángulos) realizando composiciones con reglas y compás.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

UNIDAD 2: FORMAS POLIGONALES.

-Polígonos: definición y clasificación.

-Triángulos: clasificación y construcción.

-Construcción de polígonos regulares y estrellados.

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS CLAVE:

APUNTES DE CLASE (4 sesiones).

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

Conciencia y expresiones culturales.

-Identificar los diferentes usos de las formas poligonales en el arte.

-Realiza composiciones con triángulos y cuadriláteros.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Reconocer el uso de las formas geométricas planas en la naturaleza y en las creaciones del hombre.

-Identificar y clasificar los diferentes triángulos y cuadriláteros atendiendo a sus aspectos diferenciales.

-Identificar los diferentes polígonos regulares e irregulares.

-Trazar polígonos regulares e irregulares utilizando la escuadra, el cartabón y el compás.

TRAZADO DE POLÍGONOS (TRIÁNGULOS, CUADRILÁTEROS, POLÍGONOS REGULARES Y POLÍGONOS ESTRELLADOS) (3 sesiones).

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Identificar y clasificar los diferentes triángulos y cuadriláteros atendiendo a sus aspectos diferenciales.

-Identificar los diferentes polígonos regulares e irregulares.

-Trazar polígonos regulares e irregulares utilizando la escuadra, el cartabón y el compás.

-ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: REPRESENTACIÓN A ESCALA DEL PLANO DE MI HABITACIÓN

Competencia matemática, científica y tecnológica. Reconocer el uso de las formas geométricas planas en las creaciones del hombre (verticalidad, horizontalidad, paralelismo, perpendicularidad, oblicuidad y escala). Medición y representación proporcionada de elementos del entorno cotidiano.

-ACTIVIDAD DE REFUERZO: TRAZADO PAUTADO DE POLÍGONOS REGULARES.

-COMPETENCIAS TRANSVERSALES.

Competencias sociales y cívicas.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar los instrumentos propios de dibujo apropiados para el diseño de formas geométricas.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

-Aprender a optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella.

UNIDAD 3: FORMAS SIMÉTRICAS.

-Simetría geométrica. Trazado de figuras axiales y radiales.

-Simetría aparente y expresividad de la simetría.

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS CLAVE:

-APUNTES DE CLASE (2 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

-Apreciar el uso de la simetría en diferentes obras artísticas.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Distinguir figuras simétricas de figuras asimétricas.

-Reconocer y crear formas de simetría aparente.

-Construir figuras de simetría geométrica axial y radial con diferentes técnicas.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

-LA SIMETRÍA EN LAS FORMAS NATURALES Y ARTIFICIALES (1 sesión).

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Distinguir figuras simétricas de figuras asimétricas.

-DISEÑO POR SIMETRÍA DE REDES GEOMÉTRICAS (EN PAPEL MILIMETRADO Y EN PAPEL ISOMÉTRICO) (2 sesiones)

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Construir redes geométricas mediante simetría partiendo de tramas equiláteras.

Conciencia y expresiones culturales.

-Utilización de la simetría para la creación obras artísticas.

TRAZADO Y DISEÑO DE REDES GEOMÉTRICAS ENTRECruzADAS (2 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

-Identificar los diferentes usos de las formas poligonales en el arte.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Trazar polígonos regulares e irregulares utilizando la escuadra, el cartabón y el compás.

-ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: CREACIÓN DE FORMAS SIMÉTRICAS AXIALES Y RADIALES.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Construir figuras de simetría geométrica axial y radial con diferentes técnicas.

Conciencia y expresiones culturales.

-Apreciar el uso de la simetría en diferentes obras artísticas.

-ACTIVIDAD DE REFUERZO: TRAZADO PAUTADO DE FORMAS SIMÉTRICAS.

-COMPETENCIAS TRANSVERSALES.

Competencias sociales y cívicas.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar los instrumentos propios de dibujo apropiados para el diseño de formas geométricas.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

-Aprender a optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella.

2ª EVALUACIÓN (BLOQUE II: EXPRESIÓN PLÁSTICA).

UNIDAD 4: ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA.

-El punto: valores expresivos y descriptivos.

-La línea: valores expresivos y descriptivos.

-El plano: valores expresivos y descriptivos.

-La textura: clasificación y expresividad.

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS CLAVE:

-APUNTES DE CLASE Y RECOPIACIÓN DE IMÁGENES (2 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

-Apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

-Valorar el patrimonio cultural y artístico como medio de disfrute y enriquecimiento personal.

-Considerar las manifestaciones culturales y artísticas como parte del patrimonio de los pueblos.

-Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos.

Competencia digital.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Transformar la información en conocimiento.

-Valorar la importancia de la imagen en el mundo de las Tecnologías de la información y la comunicación.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Reconocer la información visual a la que se está expuesto en la vida diaria.

-REPRESENTACIÓN DE IMÁGENES MEDIANTE LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA (4 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

-Reconocer, diferenciar e identificar la importancia de los elementos plásticos a la hora de expresar ideas y emociones.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

-Tomar decisiones de manera autónoma.

-Comprender la importancia de la creatividad en la comunicación visual.

-Ser capaz de expresarse a través de la imagen.

-ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: DISEÑO GRÁFICO DE PRODUCTOS MEDIANTE GEOMETRÍA Y ELEMENTOS BÁSICOS. Día de la paz y la no violencia (2 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

-Reconocer, diferenciar e identificar la importancia de los elementos plásticos a la hora de expresar ideas y emociones.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

-Tomar decisiones de manera autónoma.

-Comprender la importancia de la creatividad en la comunicación visual.

-Ser capaz de expresarse a través de la imagen.

-ACTIVIDAD DE REFUERZO: REPRODUCCIÓN DE IMÁGENES SENCILLAS MEDIANTE LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA.

-COMPETENCIAS TRANSVERSALES.

Competencias sociales y cívicas.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

-Reconocer las agresiones al patrimonio artístico.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar nuevos métodos creativos, tanto pictóricos como digitales.

-Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, para el análisis y reflexión posterior.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

UNIDAD 5: EL COLOR.

-Colores primarios y secundarios. El círculo cromático.

-Colores complementarios.

-Cualidades y percepción de los colores.

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS CLAVE:

-APUNTES DE CLASE Y RECOPIACIÓN DE IMÁGENES (3 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

-Apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

-Valorar el patrimonio cultural y artístico como medio de disfrute y enriquecimiento personal.

-Considerar las manifestaciones culturales y artísticas como parte del patrimonio de los pueblos.

-Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos.

Competencia digital.

-Utilizar programas informáticos para tratar el color.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Reconocer la información visual a la que se está expuesto en la vida diaria.

-Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, para el análisis y reflexión posterior.

-DISEÑO Y REALIZACIÓN DE UN CÍRCULO CROMÁTICO DE DOCE TONOS. (2 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

-Reconocer, diferenciar e identificar la importancia de los elementos plásticos a la hora de expresar ideas y emociones.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

-Tomar decisiones de manera autónoma.

-Comprender la importancia de la creatividad en la comunicación visual.

-REPRESENTACIÓN DE IMÁGENES MEDIANTE GAMAS CROMÁTICAS Y MEDIANTE RELACIONES ARMÓNICAS ENTRE COLORES (3 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

-Interpretar el uso del color en las obras artísticas de algunos artistas.

-Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.

-Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

-Tomar decisiones de manera autónoma.

-Fomentar la creatividad, la experimentación, la autocrítica y la investigación, fomentando la iniciativa y autonomía personal.

-Inducir al pensamiento creativo, a la expresión de emociones, vivencias e ideas mediante el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual.

-Ser capaz de expresarse a través de la imagen.

-ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: REPRODUCCIÓN DE IMÁGENES MEDIANTE CUADRÍCULAS Y TESELAS DE COLORES (3 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

- Interpretar el uso del color en las obras artísticas de algunos artistas.
- Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos.
- Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.
- Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

- Tomar decisiones de manera autónoma.
- Fomentar la creatividad, la experimentación, la autocrítica y la investigación, fomentando la iniciativa y autonomía personal.
- Inducir al pensamiento creativo, a la expresión de emociones, vivencias e ideas mediante el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual.
- Ser capaz de expresarse a través de la imagen.

-ACTIVIDAD DE REFUERZO: CÍRCULO CROMÁTICO DE SEIS COLORES Y OBTENCIÓN DE MEZCLAS SECUNDARIAS.

-COMPETENCIAS TRANSVERSALES.

Competencias sociales y cívicas.

- Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.
- Reconocer las agresiones al patrimonio artístico.
- Fomentar las experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y con la aceptación de las diferencias entre el alumnado.

Competencia para aprender a aprender.

- Utilizar nuevos métodos creativos, tanto pictóricos como digitales.
- Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.
- Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia en comunicación lingüística.

- Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

UNIDAD 6: LAS FORMAS.

- Conceptos básicos sobre las formas. Clasificación de las formas.
- Recursos para representar las formas: contorno, silueta y dintorno.
- Expresividad de las formas cerradas y abiertas.
- Relaciones espaciales entre las formas.
- Estilos artísticos: realismo, figuración y abstracción.

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS CLAVE:

-APUNTES DE CLASE (2 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

- Apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.
- Valorar el patrimonio cultural y artístico como medio de disfrute y enriquecimiento personal.
- Considerar las manifestaciones culturales y artísticas como parte del patrimonio de los pueblos.
- Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

- Reconocer la información visual a la que se está expuesto en la vida diaria.

-RECOPIACIÓN DE IMÁGENES ILUSTRATIVAS DE LAS CLASES DE FORMAS Y DE LOS PRINCIPALES ESTILOS ARTÍSTICOS (3 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

- Diferenciar el arte abstracto del arte figurativo.
- Reconocer la importancia de la abstracción en el arte y su correcta interpretación.
- Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.
- Relacionar la pintura con otras manifestaciones artísticas como el teatro, la música y la fotografía.

Competencia digital.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Utilizar las TIC para representar formas.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

-REPRESENTACIÓN DE LA PROFUNDIDAD A TRAVÉS DE LAS RELACIONES ESPACIALES DE LAS FORMAS (3 sesiones).

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, para el análisis y reflexión posterior.

-Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas a través de relaciones espaciales de posición, tamaño y contraste.

-ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: INTERPRETACIÓN Y LECTURA DE IMÁGENES ILUSTRATIVAS DE LOS PRINCIPALES ESTILOS ARTÍSTICOS (3 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

-Diferenciar el arte abstracto del arte figurativo.

-Reconocer la importancia de la abstracción en el arte y su correcta interpretación.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.

-Relacionar la pintura con otras manifestaciones artísticas como el teatro, la música y la fotografía.

Competencia digital.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Utilizar las TIC para representar formas.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

-ACTIVIDAD DE REFUERZO: OBTENCIÓN DE CONTORNOS Y MANIPULACIÓN DE DINTORNOS

-COMPETENCIAS TRANSVERSALES.

Competencias sociales y cívicas.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad a través del trabajo en grupo.

-Valorar positivamente las aportaciones de todos y rechazar discriminaciones.

-Fomentar las experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y con la aceptación de las diferencias entre el alumnado.

Competencia para aprender a aprender.

-Crear recursos para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida.

-Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

-Tomar decisiones de manera autónoma.

3ª EVALUACIÓN (BLOQUE III: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL)

UNIDAD 7: LA FORMA EN EL ESPACIO.

-Concepto y representación del espacio.

-Representación del volumen: encajado y composición.

-Luz y sombra en el volumen: el claroscuro.

-Las formas en la escultura: procedimientos escultóricos.

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS CLAVE:

-APUNTES DE CLASE (2 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

-Apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

-Valorar el patrimonio cultural y artístico como medio de disfrute y enriquecimiento personal.

-Considerar las manifestaciones culturales y artísticas como parte del patrimonio de los pueblos.

-Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Reconocer la información visual a la que se está expuesto en la vida diaria.

-REPRESENTACIÓN EL ESPACIO Y LA PROFUNDIDAD MEDIANTE LA PERSPECTIVA CÓNICA CENTRAL (3 sesiones)

Conciencia y expresiones culturales.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, para el análisis y reflexión posterior.

-Distinguir las diferentes formas de iluminación de un objeto e identificarlas en una imagen.

-Reconocer y representar las tres dimensiones del espacio y representar la realidad mediante la perspectiva.

-Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas atendiendo a la representación en perspectiva.

-REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO Y EL VOLUMEN MEDIANTE EL CLAROSCURO (3 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, para el análisis y reflexión posterior.

-Distinguir las diferentes formas de iluminación de un objeto e identificarlas en una imagen.

-Reconocer y representar las tres dimensiones del espacio y representar la realidad mediante el claroscuro.

-Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas atendiendo a su representación proporcionada.

-ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO Y EL VOLUMEN MEDIANTE LOS ELEMENTOS FORMALES BÁSICOS (3 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, para el análisis y reflexión posterior.

-Distinguir las diferentes formas de iluminación de un objeto e identificarlas en una imagen.

-Reconocer y representar las tres dimensiones del espacio y representar la realidad mediante el claroscuro.

-Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas atendiendo a su representación proporcionada.

-ACTIVIDAD DE REFUERZO: REPRESENTACIÓN DEL CLAROSCURO A FORMAS DADAS.

-COMPETENCIAS TRANSVERSALES.

Competencias sociales y cívicas.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Competencia para aprender a aprender.

-Modelar figuras en diferentes materiales.

-Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

-Hacer uso de los recursos específicos del lenguaje visual para expresar ideas, sentimientos y emociones.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

-Tomar decisiones de manera autónoma.

UNIDAD 8: EL LENGUAJE VISUAL.

-La comunicación visual. Elementos básicos de la comunicación.

-El lenguaje visual: Los códigos y las metáforas visuales.

-Principios de percepción visual: proximidad, semejanza, continuidad, contraste y homogeneidad.

-Finalidades de las imágenes: informativa, exhortativa, recreativa, estética, etc.

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS CLAVE:

-APUNTES DE CLASE Y RECOPIACIÓN DE IMÁGENES (4 sesiones).

Recopilación de imágenes ilustrativas de los lenguajes visuales, los principios perceptivos y las finalidades de las imágenes.

Conciencia y expresiones culturales.

-Apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

-Valorar el patrimonio cultural y artístico como medio de disfrute y enriquecimiento personal.

-Considerar las manifestaciones culturales y artísticas como parte del patrimonio de los pueblos.

-Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno atendiendo a los principios perceptivos.

-Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones visuales en función de las finalidades para las que fueron creadas.

Competencia digital.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Transformar la información en conocimiento.

-Valorar la importancia de la imagen en el mundo de las Tecnologías de la información y la comunicación.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Reconocer la información visual a la que se está expuesto en la vida diaria.

CREACIÓN DE UN CARTEL (2 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

-Crear mensajes visuales con ideas complejas y abstractas.

-Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones visuales en función de las finalidades para las que fueron creadas.

Competencia digital.

-Utilizar nuevas tecnologías para crear mensajes visuales.

Competencia en comunicación lingüística.

-Hacer uso de los recursos específicos del lenguaje visual para expresar ideas, sentimientos y emociones.

-Integrar el lenguaje de plástica y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

-ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: MUJERES CREADORAS Y ARTISTAS (2 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

-Apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

-Valorar el patrimonio cultural y artístico como medio de disfrute y enriquecimiento personal.

-Considerar las manifestaciones culturales y artísticas como parte del patrimonio de los pueblos.

-Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones visuales en función de las finalidades para las que fueron creadas.

Competencia digital.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Transformar la información en conocimiento.

-Valorar la importancia de la imagen en el mundo de las Tecnologías de la información y la comunicación.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

-ACTIVIDAD DE REFUERZO: REALIZACIÓN DE COLLAGES.**-COMPETENCIAS TRANSVERSALES.****Competencias sociales y cívicas.**

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad a través del trabajo en grupo.

-Valorar positivamente las aportaciones de todos y rechazar discriminaciones.

-Fomentar las experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y con la aceptación de las diferencias entre el alumnado.

Competencia para aprender a aprender.

-Crear recursos para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida.

-Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

-Ser crítico con los mensajes visuales, sobre todo con los publicitarios.

-Tomar decisiones de manera autónoma.

-Comprender la importancia de la creatividad en la comunicación visual.

-Inducir al pensamiento creativo, a la expresión de emociones, vivencias e ideas mediante el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual.

UNIDAD 9: LA FIGURA HUMANA.

-Análisis de la figura humana: la proporción y el canon.

-El movimiento en la figura humana.

-El lenguaje no verbal en la composición artística.

-La figura en el cómic.

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS CLAVE:

-APUNTES DE CLASE (3 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

- Apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.
- Valorar el patrimonio cultural y artístico como medio de disfrute y enriquecimiento personal.
- Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.
- Apreciar diferentes formas de interpretación de la figura humana según la cultura y la época.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

- Reconocer y representar las tres dimensiones del espacio en un plano.
- Conocer el cuerpo humano, sus dimensiones, sus proporciones y su capacidad expresiva.
- Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.
- Analizar y representar la figura humana atendiendo a criterios de proporcionalidad.

-REPRESENTACIÓN DEL MOVIMIENTO EN LA FIGURA HUMANA (3 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

- Dibujar figuras humanas atendiendo a la proporción, al movimiento y a su psicología.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

- Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, para el análisis y reflexión posterior.
- Reconocer y representar las tres dimensiones del espacio en un plano.
- Conocer el cuerpo humano, sus dimensiones, sus proporciones y su capacidad expresiva.
- Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.
- Analizar y representar la figura humana atendiendo a criterios de proporcionalidad.

-ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: CREACIÓN DE UNA HOJA DE CÓMIC (3 sesiones).**Conciencia y expresiones culturales.**

-Dibujar figuras humanas atendiendo a la proporción, al movimiento y a su psicología.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Reconocer y representar las tres dimensiones del espacio en un plano.

-Conocer el cuerpo humano, sus dimensiones, sus proporciones y su capacidad expresiva.

-Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

-Analizar y representar la figura humana atendiendo a criterios de proporcionalidad.

-ACTIVIDAD DE REFUERZO: REINTERPRETACIÓN DE CÓMIC Y DIBUJOS DADOS.**-COMPETENCIAS TRANSVERSALES****Competencias sociales y cívicas.**

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Competencia para aprender a aprender.

-Representar figuras con diferentes materiales y recursos.

-Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia en comunicación lingüística.

-Interpretar y crear mensajes escritos a través de la imagen.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

-Hacer uso de los recursos específicos del lenguaje visual para expresar ideas, sentimientos y emociones.

-Integrar el lenguaje de plástica y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

-Tomar decisiones de manera autónoma.

CONTENIDOS ACTITUDINALES 1ºESO

- Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de los trabajos.
- Valorar la importancia del orden y la limpieza en el trabajo diario.
- Valorar el proceso de planificación como factor importante para la resolución satisfactoria de problemas.
- Reconocer y valorar el papel que juegan las imágenes en nuestra cultura actual.
- Reconocimiento del valor que tiene el lenguaje visual para aumentar las posibilidades de comunicación.
- Valorar la actividad perceptiva como creadora de imágenes.
- Desarrollar la sensibilidad ante el color en la obra de arte y en el entorno valorando su importancia en la comunicación.
- Superar estereotipos referidos al empleo del color.
- Disposición a explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por ponerlas en práctica.
- Curiosidad e interés por conocer otras técnicas de expresión plástica y visual.
- Desarrollar la capacidad de observación y percepción.
- Apreciar el orden interno en composiciones artísticas.
- Esfuerzo y colaboración en los trabajos en equipo.
- Búsqueda de soluciones originales en la realización de los trabajos.
- Esforzarse por superar conceptos estáticos y estereotipados en la realización de los trabajos.
- Valorar la importancia del trabajo y el esfuerzo diarios para superar obstáculos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE

1. IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL LENGUAJE VISUAL PARA REPRESENTAR LA REALIDAD (Aprender a aprender / Conciencia y expresiones culturales / Competencia matemática, científica y tecnológica).
2. CONOCER Y UTILIZAR LAS TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS (Conciencia y expresiones culturales / Aprender a aprender / Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor).
3. UTILIZAR Y ANALIZAR LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS (Competencia digital / Conciencia y expresiones culturales / Comunicación lingüística).
4. COLABORAR Y TRABAJAR EN GRUPO (Competencias sociales y cívicas / Aprender a aprender / Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor).
5. TRABAJAR CON INICIATIVA, CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor / Aprender a aprender / Conciencia y expresiones culturales).
6. PLANIFICAR LAS DIFERENTES FASES DE ELABORACIÓN DE UN TRABAJO (Aprender a aprender / Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor / Conciencia y expresiones culturales).
7. ANALIZAR E INTERPRETAR IMÁGENES VISUALES (Conciencia y expresiones culturales / Comunicación lingüística / Competencia digital).
8. RESOLVER PROBLEMAS DE CONFIGURACIÓN DE FORMAS GEOMÉTRICAS CON LA AYUDA DE LOS ÚTILES CONVENCIONALES DE DIBUJO (Aprender a aprender / Conciencia y expresiones culturales / Competencia matemática, científica y tecnológica).

2.2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.**SEGUNDO DE E.S.O.****1ª EVALUACIÓN (BLOQUE I: DIBUJO TÉCNICO).****UNIDAD 1: DIBUJO GEOMÉTRICO.**

- Trazados geométricos básicos.
- Construcción de polígonos regulares y estrellados.
- Óvalos, ovoides y espirales.
- Tangencias.
- Curvas cónicas.

Temporalización-----8 horas.

ACTIVIDADES:

- Trazado de polígonos regulares conocido su lado y conocido el radio de la circunferencia circunscrita.
- Trazado de tangencias y curvas.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Ejercicio de trazado de paralelas y perpendiculares.

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Composiciones geométricas avanzadas. Realización de dibujos con formas geométricas. Trazado de contornos mediante enlaces

COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia artística y cultural.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno identificando y clasificando formas geométricas planas y tridimensionales.

Competencia social y ciudadana.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar los instrumentos propios de dibujo apropiados para el diseño de formas geométricas (compás, lápices de diferente dureza, regla graduada, escuadra, cartabón y transportador de ángulos) realizando composiciones con reglas y compás.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Utilizar diferentes programas informáticos para experimentar con la geometría.

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

-Reconocer el uso de las formas geométricas planas en la naturaleza y en las creaciones del hombre (polígonos, tangencias, enlaces y curvas).

Competencia en el razonamiento matemático.

-Identificar y distinguir las diferentes formas geométricas (punto, línea, plano, segmentos, rectas, semirrectas, ángulos, circunferencia, círculo, etc) y operar gráficamente.

-Utilizar los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones (paralelismo, perpendicularidad, oblicuidad, suma, resta, multiplicación, división, etc).

-Trazar polígonos regulares e irregulares, tangencias y curvas utilizando la escuadra, el cartabón y el compás.

-Trazar diferentes formas geométricas y diseños sencillos sobre un plano mediante el trazado de polígonos, tangencias, enlaces y curvas.

-Identifica y clasifica los diferentes figuras planas atendiendo a sus aspectos diferenciales.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

UNIDAD 2: PROPORCIÓN Y ESTRUCTURAS MODULARES.

- Proporcionalidad.
- Relaciones de proporcionalidad: Igualdad.

- Relaciones de proporcionalidad: Simetría y semejanza.
- Escalas.
- Redes modulares.
- El módulo.

Temporalización-----8 horas

ACTIVIDADES:

- Trazado de figuras iguales y semejantes.
- Diseño de una red modular.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Dibujos simétricos simples.

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Realización de redes modulares complejas. Dibujos de simetría más creativos.

COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia artística y cultural.

- Identificar los diferentes usos de las formas geométricas en el arte.
- Realiza composiciones con polígonos y módulos.
- Apreciar el uso de las relaciones de proporcionalidad en diferentes obras artísticas.
- Dibujar redes modulares simples o compuestas y con uno o varios módulos.
- Reconocer la proporción y desproporción en el arte.

Competencia social y ciudadana.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar los instrumentos propios de dibujo apropiados para el diseño de formas geométricas.

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

-Distinguir figuras iguales, simétricas y semejantes.

-Reconocer y crear formas de simetría aparente.

Competencia en el razonamiento matemático.

-Identificar y dibujar relaciones proporcionales matemáticas.

-Realizar dibujos a escala aplicables a cualquier materia.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Manejar los polígonos y formas planas en programas informáticos.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

-Aprender a optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella.

UNIDAD 3: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

- Sistema Diédrico.
- Representación diédrica de sólidos.

- Normas de acotación.
- Sistema Axonométrico.

Temporalización-----8 horas

ACTIVIDADES:

- Representación normalizada y acotada en sistema diédrico (planta, alzado y perfil de cuerpos o figuras geométricas).
- Representación de cuerpos o figuras geométricas en Perspectiva Caballera e Isométrica.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Realización de dibujos para diferenciar la planta, alzado y perfil.

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Representación de dibujos complejos en sistema diédrico y sistema axonométrico.

COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia artística y cultural.

-Identificar los diferentes usos de los sistemas de representación de diferentes formas y figuras.

Competencia social y ciudadana.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar los instrumentos propios de dibujo apropiados para el diseño de formas geométricas.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Utilizar las nuevas tecnologías en el aprendizaje del dibujo técnico.

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

-Representar las vistas del alzado, el perfil y la planta de una figura tridimensional.

-Dibujar figuras de apariencia tridimensional a partir de sus vistas en el plano.

Competencia en el razonamiento matemático.

-Aplicar relaciones de medida, proporcionalidad y escala en la representación de figuras en los diversos sistemas.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

-Aprender a optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella.

2ª EVALUACIÓN (BLOQUE II: EXPRESIÓN PLÁSTICA).

UNIDAD 4: ANÁLISIS DE LAS FORMAS Y ELEMENTOS DE EXPRESIÓN.

- Cualidades de las formas.

-Dibujo y expresividad de las formas.

-Estilos artísticos.

-El punto.

-La línea.

-El plano.

-La textura.

Temporalización-----8 horas

ACTIVIDADES:

- Realización de un catálogo de texturas.
- Dibujo realizado con gran variedad de texturas.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Dibujo con puntos. Dibujo con líneas.

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Ampliación de una imagen con cuadrícula y acabado mediante la técnica del *collage*.

COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia artística y cultural.

- Reconocer, diferenciar e identificar la importancia de los elementos plásticos a la hora de expresar ideas y emociones.
- Valorar la importancia del patrimonio cultural de los museos y del entorno.
- Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.
- Apreciar los valores estéticos y las finalidades de los diversos estilos artísticos.

Competencia social y ciudadana.

- Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.
- Reconocer las agresiones al patrimonio artístico.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar nuevos métodos creativos, tanto pictóricos como digitales.

-Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Utilizar nuevas tecnologías para analizar las formas.

-Utilizar recursos tecnológicos específicos en el entorno audiovisual y multimedia como una herramienta potente para la producción de creaciones visuales.

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

-Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, para el análisis y reflexión posterior.

-Dibujar formas utilizando distintos trazos y modalidades de dibujo.

Competencia en el razonamiento matemático.

-Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

-Tomar decisiones de manera autónoma.

-Comprender la importancia de la creatividad en la comunicación visual.

-Ser capaz de expresarse a través de la imagen.

UNIDAD 5: EL COLOR.

-La naturaleza del color y la síntesis aditiva.

-Síntesis sustractiva.

-La codificación del color.

-Armonías cromáticas.

Temporalización----- 8 horas.

ACTIVIDADES:

- Diseño de un círculo cromático de 24 tonos.
- Diseño de escalas cromáticas de luminosidad y saturación.
- Composiciones mediante armonías de color.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Círculo cromático de 12 colores.

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Composición pictórica con las diferentes cualidades del color. Colores cálidos y fríos. Colores complementarios.

COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia artística y cultural.

-Interpretar el uso del color en las obras artísticas de algunos artistas.

Reconocer la armonía cromática de una obra artística y sus valores expresivos.

-Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.

-Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Competencia social y ciudadana.

- Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.
- Valorar positivamente las aportaciones de todos y rechazar discriminaciones.
- Fomentar las experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y con la aceptación de las diferencias entre el alumnado.

Competencia para aprender a aprender.

- Aplicar diferentes procedimientos para realizar mezclas aditivas y sustractivas.
- Obtener gamas cromáticas con distintos materiales y realizar a partir de ellas trabajos creativos.
- Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.
- Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

- Utilizar programas informáticos para tratar el color.

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

- Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, todo en relación a la naturaleza física del color.

Competencia en comunicación lingüística.

- Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

- Tomar decisiones de manera autónoma.
- Fomentar la creatividad, la experimentación, la autocrítica y la investigación, fomentando la iniciativa y autonomía personal.
- Inducir al pensamiento creativo, a la expresión de emociones, vivencias e ideas mediante el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual.
- Ser capaz de expresarse a través de la imagen.

UNIDAD 6: LUZ Y VOLUMEN.

- La luz como elemento de expresión.
- Cualidades de la luz.
- Luz y sombra en el volumen: el claroscuro.

Temporalización----- 8 horas

ACTIVIDADES:

- Realización de dibujos del natural en claves tonales bajas y altas.
- Análisis formales de obras pictóricas atendiendo a la representación de la luz, el volumen y el espacio.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Sombrear un dibujo simple.

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Realización de dibujos de claroscuros complejos. Dar volumen a través del claroscuro.

COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia artística y cultural.

- Apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.
- Valorar el patrimonio cultural y artístico como medio de disfrute y enriquecimiento personal.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.

-Identificar el efecto de la luz en la pintura, la escultura y la arquitectura, y en otros tipos de expresión visual, como el cine.

Competencia social y ciudadana.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Competencia para aprender a aprender.

-Elegir el tipo de luz más conveniente para una representación plástica.

-Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

-Equilibrar armoniosamente una composición utilizando las zonas iluminadas y las zonas de sombra.

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

-Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, para representar la realidad a través del dibujo del natural.

-Distinguir las diferentes formas de iluminación de un objeto e identificarlas en una imagen.

-Representar el volumen de las cosas mediante los juegos de luz y de sombra.

Competencia en el razonamiento matemático.

-Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas atendiendo a la representación en perspectiva intuitiva.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

-Hacer uso de los recursos específicos del lenguaje visual para expresar ideas, sentimientos y emociones.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

-Tomar decisiones de manera autónoma.

-Fomentar la creatividad, la experimentación, la autocrítica y la investigación, fomentando la iniciativa y autonomía personal.

3ª EVALUACIÓN (BLOQUE III: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL)

UNIDAD 7: LA COMPOSICIÓN.

- Fundamentos de la composición.
- El esquema compositivo.
- Los ritmos compositivos.
- El equilibrio visual.

Temporalización-----9 horas.

ACTIVIDADES:

- Análisis compositivo de una obra pictórica.
- Realización de composiciones a partir de diversos criterios para lograr el equilibrio visual.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Composiciones simétricas y asimétricas.

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Realización de composiciones complejas.

COMPETENCIAS CLAVE:

– **Competencia artística y cultural.**

- Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.
- Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
- Reconocer el orden compositivo presente en las obras de arte de distintas épocas.

– **Competencia social y ciudadana.**

- Fomentar las experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y con la aceptación de las diferencias entre el alumnado.

– **Competencia para aprender a aprender.**

- Elaboración de resúmenes y esquemas, para estructurar lo aprendido.
- Crear composiciones plásticas utilizando los diferentes esquemas y ritmos compositivos.

Competencia digital y tratamiento de la información.

- Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

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

- Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, para el análisis y reflexión posterior.

Competencia en comunicación lingüística.

- Organización de la información, elaborando respuestas escritas para las diferentes propuestas o trabajos.
- Comprensión correcta de propuestas escritas y elaboración de respuestas en las que se demuestren que los alumnos saben analizar imágenes.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

- Tener sentido crítico sobre los conceptos y procedimientos con que se ha realizado una imagen.

UNIDAD 8: PERCEPCIÓN Y LECTURA DE IMÁGENES.

- ◆ La percepción visual y la observación.
- ◆ Los principios de percepción visual y efectos visuales.
- ◆ La comunicación visual.
- ◆ El lenguaje visual.
- ◆ Funciones de las imágenes.

Temporalización-----6 horas.

ACTIVIDADES:

- Análisis de imágenes ilustrativas de los lenguajes visuales (artes plásticas, artes gráficas y artes audiovisuales), atendiendo a los principios perceptivos y las finalidades de dichas imágenes.
- Realización de fotomontajes y carteles sobre los derechos humanos y la preservación del medio ambiente.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Realización de collage

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Realización de carteles y dibujos publicitarios.

COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia artística y cultural.

- Crear mensajes visuales con ideas complejas y abstractas. Apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.
- Valorar el patrimonio cultural y artístico como medio de disfrute y enriquecimiento personal.
- Considerar las manifestaciones culturales y artísticas como parte del patrimonio de los pueblos.

-Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos. Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno atendiendo a los principios perceptivos.

-Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones visuales en función de las finalidades para las que fueron creadas.

Competencia social y ciudadana.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad a través del trabajo en grupo. Valorar positivamente las aportaciones de todos y rechazar discriminaciones.

-Fomentar las experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y con la aceptación de las diferencias entre el alumnado.

Competencia para aprender a aprender.

-Crear recursos para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida.

-Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Transformar la información en conocimiento.

-Utilizar nuevas tecnologías para crear mensajes visuales.

-Valorar la importancia de la imagen en el mundo de las Tecnologías de la información y la comunicación.

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

-Reconocer la información visual a la que se está expuesto en la vida diaria.

-Entender, apreciar y analizar adecuadamente los mensajes visuales presentes en el entorno.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

-Hacer uso de los recursos específicos del lenguaje visual para expresar ideas, sentimientos y emociones.

-Integrar el lenguaje de plástica y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

- Ser crítico con los mensajes visuales, sobre todo con los publicitarios.
- Tomar decisiones de manera autónoma.
- Comprender la importancia de la creatividad en la comunicación visual.

UNIDAD 9: LENGUAJE AUDIOVISUAL.

- El lenguaje cinematográfico
- El lenguaje televisivo.
- Las imágenes y las nuevas tecnologías.

Temporalización-----9 horas.

ACTIVIDADES:

- Realización de un catálogo fotográfico sobre los planos y ángulos de encuadre.
- Realización de un audiovisual.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Dibujos para diferenciar los planos fundamentales.

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Realización de cómic combinando todos los planos y ángulos posibles. -Realización del Story board de un

relato breve.

COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia artística y cultural.

- Reconocer los elementos básicos del arte cinematográfico y apreciar los valores expresivos de una creación audiovisual.
- Apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.
- Valorar el patrimonio cultural y artístico como medio de disfrute y enriquecimiento personal.
- Considerar las manifestaciones culturales y artísticas audiovisuales como parte del patrimonio de los pueblos.
- Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos.
- Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones visuales en función de las finalidades para las que fueron creadas.

Competencia social y ciudadana.

- Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad a través del trabajo en grupo.
- Valorar positivamente las aportaciones de todos y rechazar discriminaciones.
- Fomentar las experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y con la aceptación de las diferencias entre el alumnado.

Competencia para aprender a aprender.

- Crear recursos para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida.
- Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.
- Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

- Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.
- Transformar la información en conocimiento.

-Utilizar nuevas tecnologías para crear mensajes visuales.

-Valorar la influencia de las nuevas tecnologías en la emisión de mensajes visuales.

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

-Reconocer la información audiovisual a la que se está expuesto en la vida diaria.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

-Hacer uso de los recursos específicos del lenguaje audiovisual para expresar ideas, sentimientos y emociones.

-Integrar el lenguaje de plástica y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

-Ser crítico con los mensajes visuales, sobre todo con los publicitarios.

-Tomar decisiones de manera autónoma.

-Comprender la importancia de la creatividad en la comunicación visual.

-Inducir al pensamiento creativo, a la expresión de emociones, vivencias e ideas mediante el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES 2º ESO

- Representación de formas geométricas básicas.

- Utilización de los instrumentos de trazado técnico.

- Realizar ejercicios básicos de dibujo técnico.

- Crear formas y diseños por proporcionalidad.

- Crear estructuras modulares.

- Representar las vistas de figuras tridimensionales.
- Dibujar figuras de apariencia tridimensional a partir de sus vistas en el plano.
- Conseguir efectos visuales partiendo de los principios de percepción.
- Crear imágenes con distintas finalidades y significados.
- Analizar los distintos códigos que emplean los medios de comunicación visual.
- Realizar ejercicios sencillos en los que se utilicen los valores expresivos y descriptivos del punto y los distintos tipos de líneas.
- Realizar composiciones mediante formas planas y utilizando distintos tipos de texturas tanto táctiles como visuales.
- Observación y análisis del color en su entorno, en las obras de arte, en los trabajos propios y en los de otros compañeros.
- Realizar actividades de experimentación a partir de la realización de un círculo cromático de veinticuatro colores.
- Realizar ejercicios sobre las cualidades del color.
- Realizar trabajos de dibujo en los que se utilicen los elementos expresivos en la representación de formas.
- Realizar distintas composiciones utilizando formas orgánicas y formas geométricas para representar distintos conceptos.
- Realizar composiciones figurativas partiendo de un modelo del natural.
- Realizar composiciones abstractas donde el alumno investigue con los elementos del lenguaje visual y plástico.
- Realizar composiciones con diferentes grados de iconicidad.
- Crear composiciones en las que se utilicen los distintos indicadores de profundidad en el plano.
- Utilizar el dibujo para captar y plasmar objetos y formas del entorno y para expresar sentimientos e ideas sobre un soporte bidimensional.
- Dibujo del natural utilizando modelos naturales y/o artificiales de su entorno.
- Realizar composiciones plásticas utilizando los diferentes esquemas y ritmos compositivos.

CONTENIDOS ACTITUDINALES 2º ESO

- Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de los trabajos.
- Valorar la importancia del orden y la limpieza en el trabajo diario.
- Valorar el proceso de planificación como factor importante para la resolución satisfactoria de problemas.
- Reconocer y valorar el papel que juegan las imágenes en nuestra cultura actual.
- Reconocimiento del valor que tiene el lenguaje visual para aumentar las posibilidades de comunicación.
- Valorar la actividad perceptiva como creadora de imágenes.
- Desarrollar la sensibilidad ante el color en la obra de arte y en el entorno valorando su importancia en la comunicación.
- Superar estereotipos referidos al empleo del color.
- Disposición a explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por ponerlas en práctica.
- Curiosidad e interés por conocer otras técnicas de expresión plástica y visual.
- Desarrollar la capacidad de observación y percepción.
- Apreciar el orden interno en composiciones artísticas.
- Esfuerzo y colaboración en los trabajos en equipo.
- Búsqueda de soluciones originales en la realización de los trabajos.
- Esforzarse por superar conceptos estáticos y estereotipados en la realización de los trabajos.
- Valorar la importancia del trabajo y el esfuerzo diarios para superar obstáculos.

2.3. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

TERCERO DE E.S.O.

1ª EVALUACIÓN (BLOQUE I: DIBUJO TÉCNICO).

UNIDAD 1: ESTRUCTURAS POLIGONALES.

- Trazados geométricos básicos.
- Proporcionalidad.
- Relaciones de proporcionalidad: Igualdad.
- Relaciones de proporcionalidad: Simetría y semejanza.
- Trazado de redes poligonales.
- Aplicaciones al diseño gráfico.

Temporalización-----8 horas

ACTIVIDADES:

- Trazado de figuras iguales y semejantes.
- Diseño de una red poligonal.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Dibujos simétricos simples y diseño de redes con papel pautado

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Realización de redes poligonales complejas. Dibujos de simetría más creativos.

COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia artística y cultural.

- Identificar los diferentes usos de las formas geométricas en el arte.
- Realiza composiciones con polígonos y módulos.
- Apreciar el uso de las relaciones de proporcionalidad en diferentes obras artísticas.
- Dibujar redes modulares simples o compuestas y con uno o varios módulos.
- Reconocer la proporción y desproporción en el arte.

Competencia social y ciudadana.

- Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Competencia para aprender a aprender.

- Utilizar los instrumentos propios de dibujo apropiados para el diseño de formas geométricas.

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

- Distinguir figuras iguales, simétricas y semejantes.
- Reconocer y crear formas de simetría aparente.

Competencia en el razonamiento matemático.

- Identificar y dibujar relaciones proporcionales matemáticas.
- Realizar dibujos a escala aplicables a cualquier materia.

Competencia digital y tratamiento de la información.

- Manejar los polígonos y formas planas en programas informáticos.

Competencia en comunicación lingüística.

- Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

-Aprender a optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella.

UNIDAD 2: TANGENCIAS Y CURVAS.

- Tangencias y enlaces.
- Construcción de polígonos regulares y estrellados.
- Óvalos, ovoides y espirales.
- Curvas cónicas.
- Aplicaciones al diseño.

Temporalización-----8 horas.

ACTIVIDADES:

- Trazado de curvas técnicas.
- Trazado de tangencias y curvas.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Ejercicio de trazado de paralelas y perpendiculares.

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Composiciones geométricas avanzadas. Trazado de contornos mediante enlaces.

COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia artística y cultural.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno identificando y clasificando formas geométricas planas y tridimensionales.

Competencia social y ciudadana.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar los instrumentos propios de dibujo apropiados para el diseño de formas geométricas (compás, lápices de diferente dureza, regla graduada, escuadra, cartabón y transportador de ángulos) realizando composiciones con reglas y compás.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Utilizar diferentes programas informáticos para experimentar con la geometría.

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

-Reconocer el uso de las formas geométricas planas en la naturaleza y en las creaciones del hombre (polígonos, tangencias, enlaces y curvas).

Competencia en el razonamiento matemático.

-Identificar y distinguir las diferentes formas geométricas (punto, línea, plano, segmentos, rectas, semirrectas, ángulos, circunferencia, círculo, etc) y operar gráficamente.

-Utilizar los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones (paralelismo, perpendicularidad, oblicuidad, suma, resta, multiplicación, división, etc).

-Trazar polígonos regulares e irregulares, tangencias y curvas utilizando la escuadra, el cartabón y el compás.

-Trazar diferentes formas geométricas y diseños sencillos sobre un plano mediante el trazado de polígonos, tangencias, enlaces y curvas.

-Identifica y clasifica los diferentes figuras planas atendiendo a sus aspectos diferenciales.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

UNIDAD 3: SISTEMA DE PERSPECTIVA.

- Representación de cuerpos geométricos.
- Representación de espacios.
- Aplicaciones al dibujo y la pintura.

Temporalización-----8 horas

ACTIVIDADES:

- Representación de cuerpos o figuras geométricas.
- Representación de espacios arquitectónicos.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Realización de dibujos incompletos en perspectiva.

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Representación de dibujos complejos en sistema cónico oblicuo.

COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia artística y cultural.

-Identificar los diferentes usos de los sistemas de representación de diferentes formas y figuras.

Competencia social y ciudadana.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar los instrumentos propios de dibujo apropiados para el diseño de formas geométricas.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Utilizar las nuevas tecnologías en el aprendizaje del dibujo técnico.

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

-Dibujar figuras de apariencia tridimensional a partir de sus vistas en el plano.

Competencia en el razonamiento matemático.

-Aplicar relaciones de medida, proporcionalidad y escala en la representación de figuras en perspectiva.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

-Aprender a optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella.

2ª EVALUACIÓN (BLOQUE II: EXPRESIÓN PLÁSTICA).

UNIDAD 4: EL DIBUJO

- El claroscuro.
- La proporción.
- El dibujo del natural.

Temporalización-----9 horas

ACTIVIDADES:

- Realización de dibujos del natural de objetos y bodegones.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Dibujos de claroscuro mediante modelos dibujados .

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Dibujos del natural con modelos de escayola.

COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia artística y cultural.

- Reconocer, diferenciar e identificar la importancia de los elementos plásticos a la hora de expresar ideas y emociones.
- Valorar la importancia del patrimonio cultural de los museos y del entorno.
- Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.
- Apreciar los valores estéticos y las finalidades de los diversos estilos artísticos.

Competencia social y ciudadana.

- Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.
- Reconocer las agresiones al patrimonio artístico.

Competencia para aprender a aprender.

- Utilizar nuevos métodos creativos, tanto pictóricos como gráficos.
- Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Utilizar nuevas tecnologías para analizar las formas.

-Utilizar recursos tecnológicos específicos en el entorno audiovisual y multimedia como una herramienta potente para la producción de creaciones visuales.

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

-Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, para el análisis y reflexión posterior.

-Dibujar formas utilizando distintos trazos y modalidades de dibujo.

Competencia en el razonamiento matemático.

-Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

-Tomar decisiones de manera autónoma.

-Comprender la importancia de la creatividad en la comunicación visual.

-Ser capaz de expresarse a través de la imagen.

UNIDAD 5: EL COLOR Y LA PINTURA.

-Síntesis sustractiva.

-La codificación del color.

-Armonías cromáticas.

Temporalización-----6 horas.

ACTIVIDADES:

- Diseño de un círculo cromático de 24 tonos.
- Composiciones mediante armonías de color.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Diseño de escalas cromáticas de luminosidad y saturación.

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Composición pictórica con las diferentes cualidades del color.

COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia artística y cultural.

-Interpretar el uso del color en las obras artísticas de algunos artistas.

Reconocer la armonía cromática de una obra artística y sus valores expresivos.

-Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.

-Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Competencia social y ciudadana.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

-Valorar positivamente las aportaciones de todos y rechazar discriminaciones.

-Fomentar las experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y con la aceptación de las diferencias entre el alumnado.

Competencia para aprender a aprender.

-Aplicar diferentes procedimientos para realizar mezclas aditivas y sustractivas.

-Obtener gamas cromáticas con distintos materiales y realizar a partir de ellas trabajos creativos.

-Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Utilizar programas informáticos para tratar el color.

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

-Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, todo en relación a la naturaleza física del color.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

-Tomar decisiones de manera autónoma.

-Fomentar la creatividad, la experimentación, la autocrítica y la investigación, fomentando la iniciativa y autonomía personal.

-Inducir al pensamiento creativo, a la expresión de emociones, vivencias e ideas mediante el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual.

-Ser capaz de expresarse a través de la imagen.

UNIDAD 6: EL VOLUMEN Y LA ESCULTURA

- Elementos formales en la escultura.
- Procedimientos escultóricos
- Luz y sombra en el volumen.

Temporalización-----9 horas

ACTIVIDADES:

- Realización de un proyecto escultórico.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Proyecto escultórico por adicción o sustracción.

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Proyecto escultórico complejo mediante varios procedimientos escultóricos.

COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia artística y cultural.

- Apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.
- Valorar el patrimonio cultural y artístico como medio de disfrute y enriquecimiento personal.
- Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.
- Identificar el efecto de la luz en la pintura, la escultura y la arquitectura, y en otros tipos de expresión visual, como el cine.

Competencia social y ciudadana.

- Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Competencia para aprender a aprender.

- Elegir el tipo de luz más conveniente para una representación plástica.
- Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.
- Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.
- Equilibrar armoniosamente una composición utilizando las zonas iluminadas y las zonas de sombra.

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

- Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, para representar la realidad a través del volumen.
- Distinguir las diferentes formas de iluminación de un objeto e identificarlas en una imagen.
- Representar el volumen de las cosas teniendo en cuenta los juegos de luz y de sombra.

Competencia en el razonamiento matemático.

- Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas atendiendo a la representación en perspectiva intuitiva.

Competencia en comunicación lingüística.

- Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.
- Hacer uso de los recursos específicos del lenguaje visual para expresar ideas, sentimientos y emociones.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

- Tomar decisiones de manera autónoma.
- Fomentar la creatividad, la experimentación, la autocrítica y la investigación, fomentando la iniciativa y autonomía personal.

3ª EVALUACIÓN (BLOQUE III: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL)

UNIDAD 7: EL GRABADO Y LA IMAGEN SERIADA.

- Procedimientos tradicionales de grabado.
- Procedimientos digitales de imagen impresa.

Temporalización-----9 horas.

ACTIVIDADES:

- Realización de un linóleo-grabado.
- Escaneado y realización de una tirada digital.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Realización de monotipos.

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Realización de grabados en relieve.

COMPETENCIAS CLAVE:

- **Competencia artística y cultural.**

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno.

-Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

-Reconocer el orden compositivo presente en las obras de arte de distintas épocas.

- **Competencia social y ciudadana.**

-Fomentar las experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y con la aceptación de las diferencias entre el alumnado.

- **Competencia para aprender a aprender.**

-Elaboración de resúmenes y esquemas, para estructurar lo aprendido.

-Crear composiciones plásticas utilizando los diferentes esquemas y ritmos compositivos.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

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

-Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, para el análisis y reflexión posterior.

Competencia en comunicación lingüística.

-Organización de la información, elaborando respuestas escritas para las diferentes propuestas o trabajos.

-Comprensión correcta de propuestas escritas y elaboración de respuestas en las que se demuestren que los alumnos saben analizar imágenes.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

-Tener sentido crítico sobre los conceptos y procedimientos con que se ha realizado una imagen.

UNIDAD 8: LECTURA DE IMÁGENES.

- ◆ La comunicación visual.
- ◆ El lenguaje visual.
- ◆ Funciones de las imágenes.
- ◆ Los estilos visuales.

Temporalización-----6 horas.

ACTIVIDADES:

- Análisis de imágenes ilustrativas de los lenguajes visuales (artes plásticas, artes gráficas y artes audiovisuales), atendiendo a los principios perceptivos y las finalidades de dichas imágenes.
- Realización de fotomontajes y carteles sobre los derechos humanos y la preservación del medio ambiente.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Realización de collage

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Realización de carteles y dibujos publicitarios.

COMPETENCIAS CLAVE:**Competencia artística y cultural.**

- Crear mensajes visuales con ideas complejas y abstractas. Apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.
- Valorar el patrimonio cultural y artístico como medio de disfrute y enriquecimiento personal.
- Considerar las manifestaciones culturales y artísticas como parte del patrimonio de los pueblos.
- Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos. Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno atendiendo a los principios perceptivos.
- Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones visuales en función de las finalidades para las que fueron creadas.

Competencia social y ciudadana.

- Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad a través del trabajo en grupo. Valorar positivamente las aportaciones de todos y rechazar discriminaciones.
- Fomentar las experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y con la aceptación de las diferencias entre el alumnado.

Competencia para aprender a aprender.

- Crear recursos para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida.
- Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Transformar la información en conocimiento.

-Utilizar nuevas tecnologías para crear mensajes visuales.

-Valorar la importancia de la imagen en el mundo de las Tecnologías de la información y la comunicación.

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

-Reconocer la información visual a la que se está expuesto en la vida diaria.

-Entender, apreciar y analizar adecuadamente los mensajes visuales presentes en el entorno.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

-Hacer uso de los recursos específicos del lenguaje visual para expresar ideas, sentimientos y emociones.

-Integrar el lenguaje de plástica y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

-Ser crítico con los mensajes visuales, sobre todo con los publicitarios.

-Tomar decisiones de manera autónoma.

-Comprender la importancia de la creatividad en la comunicación visual.

UNIDAD 9: LENGUAJE AUDIOVISUAL.

-El lenguaje cinematográfico.

-Las imágenes y las nuevas tecnologías.

-Los géneros audiovisuales.

Temporalización-----9 horas.

ACTIVIDADES:

-Realización de un catálogo fotográfico sobre los planos y ángulos de encuadre.

-Realización de un audiovisual.

ACTIVIDAD DE REFUERZO: Dibujos para diferenciar los planos fundamentales en tiras cómicas.

ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: Realización de cómic combinando todos los planos y ángulos posibles.

COMPETENCIAS CLAVE:

Competencia artística y cultural.

-Reconocer los elementos básicos del arte cinematográfico y apreciar los valores expresivos de una creación audiovisual.

-Apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

-Valorar el patrimonio cultural y artístico como medio de disfrute y enriquecimiento personal.

-Considerar las manifestaciones culturales y artísticas audiovisuales como parte del patrimonio de los pueblos.

-Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos.

-Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones visuales en función de las finalidades para las que fueron creadas.

Competencia social y ciudadana.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad a través del trabajo en grupo.

-Valorar positivamente las aportaciones de todos y rechazar discriminaciones.

-Fomentar las experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y con la aceptación de las diferencias entre el alumnado.

Competencia para aprender a aprender.

-Crear recursos para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida.

-Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Transformar la información en conocimiento.

-Utilizar nuevas tecnologías para crear mensajes visuales.

-Valorar la influencia de las nuevas tecnologías en la emisión de mensajes visuales.

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

-Reconocer la información audiovisual a la que se está expuesto en la vida diaria.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

-Hacer uso de los recursos específicos del lenguaje audiovisual para expresar ideas, sentimientos y emociones.

-Integrar el lenguaje de plástica y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

-Ser crítico con los mensajes visuales, sobre todo con los publicitarios.

-Tomar decisiones de manera autónoma.

-Comprender la importancia de la creatividad en la comunicación visual.

-Inducir al pensamiento creativo, a la expresión de emociones, vivencias e ideas mediante el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES 3º ESO

- Representación de formas geométricas básicas.
- Utilización de los instrumentos de trazado técnico.
- Realizar ejercicios básicos de dibujo técnico.
- Crear formas y diseños por proporcionalidad.
- Crear estructuras modulares.
- Representar las vistas de figuras tridimensionales.
- Dibujar figuras de apariencia tridimensional a partir de sus vistas en el plano.
- Conseguir efectos visuales partiendo de los principios de percepción.
- Crear imágenes con distintas finalidades y significados.
- Analizar los distintos códigos que emplean los medios de comunicación visual.
- Realizar ejercicios sencillos en los que se utilicen los valores expresivos y descriptivos del punto y los distintos tipos de líneas.
- Realizar composiciones mediante formas planas y utilizando distintos tipos de texturas tanto táctiles como visuales.
- Observación y análisis del color en su entorno, en las obras de arte, en los trabajos propios y en los de otros compañeros.
- Realizar actividades de experimentación a partir de la realización de un círculo cromático de veinticuatro colores.
- Realizar ejercicios sobre las cualidades del color.
- Realizar trabajos de dibujo en los que se utilicen los elementos expresivos en la representación de formas.
- Realizar distintas composiciones utilizando formas orgánicas y formas geométricas para representar distintos conceptos.

- Realizar composiciones figurativas partiendo de un modelo del natural.
- Realizar composiciones abstractas donde el alumno investigue con los elementos del lenguaje visual y plástico.
- Realizar composiciones con diferentes grados de iconicidad.
- Crear composiciones en las que se utilicen los distintos indicadores de profundidad en el plano.
- Utilizar el dibujo para captar y plasmar objetos y formas del entorno y para expresar sentimientos e ideas sobre un soporte bidimensional.
- Dibujo del natural utilizando modelos naturales y/o artificiales de su entorno.
- Realizar composiciones plásticas utilizando los diferentes esquemas y ritmos compositivos.

CONTENIDOS ACTITUDINALES 3º ESO

- Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de los trabajos.
- Valorar la importancia del orden y la limpieza en el trabajo diario.
- Valorar el proceso de planificación como factor importante para la resolución satisfactoria de problemas.
- Reconocer y valorar el papel que juegan las imágenes en nuestra cultura actual.
- Reconocimiento del valor que tiene el lenguaje visual para aumentar las posibilidades de comunicación.
- Valorar la actividad perceptiva como creadora de imágenes.
- Desarrollar la sensibilidad ante el color en la obra de arte y en el entorno valorando su importancia en la comunicación.
- Superar estereotipos referidos al empleo del color.
- Disposición a explorar las propias posibilidades artísticas y gusto por ponerlas en práctica.
- Curiosidad e interés por conocer otras técnicas de expresión plástica y visual.
- Desarrollar la capacidad de observación y percepción.

- Apreciar el orden interno en composiciones artísticas.
- Esfuerzo y colaboración en los trabajos en equipo.
- Búsqueda de soluciones originales en la realización de los trabajos.
- Esforzarse por superar conceptos estáticos y estereotipados en la realización de los trabajos.
- Valorar la importancia del trabajo y el esfuerzo diarios para superar obstáculos.

2.4. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

CUARTO DE E.S.O. (DIBUJO TÉCNICO)

1ª EVALUACIÓN

UNIDAD 1: GEOMETRÍA PLANA

OBJETIVOS

-UTILIZAR LOS INSTRUMENTOS Y LA TERMINOLOGÍA. Utilizar con destreza los instrumentos y la terminología específica del Dibujo Técnico conjugando el acabado óptimo y la precisión con la agilidad y rapidez de trazado.

-VALORAR LA IMPORTANCIA DEL ACABADO Y LA PRESENTACIÓN. 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. Entender el Dibujo Técnico como un instrumento codificado

y universal para la investigación formal, fomentando el método y el razonamiento en el dibujo, como medio de transmisión de las ideas científico-técnicas.

CONTENIDOS

- Materiales de dibujo técnico.
- Elementos fundamentales del dibujo técnico.
- Suma y resta de ángulos, conceptos básicos.
- El dibujo geométrico.
- Representación de figuras geométricas.
- Trazados geométricos básicos.
- Trazado de polígonos.
- Construcción de polígonos regulares dado el lado.
- Construcción de polígonos dado el radio de la circunferencia circunscrita.
- Tangencias y enlaces

Temporalización

15 horas

ACTIVIDADES

- Realización de logotipos usando formas geométricas básicas.

-Dibujo de juego de cubiertos utilizando tangencias y enlaces.

-Diseño de circuito cerrado con formas geométricas y enlaces.

COMPETENCIAS BÁSICAS

Competencia artística y cultural.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno identificando y clasificando formas geométricas planas y tridimensionales.

Competencia social y ciudadana.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar los instrumentos propios de dibujo apropiados para el diseño de formas geométricas (compás, lápices de diferente dureza, regla graduada, escuadra, cartabón y transportador de ángulos) realizando composiciones con reglas y compás.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Utilizar diferentes programas informáticos para experimentar con la geometría.

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

-Reconocer el uso de las formas geométricas planas en la naturaleza y en las creaciones del hombre (verticalidad, horizontalidad, paralelismo, perpendicularidad y oblicuidad).

Competencia en el razonamiento matemático.

-Identificar y distinguir las diferentes formas geométricas (punto, línea, plano, segmentos, rectas, semirrectas, ángulos, circunferencia, círculo, etc.) y operar gráficamente.

-Utilizar los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones (paralelismo, perpendicularidad, oblicuidad, suma, resta, multiplicación, división, etc.).

-Trazar diferentes formas geométricas y diseños sencillos sobre un plano mediante paralelismo y perpendicularidad.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

Competencia de iniciativa y autonomía personal

-Fomentar el aprendizaje autónomo y la capacidad de realizar proyectos a partir de problemas planteados. Autonomía suficiente para hacer funcionales los recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluar los ejercicios de dibujo de la geometría.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

-Corrección del planteamiento

-Exactitud del resultado

-Calidad gráfica

-Valoración del uso correcto y mantenimiento de la instrumentación necesaria para el trazado de la geometría plana.

-Búsqueda de limpieza, rigor y precisión en la realización de los trazados.

-Valoración de la capacidad ordenadora de la forma en el espacio.

-Valoración y ordenación secuenciada del proceso de realización y trazado de dibujos geométricos.

-Valoración de la puntualidad y presentación adecuada de las actividades.

-Valoración del interés por la asignatura y por la investigación.

UNIDAD 2: GEOMETRÍA DESCRIPTIVA

OBJETIVOS

-CONOCER LOS PRINCIPALES FUNDAMENTOS DE LA GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. Conocer y aplicar, razonada e indistintamente, varios métodos y técnicas de representación gráfica, adecuados para la resolución de un mismo problema de Geometría Plana.

-CONOCER Y UTILIZAR LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. Realizar transformaciones mediante proyecciones y convenciones elementales, comprendiendo la necesidad de interpretar el espacio y el volumen en el plano, mediante los sistemas de representación.

-EMPLEAR EL CROQUIS Y LA PERSPECTIVA A MANO ALZADA. Potenciar el trazado de croquis y perspectivas a mano alzada para alcanzar la destreza y rapidez imprescindibles en la expresión gráfica de piezas sencillas y de mayor complejidad.

-PLANIFICAR Y REFLEXIONAR SOBRE LOS PROCESOS DE REALIZACIÓN. Formalizar y visualizar lo que se está diseñando, de forma individual y colectiva, desde las ideas previas o bocetos hasta la última fase de su desarrollo en que los resultados se presentan en dibujos definitivamente acabados.

CONTENIDOS

-Conocimiento de los sistemas de representación.

-El sistema cónico y su aplicación en el arte.

-Concepto y representación del espacio.

-Representación del volumen: encajado y composición.

-Luz y sombra en el volumen: el claroscuro.

-Las formas en la escultura: procedimientos escultóricos.

- El concepto de espacio en una obra bidimensional.

- Tratamiento del espacio en la historia de la pintura.

- Indicadores de profundidad
- El claroscuro y las principales técnicas de aplicación.

Temporalización

12 horas

ACTIVIDADES

- Diseño de figuras en los diferentes sistemas de representación.
- Dibujo de casa en sistema cónico.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia artística y cultural.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno identificando y clasificando formas geométricas desde un punto descriptivo y tridimensional.

Competencia social y ciudadana.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad ante la creatividad propia y ajena.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar los instrumentos propios de dibujo apropiados para el diseño de dibujos vistos en las diferentes perspectivas (compás, lápices de diferente dureza, regla graduada, escuadra, cartabón y transportador de ángulos) realizando composiciones tridimensionales con reglas y compás.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

- Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.
- Utilizar diferentes programas informáticos para experimentar con la geometría descriptiva.

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

- Reconocer el uso de la geometría descriptiva en la naturaleza y en las creaciones del hombre (verticalidad, horizontalidad, paralelismo, perpendicularidad, oblicuidad, profundidad, etc.).

Competencia en el razonamiento matemático.

- Identificar y distinguir las diferentes formas geométricas (punto, línea, plano, segmentos, rectas, semirrectas, ángulos, circunferencia, círculo, etc.) y su uso y tratamiento para conseguir la tridimensionalidad y la proporción.
- Utilizar los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones (paralelismo, perpendicularidad, oblicuidad, suma, resta, multiplicación, división, proporcionalidad, etc.).
- Trazar diferentes formas geométricas en tres dimensiones sobre un plano mediante la proporcionalidad.

Competencia en comunicación lingüística.

- Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

Competencia de iniciativa y autonomía personal

- Fomentar el aprendizaje autónomo y la capacidad de realizar proyectos a partir de problemas planteados.
- Autonomía suficiente para hacer funcionales los recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluar los ejercicios de dibujo de la geometría descriptiva.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Corrección del planteamiento
- Exactitud del resultado
- Calidad gráfica
- Valoración del uso correcto y mantenimiento de la instrumentación necesaria para el trazado geométrico.
- Búsqueda de limpieza, rigor y precisión en la realización de los trazados.
- Valoración de la capacidad ordenadora de la forma en el espacio.
- Valoración y ordenación secuenciada del proceso de realización y trazado de dibujos geométricos.
- Valoración de la puntualidad y presentación adecuada de las actividades.
- Valoración del interés por la asignatura y por la investigación.

UNIDAD 3: APLICACIONES DEL DIBUJO TÉCNICO. DISEÑO GRÁFICO

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.
- Potenciar la capacidad de observación y recreación visual, con el objeto de conseguir un mejor conocimiento y una relación más intensa y significativa con el medio más cercano.
- Desarrollar la creatividad y la imaginación, valorando su importancia para la formación de las personas y de las sociedades, aumentando la diversidad

de opciones entre las que elegir y proporcionando, además, la posibilidad de crear, expresar y transformar el entorno y al individuo mismo.

-Asumir de forma activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías (diseño por ordenador, etc.), incorporándolas en la búsqueda de nuevas técnicas plásticas y visuales y el desarrollo del hecho creativo.

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

-Diseños de comunicación visual. Diseños de pictogramas.

-Utilización de diversas fuentes de información sobre diseño gráfico.

-Análisis de los elementos que intervienen y configuran los diseños gráficos en sus distintas vertientes.

-Elaboración de diseños sobre comunicación visual urbana.

-Realización de análisis de estructuras geométricas utilizadas en diseños gráficos.

-Diseño y construcción de envases y embalajes.

-Valoración de la importancia funcional del diseño gráfico y su estética.

-Interés por la evolución del diseño gráfico y curiosidad por los avances técnicos en este campo.

-Reconocimiento de la importancia del proceso de trabajo en un proyecto de diseño.

- Gusto por la precisión y limpieza en la realización de representaciones gráficas.
- Mantener en la realización de obras personales una actitud respetuosa ante el medio ambiente.
- El diseño gráfico como elemento básico de comunicación.
- Elementos gráficos que forman parte del proceso de diseño
- Tipografía.
- Diseño de imagen corporativa: finalidad y proceso de comunicación.
- Historia del cartel.

Temporalización

15 horas.

ACTIVIDADES

- Realización de imagen personal.
- Realización de logotipos.
- Realización de imagen corporativa.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia artística y cultural.

- Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno identificando y clasificando desde los elementos más simples a los más complejos para su composición definitiva.
- Observar el mundo que nos rodea, sintetizarlo, y ser capaces de representarlo en una imagen sencilla y reproducible.

-Mirar, ver, observar, percibir y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, propias y ajenas, y su funcionalidad desde el punto de vista estético y válido.

Observar y trabajar las producciones estéticas como susceptibles de ser ofertadas a un público potencial (publicidad).

Competencia social y ciudadana.

-La expresión y creación artística estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias a trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales.

-La expresión plástica y visual de emociones y vivencias relacionados con los derechos y libertades cívicos puede ser un espacio apropiado al conocimiento y la reflexión sobre situaciones de gran valor formativo desde una perspectiva social afectiva y moral.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

-Ser sensibles y críticos ante el consumismo.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar los instrumentos propios de dibujo apropiados para el dibujo de e interpretación de la realidad que nos rodea.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Utilizar diferentes programas informáticos para experimentar con el dibujo y la interpretación plástica.

-Uso de las tecnologías en el mundo del diseño.

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

-Reconocer el valor expresivo que puede venir implícito en la naturaleza y en las creaciones del hombre y su aplicación sintetizada a posibles

anagramas o representaciones e interpretaciones de la realidad.

Competencia en el razonamiento matemático.

-Identificar y distinguir las diferentes formas geométricas que se pueden encontrar en el dibujo de logotipos y elementos de diseño industriales.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

-Considerar al diseñador como un comunicador e intérprete de su entorno.

Competencia de iniciativa y autonomía personal

-Fomentar el aprendizaje autónomo y la capacidad de realizar proyectos a partir de problemas planteados.

-Autonomía suficiente para hacer funcionales los recursos.

-Valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluar los ejercicios de dibujo y diseño y su funcionalidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

-Distinguir los diferentes tipos del diseño gráfico.

-Identificar las finalidades de los diseños gráficos.

-Utilizar distintos materiales y técnicas variadas en la realización de diseños gráficos.

-Reconocer los signos distintivos de una imagen de empresa.

-Diseñar marcas utilizando el dibujo geométrico.

-Confianza en las propias capacidades y potencialidades para desarrollar proyectos individuales y en equipo.

-Voluntad de familiarizarse y experimentar con las herramientas infográficas.

- Respetar la presentación en público de los compañeros y las posibles opiniones diferentes.
- Utilizar recursos informáticos y las tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográfica.
- Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de utilizar diversidad de herramientas de la cultura actual relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación para realizar sus propias creaciones.
- Utilizar la sintaxis propia de las formas visuales del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos.
- Con este criterio se trata de comprobar si el alumnado es capaz de distinguir en un objeto simple bien diseñado sus valores funcionales unidos a los estéticos (proporción entre sus partes, color, textura, forma, etc.).
- Elaborar obras multimedia y producciones videográficas utilizando las técnicas adecuadas al medio.

2ª Evaluación

UNIDAD 4: SISTEMA DIÉDRICO. SISTEMA AXONOMÉTRICO.

OBJETIVOS

- CONOCER LOS PRINCIPALES FUNDAMENTOS DE LOS SISTEMAS. Conocer y aplicar, razonada e indistintamente, varios métodos y técnicas de representación gráfica.
- CONOCER Y UTILIZAR LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. Realizar transformaciones mediante proyecciones y convenciones elementales, comprendiendo la necesidad de interpretar el espacio y el volumen en el plano, mediante los sistemas de representación.
- EMPLEAR EL CROQUIS Y LA PERSPECTIVA A MANO ALZADA. Potenciar el trazado de croquis y perspectivas a mano alzada para alcanzar la destreza y rapidez imprescindibles en la expresión gráfica de piezas sencillas y de mayor complejidad.

-PLANIFICAR Y REFLEXIONAR SOBRE LOS PROCESOS DE REALIZACIÓN. Formalizar y visualizar lo que se está diseñando, de forma individual y colectiva, desde las ideas previas o bocetos hasta la última fase de su desarrollo en que los resultados se presentan en dibujos definitivamente acabados.

CONTENIDOS

- Conocimiento de los sistemas de representación.
- Aplicaciones prácticas.
- Concepto y representación del espacio.
- Indicadores de profundidad
- El claroscuro y las principales técnicas de aplicación.

Temporalización

12 horas

ACTIVIDADES

- Diseño de figuras en los diferentes sistemas de representación.
- Dibujo de piezas en ambos sistemas.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia artística y cultural.

- Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno identificando y clasificando formas geométricas desde un punto descriptivo y tridimensional.

Competencia social y ciudadana.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad ante la creatividad propia y ajena.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar los instrumentos propios de dibujo apropiados para el diseño de dibujos vistos en las diferentes perspectivas (compás, lápices de diferente dureza, regla graduada, escuadra, cartabón y transportador de ángulos) realizando composiciones tridimensionales con reglas y compás.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Utilizar diferentes programas informáticos para experimentar con la geometría descriptiva.

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

-Reconocer el uso de la geometría descriptiva en la naturaleza y en las creaciones del hombre (verticalidad, horizontalidad, paralelismo, perpendicularidad, oblicuidad, profundidad, etc.).

Competencia en el razonamiento matemático.

-Identificar y distinguir las diferentes formas geométricas (punto, línea, plano, segmentos, rectas, semirrectas, ángulos, circunferencia, círculo, etc.) y su uso y tratamiento para conseguir la tridimensionalidad y la proporción.

-Utilizar los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones (paralelismo, perpendicularidad, oblicuidad, suma, resta, multiplicación, división, proporcionalidad, etc.).

-Trazar diferentes formas geométricas en tres dimensiones sobre un plano mediante la proporcionalidad.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

Competencia de iniciativa y autonomía personal

-Fomentar el aprendizaje autónomo y la capacidad de realizar proyectos a partir de problemas planteados.

-Autonomía suficiente para hacer funcionales los recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluar los ejercicios de dibujo de la geometría descriptiva.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

-Corrección del planteamiento

-Exactitud del resultado

-Calidad gráfica

-Valoración del uso correcto y mantenimiento de la instrumentación necesaria para el trazado geométrico.

-Búsqueda de limpieza, rigor y precisión en la realización de los trazados.

-Valoración de la capacidad ordenadora de la forma en el espacio.

-Valoración y ordenación secuenciada del proceso de realización y trazado de dibujos geométricos.

-Valoración de la puntualidad y presentación adecuada de las actividades.

-Valoración del interés por la asignatura y por la investigación.

UNIDAD 5: SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA. . SISTEMA CÓNICO. NORMALIZACIÓN Y ACOTACIÓN.

OBJETIVOS

- CONOCER LOS PRINCIPALES FUNDAMENTOS DE LOS SISTEMAS Y LA NORMALIZACIÓN. Conocer y aplicar, razonada e indistintamente, varios métodos y técnicas de representación gráfica, adecuados para la resolución de un mismo problema de Geometría Plana.
- CONOCER Y UTILIZAR LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. RECONOCER Y VALORAR LA IMPORTANCIA DE LA NORMALIZACIÓN. Realizar transformaciones mediante proyecciones y convenciones elementales, comprendiendo la necesidad de interpretar el espacio y el volumen en el plano, mediante los sistemas de representación.
- EMPLEAR EL CROQUIS Y LA PERSPECTIVA A MANO ALZADA. Potenciar el trazado de croquis y perspectivas a mano alzada para alcanzar la destreza y rapidez imprescindibles en la expresión gráfica de piezas sencillas y de mayor complejidad.
- PLANIFICAR Y REFLEXIONAR SOBRE LOS PROCESOS DE REALIZACIÓN. Formalizar y visualizar lo que se está diseñando, de forma individual y colectiva, desde las ideas previas o bocetos hasta la última fase de su desarrollo en que los resultados se presentan en dibujos definitivamente acabados.

CONTENIDOS

- Conocimiento de los sistemas de representación.
- El sistema cónico y su aplicación en el arte.
- Concepto y representación del espacio.
- Representación del volumen: encajado y composición.
- Luz y sombra en el volumen: el claroscuro.
- Las formas en la escultura: procedimientos escultóricos.
- El concepto de espacio en una obra bidimensional.
- Tratamiento del espacio en la historia de la pintura.
- Indicadores de profundidad

- El claroscuro y las principales técnicas de aplicación.

Temporalización

12 horas

ACTIVIDADES

-Diseño de figuras en los diferentes sistemas de representación.

-Acotación de figuras.

-Dibujo de casa en sistema cónico

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia artística y cultural.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno identificando y clasificando formas geométricas desde un punto descriptivo y tridimensional.

Competencia social y ciudadana.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad ante la creatividad propia y ajena.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar los instrumentos propios de dibujo apropiados para el diseño de dibujos vistos en las diferentes perspectivas (compás, lápices de diferente dureza, regla graduada, escuadra, cartabón y transportador de ángulos) realizando composiciones tridimensionales con reglas y compás.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

- Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.
- Utilizar diferentes programas informáticos para experimentar con la geometría descriptiva.

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

- Reconocer el uso de la geometría descriptiva en la naturaleza y en las creaciones del hombre (verticalidad, horizontalidad, paralelismo, perpendicularidad, oblicuidad, profundidad, etc.).

Competencia en el razonamiento matemático.

- Identificar y distinguir las diferentes formas geométricas (punto, línea, plano, segmentos, rectas, semirrectas, ángulos, circunferencia, círculo, etc.) y su uso y tratamiento para conseguir la tridimensionalidad y la proporción.
- Utilizar los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones (paralelismo, perpendicularidad, oblicuidad, suma, resta, multiplicación, división, proporcionalidad, etc.).
- Trazar diferentes formas geométricas en tres dimensiones sobre un plano mediante la proporcionalidad.

Competencia en comunicación lingüística.

- Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

Competencia de iniciativa y autonomía personal

- Fomentar el aprendizaje autónomo y la capacidad de realizar proyectos a partir de problemas planteados.
- Autonomía suficiente para hacer funcionales los recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluar los ejercicios de dibujo de la geometría descriptiva.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Corrección del planteamiento
- Exactitud del resultado
- Calidad gráfica
- Valoración del uso correcto y mantenimiento de la instrumentación necesaria para el trazado geométrico.
- Búsqueda de limpieza, rigor y precisión en la realización de los trazados.
- Valoración de la capacidad ordenadora de la forma en el espacio.
- Valoración y ordenación secuenciada del proceso de realización y trazado de dibujos geométricos.
- Valoración de la puntualidad y presentación adecuada de las actividades.
- Valoración del interés por la asignatura y por la investigación.**

UNIDAD 6: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. DISEÑO INDUSTRIAL

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.

CONTENIDOS

- Modalidades y función del diseño. Forma y función del diseño. Campos del 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.
- El diseño en la sociedad industrial.

- Antecedentes del diseño actual.

- La Bauhaus.

- Elementos visuales del diseño.

- Estructuras básicas del diseño.

- Análisis del diseño como proceso de creación de productos fabricados en serie.

- Realización de análisis gráficos en diseño de composiciones.

- Realización de composiciones bi- y tridimensionales mediante el uso de líneas, planos y texturas.
- Experimentación con las estructuras básicas del diseño, a partir de ejemplos con cortes y desplazamientos.
- Análisis gráfico de estructuras modulares.

- Creación de diseños a partir de estructuras modulares básicas.

- Reconocimiento de la importancia que tiene el diseño en la fabricación de objetos de uso cotidiano.
- Valoración de la importancia del diseño visual en el campo de la comunicación.

-Reconocimiento de las áreas de aplicación del diseño.

-Curiosidad e interés por la evolución y los cambios en los diversos campos del diseño.

-Gusto por la precisión y limpieza en la realización de proyectos de diseño.

-Valoración de las organizaciones compositivas geométricas sencillas.

Temporalización

15 horas

ACTIVIDADES

-Realización de bocetos para un proyecto posterior.

-Restauración y montaje de fotografías.

-Realización de página web.

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia artística y cultural.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno identificando y clasificando desde los elementos más simples a los más complejos para su composición definitiva.

-Observar el mundo que nos rodea, sintetizarlo, y ser capaces de representarlo en una imagen sencilla y reproducible.

-Mirar, ver, observar, percibir y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, propias y ajenas, y su funcionalidad desde el punto de vista estético y válido.

Observar y trabajar las producciones estéticas como susceptibles de ser ofertadas a un público potencial (publicidad).

Competencia social y ciudadana.

-La expresión y creación artística estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias a trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales.

-La expresión plástica y visual de emociones y vivencias relacionados con los derechos y libertades cívicos puede ser un espacio apropiado al conocimiento y la reflexión sobre situaciones de gran valor formativo desde una perspectiva social afectiva y moral.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

-Ser sensibles y críticos ante el consumismo.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar los instrumentos propios de dibujo apropiados para el dibujo de e interpretación de la realidad que nos rodea.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Utilizar diferentes programas informáticos para experimentar con el dibujo y la interpretación plástica.

-Uso de las tecnologías en el mundo del diseño.

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

-Reconocer el valor expresivo que puede venir implícito en la naturaleza y en las creaciones del hombre y su aplicación sintetizada a posibles anagramas o representaciones e interpretaciones de la realidad.

Competencia en el razonamiento matemático.

-Identificar y distinguir las diferentes formas geométricas que se pueden encontrar en el dibujo de logotipos y elementos de diseño industriales.

Competencia en comunicación lingüística.

- Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.
- Considerar al diseñador como un comunicador e intérprete de su entorno.

Competencia de iniciativa y autonomía personal

- Fomentar el aprendizaje autónomo y la capacidad de realizar proyectos a partir de problemas planteados.
- Autonomía suficiente para hacer funcionales los recursos.
- Valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluar los ejercicios de dibujo y diseño y su funcionalidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Distinguir entre artesanía y diseño y apreciar sus distintos valores.
- Reconocer las cualidades estéticas y funcionales en un producto diseñado, así como las relaciones entre su forma y su función.
- Utilizar y reconocer en obras de diseño las distintas capacidades de líneas, planos, texturas y colores.
- Diseñar a partir de las formas geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.
- Investigar composiciones creativas a partir de las redes modulares fundamentales.
- Valoración de las aplicaciones profesionales del diseño como elemento de comunicación y relación con el entorno.
- Voluntad para llevar a cabo trabajos creativos con elementos de comunicación gráfica.-Interés por buscar ideas nuevas a través de producciones de artistas gráficos.
- Utilizar recursos informáticos y las tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográfica.
- Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de utilizar diversidad de herramientas de la cultura actual relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación para realizar sus propias creaciones.

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

3ª EVALUACIÓN

UNIDAD 7: DISEÑO PUBLICITARIO

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.

-Potenciar la capacidad de observación y recreación visual, con el objeto de conseguir un mejor conocimiento y una relación más intensa y significativa con el medio más cercano.

-Desarrollar la creatividad y la imaginación, valorando su importancia para la formación de las personas y de las sociedades, aumentando la diversidad de opciones entre las que elegir y proporcionando, además, la posibilidad de crear, expresar y transformar el entorno y al individuo mismo.

-Asumir de forma activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías (diseño por ordenador, etc.), incorporándolas en la búsqueda de nuevas técnicas plásticas y visuales y el desarrollo del hecho creativo.

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.
- Análisis del diseño publicitario como medio de comunicación visual.
- Elaboración de carteles publicitarios.
- Realización de estudios acerca de los fundamentos de la publicidad sobre mensajes publicitarios del entorno.
- Utilización del diseño publicitario en actividades relacionadas con el ámbito escolar.
- Actitud crítica ante los mensajes visuales provenientes del campo de la publicidad.
- Búsqueda de soluciones originales en los trabajos personales.
- Interés por la evolución del diseño publicitario y su influencia en la sociedad actual.
- Reconocimiento de la importancia del trabajo en equipo en los proyectos de diseño publicitario. -Valoración de la importancia que tienen en los mensajes publicitarios los contenidos interdisciplinarios.
- La señalética. Tipos de señales.
- Diseño editorial: libros, revistas y periódicos. Vocabulario específico.
- Diseño Industrial.
- Diseño de envases: contenido gráfico y códigos de comunicación comercial.
- Diseño publicitario: elementos de un anuncio, formatos y soportes.

-Identidad corporativa.-Herramientas infográficas de creación de productos de diseño gráfico.

-Conocimiento del programa FREEHAND.

-Conocimiento del programa PHOTOSHOP.

Temporalización

9 horas.

ACTIVIDADES

-Realización de carteles.

-Realización de anuncios publicitarios.

COMPETENCIAS BÁSICAS

Competencia artística y cultural.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno identificando y clasificando desde los elementos más simples a los más complejos para su composición definitiva.

-Observar el mundo que nos rodea, sintetizarlo, y ser capaces de representarlo en una imagen sencilla y reproducible.

-Mirar, ver, observar, percibir y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, propias y ajenas, y su funcionalidad desde el punto de vista estético y válido.

Observar y trabajar las producciones estéticas como susceptibles de ser ofertadas a un público potencial (publicidad).

Competencia social y ciudadana.

-La expresión y creación artística estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias a trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales.

-La expresión plástica y visual de emociones y vivencias relacionados con los derechos y libertades cívicos puede ser un espacio apropiado al conocimiento y la reflexión sobre situaciones de gran valor formativo desde una perspectiva social afectiva y moral.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

-Ser sensibles y críticos ante el consumismo.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar los instrumentos propios de dibujo apropiados para el dibujo de e interpretación de la realidad que nos rodea.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Utilizar diferentes programas informáticos para experimentar con el dibujo y la interpretación plástica.

-Uso de las tecnologías en el mundo del diseño.

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

-Reconocer el valor expresivo que puede venir implícito en la naturaleza y en las creaciones del hombre y su aplicación sintetizada a posibles anagramas o representaciones e interpretaciones de la realidad.

Competencia en el razonamiento matemático.

-Identificar y distinguir las diferentes formas geométricas que se pueden encontrar en el dibujo de logotipos y elementos de diseño industriales.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

-Considerar al diseñador como un comunicador e intérprete de su entorno.

Competencia de iniciativa y autonomía personal

-Fomentar el aprendizaje autónomo y la capacidad de realizar proyectos a partir de problemas planteados.

-Autonomía suficiente para hacer funcionales los recursos.

-Valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluar los ejercicios de dibujo y diseño y su funcionalidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

-Distinguir las distintas modalidades de diseños publicitarios.

-Componer diseños publicitarios utilizando los elementos que integran estos mensajes de comunicación visual.

-Realizar diseños publicitarios con distintas técnicas y estilos.

-Diferenciar las partes, estrategias soportes y medios que integran la publicidad.

-Aplicar el uso del ordenador en el desarrollo de diseños publicitarios.

-Confianza en las propias capacidades y potencialidades para desarrollar proyectos individuales y en equipo.

-Voluntad de familiarizarse y experimentar con las herramientas infográficas.

-Respetar la presentación en público de los compañeros y las posibles opiniones diferentes.

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

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

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

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

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

UNIDAD 8: LA FOTOGRAFÍA

OBJETIVOS

-Resolver problemas de composición tanto en el plano como en el espacio teniendo en cuenta los conceptos de dimensión, dirección, luz, proporción y modulado.

-Iniciarse en el conocimiento de la sintaxis de los lenguajes visuales específicos (fotografía, cómic, cine, televisión, etc.), analizando los elementos comunes a estos lenguajes.

-Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

-Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación y mejora.

-Expresarse con actitud creativa, utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

CONTENIDOS

-Historia de la fotografía.

-Dominio de la luz impresa.

- Principios de percepción visual: proximidad, semejanza, continuidad, contraste y homogeneidad.
- Finalidades de las imágenes: informativa, exhortativa, recreativa, estética, etc.
- Comprensión básica del manejo de la cámara de fotos.
- Diferencia entre cámara de fotos compacta y réflex.-Aprendizaje de los conceptos: luz, flash, enfoque.
- Desarrollar la sensibilidad artística.
- Fomentar la creatividad a través del juego con la cámara.

Temporalización

9 horas.

ACTIVIDADES

- Realización de fotografías en blanco y negro.
- Composiciones y collages.

COMPETENCIAS BÁSICAS

Competencia artística y cultural.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno. Producir imágenes propias, y ser suficientemente creativo para realizar imágenes Ser sensibles y críticos a las imágenes publicitarias.

Competencia social y ciudadana.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Competencia para aprender a aprender.

-Utilizar los instrumentos fotográficos para la realización de composiciones personales, teniendo espíritu crítico.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Utilizar diferentes programas informáticos para experimentar con la fotografía.

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

-Ser sensibles ante el conocimiento del mundo físico, para representarlo, y ser respetuoso ante él.

Competencia en el razonamiento matemático.

-Control del tiempo y la apertura del diafragma como elementos matemáticos, que se relacionan entre sí y que son susceptibles de cuantificación y medida.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área

-Ser capaces de comunicar por escrito, y oralmente con el mundo de las imágenes.

Competencia de iniciativa y autonomía personal

-Fomentar el aprendizaje autónomo y la capacidad de realizar proyectos a partir de problemas planteados. Autonomía suficiente para hacer funcionales los recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluar las composiciones fotográficas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

-Saber utilizar la cámara en modo manual correctamente.-Saber enfocar.

- Tener nociones del funcionamiento de los flashes y los focos.
- Control del tiempo y la apertura del diafragma en la fotografía.
- Conocer la evolución de la fotografía hasta nuestros días.
- Haber desarrollado la creatividad visual.

UNIDAD 9: EL CINE

OBJETIVOS

- Iniciarse en el conocimiento de la sintaxis de los lenguajes visuales específicos (fotografía, cómic, cine, televisión, etc.), analizando los elementos comunes a estos lenguajes.
- Formación de espectadores críticos.
- Utilización del lenguaje cinematográfico como forma de expresión creativa.
- Desarrollar habilidades musicales mediante las canciones de la película.
- Utilizar y trabajar con las TICS.
- Fomentar el trabajo en grupo.

CONTENIDOS

-Historia de la cinematografía.

-Planos, ángulos, montaje, luz...

-El lenguaje no verbal en el cómic.

-La figura en el cómic.

-Storyboard.

Temporalización-----6 horas

ACTIVIDADES

-Realización de un guión.

-Dibujo de un Storyboard.

-Realización de una pequeña obra audiovisual (Corto, película o anuncio publicitario).

COMPETENCIAS BÁSICAS

Competencia artística y cultural.

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes en movimiento de nuestro entorno, ya sean anuncios o películas. Producir imágenes en movimiento propias, y ser suficientemente creativo para realizarlas y ser sensibles y críticos a las producciones videográficas.

Competencia social y ciudadana.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Competencia para aprender a aprender.

- Utilizar los instrumentos de composición del cine como elementos para la realización de imágenes en movimiento personales, teniendo espíritu crítico.
- Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia digital y tratamiento de la información.

- Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.
- Utilizar diferentes programas informáticos para experimentar con el cine.

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

- Ser sensibles ante el conocimiento del mundo físico, para representarlo, y ser respetuoso ante él.

Competencia en el razonamiento matemático.

- Control del tiempo y los movimientos de cámara, así como otros elementos propios del cine, y trabajarlos como elementos matemáticos, que se relacionan entre sí y que son susceptibles de cuantificación y medida.

Competencia en comunicación lingüística.

- Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área
- Ser capaces de comunicar por escrito, y oralmente con el mundo de las imágenes en movimiento.

Competencia de iniciativa y autonomía personal

- Fomentar el aprendizaje autónomo y la capacidad de realizar proyectos a partir de problemas planteados. Autonomía suficiente para hacer funcionales los recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluar las composiciones cinematográficas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

-Desarrollo y mejora de las capacidades audio visuales.

-Uso adecuado de las TICS.

-Mejora de la comunicación y el diálogo con los compañeros.

-Capacidad de plantearse críticas constructivas.

2.5. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

CUARTO DE E.S.O. (DIBUJO ARTÍSTICO)

1ª EVALUACIÓN (BLOQUE I: DIBUJO TÉCNICO Y DISEÑO).

UNIDAD 1: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

-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.

-Utilizar con destreza los instrumentos y la terminología específica del Dibujo Técnico conjugando el acabado óptimo y la precisión con la agilidad y rapidez de trazado.

-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.

-Entender el Dibujo Técnico como un instrumento codificado y universal para la investigación formal, fomentando el método y el razonamiento en el dibujo, como medio de transmisión de las ideas científico-técnicas.

CONTENIDOS FORMATIVOS

-Modalidades y funciones del diseño.

-Elementos visuales en el diseño.

-El color en el diseño.

-Formas básicas en el diseño.

-Composiciones modulares y geométricas.

-Geometrización y diseño.

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS CLAVE

-REALIZACIÓN DE UNA RED POLIGONAL (4 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

-Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas y del diseño que utilizan la geometría.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Utilizar números y operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones.

- Resolver problemas geométricos relacionados con la vida diaria y el mundo laboral.

-ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN :TRABAJO DE INVESTIGACIÓN SOBRE LA GEOMETRÍA EN LA NATURALEZA (4 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

-Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas y del diseño que utilizan la geometría.

Competencias sociales y cívicas.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad durante el trabajo en clase.

Competencia digital.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, para el análisis y reflexión posterior.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Competencia para aprender a aprender.

- Crear recursos para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida y aplicar los conocimientos adquiridos a otras situaciones creativas.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

- Aprender a optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella.

- Desarrollar la capacidad emprendedora para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto.

UNIDAD 2: DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

-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.

CONTENIDOS FORMATIVOS

-Áreas y finalidades.

-La imagen corporativa de empresa.

- Diseño de logotipos.
- Diseño de embalajes.
- Diseño de comunicación visual.
- Diseño editorial.
- Fundamentos de la publicidad.
- El diseño publicitario.
- Estilos publicitarios.
- Elementos y composición.

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS CLAVE

-TRAZADO DE CONTORNOS MEDIANTE TANGENCIAS Y ENLACES (4 sesiones).

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, para el análisis y reflexión posterior.

-Utilizar números y operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones.

- Resolver problemas geométricos relacionados con la vida diaria y el mundo laboral.

-ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: ANÁLISIS FORMAL Y ESTÉTICO DE UN DISEÑO (3 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

- Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes y diseños de nuestro entorno atendiendo a criterios de funcionalidad y estética.

Competencia en comunicación lingüística.

- Integrar el lenguaje del diseño con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

- Organización de la información, elaborando respuestas escritas para las diferentes propuestas o trabajos.

Competencia digital.

- Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-REALIZACIÓN DE UN PROYECTO DE DISEÑO (9 sesiones).

Competencia matemática, científica y tecnológica.

- Introducir valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de diseños propios.

- Competencia social y ciudadana.

- Inducir al pensamiento creativo a la obtención de productos de diseño que mejoren la calidad de vida y no supongan una merma de sus cualidades estéticas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Competencia para aprender a aprender.

- Crear recursos para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida.

- Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

- Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de los resultados.

UNIDAD 3: UTILIDADES DEL DISEÑO INDUSTRIAL

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

-Conocer y aplicar, razonada e indistintamente, varios métodos y técnicas de representación gráfica, adecuados para la resolución de un mismo problema de Geometría Plana.

-Realizar transformaciones mediante proyecciones y convenciones elementales, comprendiendo la necesidad de interpretar el espacio y el volumen en el plano, mediante los sistemas de representación.

-Potenciar el trazado de croquis y perspectivas a mano alzada para alcanzar la destreza y rapidez imprescindibles en la expresión gráfica de piezas sencillas y de mayor complejidad.

-Formalizar y visualizar lo que se está diseñando, de forma individual y colectiva, desde las ideas previas o bocetos hasta la última fase de su desarrollo en que los resultados se presentan en dibujos definitivamente acabados.

CONTENIDOS FORMATIVOS

- La geometría descriptiva.
- Las proyecciones diédricas.
- Perspectivas axonométricas.
- Sistema de Perspectiva cónica.
- Normalización.
- Escala y acotaciones.
- Dibujo de piezas.

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS CLAVE**-REPRESENTACIÓN DE CUERPOS GEOMÉTRICOS MEDIANTE VISTAS NORMALIZADAS (4 sesiones).****Competencia matemática, científica y tecnológica.**

- Reconocimiento y empleo de los diferentes sistemas de representación de sólidos, y del traslado de un mismo sólido de un sistema a otro.
- Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.
- Aplicación de los distintos sistemas de representación para dibujar volúmenes.

-REPRESENTACIÓN DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS MEDIANTE VISTAS NORMALIZADAS (4 sesiones).**Competencia matemática, científica y tecnológica.**

- Reconocimiento y empleo de los diferentes sistemas de representación de sólidos, y del traslado de un mismo sólido de un sistema a otro.
- Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.
- Aplicación de los distintos sistemas de representación para dibujar volúmenes.

-REPRESENTACIÓN EN PERSPECTIVA CÓNICA DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS (4 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

- Distinguir los sistemas de perspectiva utilizados en obras artísticas de diferentes épocas.
- Reconocimiento y empleo de los diferentes sistemas de representación de sólidos, y del traslado de un mismo sólido de un sistema a otro.
- Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.
- Aplicación de los distintos sistemas de representación para dibujar volúmenes.

-ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN: LA GEOMETRÍA EN EL ARTE (4 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

- Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas y del diseño que utilizan la geometría.

Competencias sociales y cívicas.

- Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad durante el trabajo en clase.

Competencia digital.

- Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

- Utilizar procedimientos relacionados con el medio científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, para el análisis y reflexión posterior.

Competencia en comunicación lingüística.

- Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Competencia para aprender a aprender.

- Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

- Adquirir autonomía e iniciativa personal convirtiendo una idea en un producto.

2ª EVALUACIÓN (BLOQUE II: EXPRESIÓN PLÁSTICA).

UNIDAD 4: LAS FORMAS EN LA NATURALEZA.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

-Expresarse con actitud creativa, utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

-Comprender las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, eligiendo la fórmula expresiva más adecuada en función de sus necesidades de comunicación.

-Respetar y apreciar otros modelos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes en el entorno, superando los estereotipos y convencionalismos, y elaborando juicios y criterios personales que les permitan actuar con iniciativa.

-Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

-Planificar, individual o conjuntamente, las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretenden conseguir y revisar, al acabar, cada una de sus fases.

CONTENIDOS FORMATIVOS

-Análisis y representación de las formas naturales.

-Estructura de los vegetales.

-La forma en los animales..

-El paisaje.

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS BÁSICAS:

-DIBUJO DEL NATURAL DE NATURALEZAS MUERTAS (6 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

- Experimentar e investigar con diversas técnicas gráficas.
- Ser capaz de expresarse a través de la imagen.
- Introducir 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.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Competencias sociales y cívicas.

- Inducir al pensamiento creativo, a la expresión de emociones, vivencias e ideas mediante el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual.

Competencia para aprender a aprender.

- Crear recursos para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida.
- Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

- Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de los resultados.

UNIDAD 5: EL PAISAJE URBANO.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
- Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales, y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
- Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.

- Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un cuadro partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
- Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

CONTENIDOS FORMATIVOS

- Configuración y estética.
- Elementos compositivos.
- Representación del espacio.
- Elementos visuales.

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS BÁSICAS CLAVE

-ANÁLISIS DE UNA OBRA PICTÓRICA (3 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

Competencia en comunicación lingüística.

- Organización de la información, elaborando respuestas escritas para las diferentes propuestas o trabajos.

Competencia digital.

- Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-INTERPRETACIÓN DE UNA OBRA PICTÓRICA (12 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

- Experimentar e investigar con diversas técnicas pictóricas
- Ser capaz de expresarse a través de la imagen.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

- Introducir 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.

- Iniciarse en el conocimiento de la teoría del color y la naturaleza física del color y la luz.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Competencias sociales y cívicas.

- Inducir al pensamiento creativo, a la expresión de emociones, vivencias e ideas mediante el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual.

Competencia para aprender a aprender.

- Crear recursos para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida.

- Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

- Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de los resultados.

UNIDAD 6: LA FIGURA HUMANA.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

-Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

-Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

-Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.

-Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.

-Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

-Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales, y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.

-Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de una escultura partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.

-Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

CONTENIDOS FORMATIVOS

-Anatomía y proporción en la figura humana.

-Movimiento y equilibrio.

-Estructura del rostro.

-La figura humana en el cómic.

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS CLAVE

-ANÁLISIS DE UNA OBRA ESCULTÓRICA(3 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

Competencia en comunicación lingüística.

- Organización de la información, elaborando respuestas escritas para las diferentes propuestas o trabajos.

Competencia digital.

- Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-REALIZACIÓN DE UNA OBRA ESCULTÓRICA (12 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

- Experimentar e investigar con diversas técnicas escultóricas

- Ser capaz de expresarse a través de la imagen tridimensional.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

- Introducir 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.

- Iniciarse en el conocimiento del volumen, la forma y el espacio tridimensional.

-COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Competencias sociales y cívicas.

- Inducir al pensamiento creativo, a la expresión de emociones, vivencias e ideas mediante el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual.

Competencia para aprender a aprender.

- Crear recursos para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida.
- Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

- Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de los resultados.

3ª EVALUACIÓN (BLOQUE III: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA).

UNIDAD 7: LA IMAGEN DIGITAL.

OBJETIVOS

- Resolver problemas de composición tanto en el plano como en el espacio teniendo en cuenta los conceptos de dimensión, dirección, luz, proporción y modulado.
- Iniciarse en el conocimiento de la sintaxis de los lenguajes visuales específicos (fotografía, cómic, cine, televisión, etc.), analizando los elementos comunes a estos lenguajes.
- Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación y mejora.
- Expresarse con actitud creativa, utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

CONTENIDOS FORMATIVOS

- Características de la imagen digital.
- El bit y la profundidad de color.
- Los formatos de archivo.
- Aplicaciones de la imagen digital.

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS CLAVE**-PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO DE FOTOGRAFÍA SOBRE PATRIMONIO CULTURAL Y ARTÍSTICO DE JEREZ (6 SESIONES).****Conciencia y expresiones culturales.**

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno. Producir imágenes propias, y ser suficientemente creativo para realizar imágenes.

Competencia digital.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Utilizar diferentes programas informáticos para experimentar con la fotografía.

Competencia matemática, científica y tecnológica.

-Ser sensibles ante el conocimiento del mundo físico, para representarlo, y ser respetuoso ante él.

-Control del tiempo y la apertura del diafragma como elementos matemáticos, que se relacionan entre sí y que son susceptibles de cuantificación y medida.

-Relacionar las matemáticas con el entorno cotidiano.

REALIZACIÓN DE UN CARTEL SOBRE PATRIMONIO CULTURAL Y ARTÍSTICO DE JEREZ (6 SESIONES).**Conciencia y expresiones culturales.**

-Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes de nuestro entorno. Producir imágenes propias, y ser suficientemente creativo para realizar imágenes.

Competencia digital.

-Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-Utilizar diferentes programas informáticos para experimentar con la fotografía.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES**Competencia para aprender a aprender.**

-Utilizar los instrumentos fotográficos para la realización de composiciones personales, teniendo espíritu crítico.

-Promover la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencias sociales y cívicas.

-Promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

Competencia en comunicación lingüística.

-Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita prestando especial atención a la terminología propia del área.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

-Fomentar el aprendizaje autónomo y la capacidad de realizar proyectos a partir de problemas planteados. Autonomía suficiente para hacer funcionales los recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluar las composiciones fotográficas.

UNIDAD 8: LA FOTOGRAFÍA.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

-Valorar la significación histórica, las tendencias artísticas y los avances tecnológicos del cine.

-Potenciar la capacidad de observación y recreación visual, con el objeto de conseguir un mejor conocimiento y una relación más intensa y significativa con el medio más cercano

-Desarrollar la creatividad y la imaginación, valorando su importancia para la formación de las personas y de las sociedades, aumentando la diversidad de opciones entre las que elegir y proporcionando, además, la posibilidad de crear, expresar y transformar el entorno y al individuo mismo.

-Asumir de forma activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías (diseño por ordenador, etc.), incorporándolas en la búsqueda de nuevas técnicas plásticas y visuales y el desarrollo del hecho creativo.

CONTENIDOS FORMATIVOS

-Los inicios de la fotografía.

-Evolución de las cámaras fotográficas

-La cámara réflex y sus componentes.

- Corrientes estéticas.
- Aplicaciones técnicas.
- Géneros fotográficos.

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS CLAVE

-ANÁLISIS FORMAL Y ESTÉTICO DE UN SPOT PUBLICITARIO (3 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

- Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes y diseños de nuestro entorno atendiendo a criterios de funcionalidad y estética.

Competencia digital.

- Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

-REALIZACIÓN DE UN PROYECTO DE CORTOMETRAJE (9 sesiones).

Competencia en comunicación lingüística.

- Integrar el lenguaje del diseño con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.
- Organización de la información, elaborando respuestas escritas para las diferentes propuestas o trabajos.

Conciencia y expresiones culturales.

- Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes y diseños de nuestro entorno atendiendo a criterios de funcionalidad y estética.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Competencias sociales y cívicas.

- Inducir al pensamiento creativo a la obtención de productos de diseño que mejoren la calidad de vida y no supongan una merma de sus cualidades estéticas.

Competencia para aprender a aprender.

- Crear recursos para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida.
- Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

- Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de los resultados.

UNIDAD 9: EL CINE Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Analizar y diferenciar los distintos estilos y modalidades audiovisuales.

-Potenciar la capacidad de observación y recreación visual, con el objeto de conseguir un mejor conocimiento y una relación más intensa y significativa con el medio más cercano.

- Desarrollar la creatividad y la imaginación, valorando su importancia para la formación de las personas y de las sociedades, aumentando la diversidad de opciones entre las que elegir y proporcionando, además, la posibilidad de crear, expresar y transformar el entorno y al individuo mismo.

-Asumir de forma activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías (diseño por ordenador, etc.), incorporándolas en la búsqueda de nuevas técnicas plásticas y visuales y el desarrollo del hecho creativo.

CONTENIDOS FORMATIVOS

-Los orígenes y el desarrollo del cine.

- Los géneros cinematográficos.

-Elementos del lenguaje cinematográfico.

-Proceso de realización de una película.

-Los medios de comunicación: La prensa y la radio.

-La televisión y la publicidad

ACTIVIDADES Y COMPETENCIAS CLAVE

REALIZACIÓN DE UN DOCUMENTAL (3 sesiones).

Conciencia y expresiones culturales.

- Aprender a ver, percibir, mirar y observar las imágenes y diseños de nuestro entorno atendiendo a criterios de funcionalidad y estética.

Competencia digital.

- Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.
- Crear habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Competencias sociales y cívicas.

- Inducir al pensamiento creativo a la obtención de productos de diseño que mejoren la calidad de vida y no supongan una merma de sus cualidades estéticas.

Competencia para aprender a aprender.

- Crear recursos para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida.
- Favorecer la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

- Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de los resultados.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE

1. RESOLVER PROBLEMAS DE CONFIGURACIÓN DE FORMAS GEOMÉTRICAS CON LA AYUDA DE LOS ÚTILES CONVENCIONALES DE DIBUJO (Aprender a aprender / Conciencia y expresiones culturales / Competencia matemática, científica y tecnológica).
2. CONOCER Y UTILIZAR LA REPRESENTACIÓN OBJETIVA Y NORMALIZADA DE FORMAS GEOMÉTRICAS (Competencia matemática, científica y tecnológica / Conciencia y expresiones culturales / Aprender a aprender).
3. CONOCER LOS VALORES FUNCIONALES Y ESTÉTICOS DEL DISEÑO (Competencia matemática, científica y tecnológica / Conciencia y expresiones culturales / Competencias sociales y cívicas).
4. CONOCER Y UTILIZAR LAS TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS (Conciencia y expresiones culturales / Aprender a aprender / Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor).
5. IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL LENGUAJE VISUAL PARA REPRESENTAR LA REALIDAD (Aprender a aprender / Conciencia y expresiones culturales / Competencia matemática, científica y tecnológica).
6. ANALIZAR E INTERPRETAR IMÁGENES VISUALES (Conciencia y expresiones culturales / Comunicación lingüística / Competencia digital).

7. CONOCER Y UTILIZAR LOS LENGUAJES VISUALES (Competencia digital / Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor / Conciencia y expresiones culturales).
8. UTILIZAR Y ANALIZAR LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS (Competencia digital / Conciencia y expresiones culturales / Comunicación lingüística).
9. PLANIFICAR LAS DIFERENTES FASES DE ELABORACIÓN DE UN TRABAJO (Aprender a aprender / Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor / Conciencia y expresiones culturales).
10. TRABAJAR CON INICIATIVA, CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor / Aprender a aprender / Conciencia y expresiones culturales).
11. COLABORAR Y TRABAJAR EN GRUPO (Competencias sociales y cívicas / Aprender a aprender / Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor).

2.6. DIBUJO TÉCNICO. 1º DE BACHILLERATO.

BLOQUE I: GEOMETRÍA PLANA.

UNIDAD 1: TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO.

Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.

Circunferencia y círculo.

Operaciones con segmentos.

Mediatriz.

Paralelismo y perpendicularidad.

Ángulos.

Determinación de lugares geométricos.

Criterios de evaluación:

-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.

UNIDAD 2: TRAZADO DE POLÍGONOS.

Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.

Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos.

Trazado de polígonos regulares.

Criterios de evaluación:

-Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.

-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.

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

UNIDAD 3: PROPORCIONALIDAD, SEMEJANZA Y ESCALAS.

Trazado de formas proporcionales.

Proporcionalidad y semejanza.

Construcción y utilización de escalas gráficas.

Criterios de evaluación:

-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.

UNIDAD 4: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS.

Transformaciones geométricas elementales: Igualdad

Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.

Giro, traslación y simetría.

Homotecia.

Identificación de invariantes.

Aplicaciones.

Criterios de evaluación:

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

UNIDAD 5: TRAZADO DE TANGENCIAS.

Propiedades de tangencia.

Resolución de problemas básicos de tangencias.

Criterios de evaluación:

- 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.

UNIDAD 6: ENLACES Y CURVAS TÉCNICAS.

Resolución de problemas de enlaces. Aplicaciones.

Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.

Evolventes y hélices.

Criterios de evaluación:

-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.

-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.

BLOQUE II: LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

UNIDAD 1: INTRODUCCIÓN A LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Geometría descriptiva.

Sistema de planos acotados.

Sistema diédrico.

Sistema axonométrico.

Sistema de perspectiva caballera.

Sistema de perspectiva cónica

Criterios de evaluación:

-Comprende los fundamentos de los sistemas de representación, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.

-Comprende el funcionamiento de los sistemas de representación, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos y cuerpos básicos.

-Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.

- Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.

-Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.

UNIDAD 2: SISTEMA DIÉDRICO ORTOGONAL: CUERPOS GEOMÉTRICOS.

Disposición normalizada.

Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.

Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.

Criterios de evaluación:

-Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera

inequívoca.

UNIDAD 3: SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS.

Fundamentos del sistema.

Representación de puntos, rectas y planos.

Intersección de planos y aplicaciones para la resolución de cubiertas.

El dibujo topográfico y aplicaciones para la obtención de perfiles.

Criterios de evaluación:

-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 terreno a partir de sus curvas de nivel.

UNIDAD 4: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL.

Fundamentos del sistema.

Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.

Perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.

Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.

Representación de sólidos.

Criterios de evaluación:

-Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada

axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).

-Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en las caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.

UNIDAD 5: SISTEMA AXONOMÉTRICO OBLICUO.

Fundamentos del sistema.

Disposición de los ejes y utilización del coeficientes de reducción.

Perspectiva Caballera.

Representación de sólidos.

Criterios de evaluación:

-Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).

-Realiza perspectivas caballeras de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

UNIDAD 6: SISTEMA DE PERSPECTIVA CÓNICA.

Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.

Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.

Representación simplificada de la circunferencia.

Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.

Representación de sólidos.

Criterios de evaluación:

-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.

-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.

-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 alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.

BLOQUE III: SISTEMA DIÉDRICO Y NORMALIZACIÓN.

UNIDAD 1: SISTEMA DIÉDRICO: PUNTO, RECTA Y PLANO.

Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.

Representación e identificación de puntos y rectas.

Posiciones relativas respecto a los planos de proyección.

Criterios de evaluación:

-Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.

-Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos y rectas.

UNIDAD 2: SISTEMA DIÉDRICO: PERTENENCIAS.

Rectas particulares del plano.

Figuras poligonales.

-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.

UNIDAD 3: SISTEMA DIÉDRICO: INTERSECCIONES.

Intersecciones entre planos.

Intersecciones entre rectas y planos.

Criterios de evaluación:

-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 intersección.

UNIDAD 4: NORMALIZACIÓN Y CROQUIZACIÓN.

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

Formatos de papel. Doblado de planos.

Vistas. Líneas normalizadas.

Escalas normalizadas.

Rotulación.

Criterios de evaluación:

-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.

-Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.

-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.

UNIDAD 5: VISTAS, CORTES Y SECCIONES.

Diferencia entre corte y sección.

Rayados en cortes y secciones.

Corte total, semi-corte y corte parcial.

Secciones abatidas y secciones desplazadas.

Roturas.

Criterios de evaluación:

-Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

UNIDAD 6: ACOTACIÓN.

Normas de acotación.

Elementos de acotación.

Disposición e inscripción de las cotas.

Indicaciones especiales.

Criterios de evaluación:

-Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

-Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE

1. RESOLVER PROBLEMAS DE TRAZADOS GEOMÉTRICOS Y FORMAS POLIGONALES EN EL PLANO APLICANDO LOS FUNDAMENTOS DE LA GEOMETRÍA MÉTRICA (Comunicación lingüística / Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica / Conciencia y expresiones culturales).
2. DIBUJAR CURVAS TÉCNICAS Y FIGURAS PLANAS APLICANDO LOS CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE TANGENCIAS (Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica / Competencia digital).
3. RELACIONAR LOS FUNDAMENTOS Y CARACTERÍSTICAS DE LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN CON SUS POSIBLES APLICACIONES AL DIBUJO TÉCNICO (Comunicación lingüística / Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica / Competencia digital).
4. REPRESENTAR FORMAS TRIDIMENSIONALES SENCILLAS UTILIZANDO EL SISTEMA DIÉDRICO O EL SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS (Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica / Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor).
5. DIBUJAR PERSPECTIVAS DE FORMAS TRIDIMENSIONALES SELECCIONADO LA AXONOMETRÍA MÁS ADECUADA AL PROPÓSITO DE LA REPRESENTACIÓN (Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica / Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor).
6. DIBUJAR PERSPECTIVAS CÓNICAS DE FORMAS TRIDIMENSIONALES VALORANDO EL MÉTODO SELECCIONADO (Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica / Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor).

7. VALORAR LA NORMALIZACIÓN COMO CONVENCIONALISMO PARA LA COMUNICACIÓN UNIVERSAL (Comunicación lingüística / Competencias sociales y cívicas).

8. APLICAR LAS NORMAS RELACIONADAS CON LOS PRINCIPIOS GENERALES DE REPRESENTACIÓN, CONSIDERANDO EL DIBUJO TÉCNICO COMO UN LENGUAJE UNIVERSAL (Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica / Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor / Competencias sociales y cívicas).

2.7. DIBUJO TÉCNICO. 2º DE BACHILLERATO.

UNIDAD DIDÁCTICA 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Entender el concepto de lugar geométrico y el concepto de arco capaz para resolución de problemas de polígonos.
- Conocer la clasificación ordenada de triángulos, y las características de cada uno de ellos.
- Conocer los elementos notables y las propiedades de los triángulos de cara a su trazado y a la resolución de problemas.
- Conocer la clasificación, propiedades y características de cada uno de los cuadriláteros.
- Razonar las construcciones de los cuadriláteros atendiendo a sus propiedades y a sus relaciones métricas.
- Razonar la construcción de polígonos regulares atendiendo a sus propiedades y a sus relaciones métricas.
- Descomponer el plano a través de redes poligonales simples y complejas.
- Entender y saber aplicar conceptos de: homología, homología afín e inversión.
- Saber y entender el Teorema de las tres homologías.
- Razonar el trazado de las construcciones de tangencia entre rectas y circunferencias, y de éstas entre sí, aplicando los conceptos de potencia e inversión.
- Conocer la existencia y definición de las curvas cíclicas y de las envolventes de la circunferencia, así como su construcción.
- Razonar el trazado de rectas tangentes y secantes a las curvas cónicas.

CONTENIDOS:

Apartado 1: TRAZADOS EN EL PLANO.

- Líneas en la circunferencia. Partes del círculo.
 - Ángulos central, inscrito, exterior, semi-inscrito e interior.
 - Arco capaz. Cuadrilátero inscriptible.
 - Rectificación de la circunferencia.
 - Potencia de un punto.
 - Eje radical.
 - Centro radical.
 - Polaridad.
- Temporalización-----7 horas.

Apartado 2: PROPORCIONALIDAD, SEMEJANZA Y POLÍGONOS.

- Teoremas del cateto y la altura.
- Aplicación del concepto de potencia a la media proporcional y a la proporción áurea.
- Propiedades entre figuras semejantes.
- Trazado de formas y resolución de problemas aplicando el concepto de semejanza.
- Equivalencia.
- Propiedades y construcción de triángulos. Rectas y puntos notables de los triángulos.
- Propiedades y construcción de los cuadriláteros.
- Análisis y construcción de polígonos regulares.

-Trazado de redes poligonales simples y compuestas.

Temporalización-----7 horas.

Apartado 3: INVERSIÓN.

-La inversión como una transformación anamórfica y no proyectiva.

-Elementos de la inversión.

-Inversión de un punto.

-Inversión de una recta.

-Inversión de circunferencias.

-Propiedades de la inversión.

-Construcción de figuras inversas.

Temporalización-----7 horas.

Apartado 4: TANGENCIAS Y CURVAS.

-Trazado de tangencias por potencia, eje radical y centro radical.

-Trazado de tangencias por inversión.

Temporalización-----6 horas.

Apartado 5: HOMOLOGÍA Y AFINIDAD.

-Concepto de geometría proyectiva.

-Operaciones fundamentales: Proyección y sección.

-Perspectividad, proyectividad y homografía.

- Elementos de una homología.
 - Trazado de una homología. Formas de definir una homología.
 - Obtención de las rectas límite.
 - Propiedades de la homología. Teorema de las tres homologías.
 - Construcción de figuras homológicas.
 - Transformación homológica de la circunferencia.
 - Elementos de la homología afín.
 - Construcción de figuras afines.
 - Figura afín de una circunferencia.
- Temporalización-----7 horas.

Apartado 6: CURVAS CÓNICAS Y TÉCNICAS.

- Tangente a una cónica por un punto de la misma.
 - Tangentes a una cónica desde un punto exterior.
 - Tangentes a una cónica paralelas a una dirección.
 - Intersección de rectas con curvas cónicas.
 - Cicloides, epicloides e hipocicloides.
 - Envolventes de la circunferencia.
 - Volutas, hélices y curvas diversas.
- Temporalización-----6 horas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE

-RESOLVER PROBLEMAS DE TANGENCIAS INDICANDO GRÁFICAMENTE LA CONSTRUCCIÓN AUXILIAR UTILIZADA, LOS PUNTOS DE ENLACE Y LA RELACIÓN ENTRE SUS ELEMENTOS (Comunicación lingüística / Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica).

-DIBUJAR CURVAS CÍCLICAS Y CÓNICAS UTILIZANDO SUS PROPIEDADES FUNDAMENTALES PARA RESOLVER PROBLEMAS DE PERTENENCIA, TANGENCIA O INCIDENCIA (Comunicación lingüística / Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica).

-RELACIONAR LAS TRANSFORMACIONES HOMOLÓGICAS CON SUS APLICACIONES A LA GEOMETRÍA PLANA Y A LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN (Comunicación lingüística / Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica).

UNIDAD DIDÁCTICA 2 : SISTEMA DIÉDRICO ORTOGONAL.**OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Saber obtener la intersección de los distintos elementos.
- Saber representar en el Sistema Diédrico el paralelismo y la perpendicularidad.
- Saber realizar ejercicios de abatimiento, cambios de plano de proyección, y giros con ejes perpendiculares a los planos de proyección en el Sistema Diédrico.
- Saber y entender la resolución de problemas de distancia, ángulos y verdaderas magnitudes.
- Entender el concepto de superficie, su representación y contorno aparente en el sistema diédrico.
- Saber representar cuerpos geométricos y volúmenes, entendiendo sus conceptos.
- Saber realizar secciones, e intersecciones con rectas, de cuerpos geométricos fundamentales.

CONTENIDOS:**Apartado 1: ELEMENTOS FORMALES E INTERSECCIONES.**

- Intersecciones entre rectas.
- Intersecciones entre planos.

-Intersecciones entre rectas y planos.

Temporalización-----6 horas.

Apartado 2: PARALELISMO, PERPENDICULARIDAD Y DISTANCIAS.

-Paralelismo entre rectas.

-Paralelismo entre planos.

-Paralelismo entre recta y plano.

-Recta perpendicular a un plano.

-Plano perpendicular a una recta.

-Rectas perpendiculares entre sí.

-Planos perpendiculares entre sí.

-Distancia entre dos puntos.

-Distancia de un punto a un plano.

-Distancia de un punto a una recta.

-Distancia entre dos rectas paralelas.

-Distancia entre dos planos paralelos.

-Distancia entre dos rectas que se cruzan.

Temporalización-----10 horas.

Apartado 3: VERDADERAS MAGNITUDES, GIROS Y ABATIMIENTOS.

-Abatimiento de un punto contenido en un plano.

-Abatimiento de una recta situada en un plano.

-Abatimiento de un plano.

-Giro de un punto.

-Giro de un recta.

-Giro de un plano.

Temporalización-----5 horas.

Apartado 4: VERDADERAS MAGNITUDES, CAMBIOS DE PLANOS Y ÁNGULOS.

-Nuevas proyecciones de un punto tras un cambio de plano de proyección.

-Nuevas proyecciones de una recta tras un cambio de plano de proyección.

-Nuevas trazas del plano tras un cambio de plano de proyección.

-Ángulo de dos rectas y bisectriz del ángulo.

-Ángulo de recta y plano.

-Ángulos que forma una recta con los planos de proyección.

-Ángulos que forma un plano cualquiera con los planos de proyección.

Temporalización-----5 horas.

Apartado 5: REPRESENTACIÓN DE POLIEDROS REGULARES.

-Representación del tetraedro.

-Representación del hexaedro o cubo.

- Representación del octaedro.
- Representación del dodecaedro.
- Representación del icosaedro.
- Secciones, desarrollos y transformadas.
- Intersección con rectas.

Temporalización-----10 horas.

Apartado 6: REPRESENTACIÓN DE SUPERFICIES RADIADAS Y DE REVOLUCIÓN.

- Representación de una superficie prismática.
- Representación de una superficie piramidal.
- Representación de una superficie cónica.
- Representación de una superficie cilíndrica.
- Representación de la esfera.
- Secciones, desarrollos y transformadas.
- Intersección con rectas.

Temporalización-----10 horas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE

-VALORAR LA IMPORTANCIA DE LA ELABORACIÓN DE DIBUJOS A MANO ALZADA PARA DESARROLLAR LA VISIÓN ESPACIAL (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor / Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica).

-REPRESENTAR POLIEDROS REGULARES, PIRÁMIDES, PRISMAS, CILINDROS Y CONOS MEDIANTE SUS PROYECCIONES ORTOGONALES

(Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica).

UNIDAD DIDÁCTICA 3 : NORMALIZACIÓN Y OTROS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Conocer los tipos de axonometrías.
- Saber representar en perspectiva isométrica punto, recta y plano, y sus relaciones de paralelismo.
- Entender la axonometría ortogonal, saber dibujar los ejes y utilizar los coeficientes de reducción.
- Saber representar, en isométrico y caballera, formas planas y circunferencias en planos coordenados o paralelos a los mismos, representación de superficies y cuerpos geométricos elementales.
- Entender la proyección cónica, sus fundamentos y elementos.
- Saber representar, en perspectiva cónica, punto, recta y plano, elementos del infinito, paralelismo, formas planas y sólidos elementales.
- Conocer y saber explicar las normas UNE e ISO.
- Conocer los sistemas Europeo y Americano de representación.
- Representar en el S. Europeo: vistas, secciones, cortes y roturas.
- Saber acotar en: serie, paralelo y acotación combinada.
- Saber realizar croquis acotados en el sistema diédrico y axonométrico.
- Conocer las normas fundamentales para el dibujo industrial y arquitectónico.

CONTENIDOS:

Apartado 1: NORMALIZACIÓN.

-Vistas de piezas simétricas. Vistas interrumpidas. Elementos iguales.

Temporalización-----5 horas.

Apartado 2: ACOTACIÓN.

-Acotación por coordenadas. Dimensiones iguales.

-Acotación de chaflanes, avellanados, ranuras y perfiles.

-Conicidad, convergencia e inclinación.

-Acotación de planos arquitectónicos y de construcción.

Temporalización-----5 horas.

Apartado 3: CORTES Y SECCIONES.

-Cortes, secciones y roturas.

-Partes contiguas. Intersecciones. Representación de caras planas.

-Corte total por un solo plano. Elementos equidistantes.

Temporalización-----5 horas.

Apartado 4: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL Y OBLICUO.

-Escalas axonométricas. Verdaderas magnitudes.

-Alfabeto del punto, de la recta y del plano.

-Pertenencias, paralelismo e intersecciones.

-Representación de figuras poliédricas y de revolución.

-Intersecciones con rectas y planos. Secciones.

-Relación del sistema axonométrico con el diédrico.

Temporalización-----10 horas.

Apartado 5: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL.

-Fundamentos y elementos del sistema.

-Alfabeto del punto, recta y plano.

-Pertenencias, paralelismo y perpendicularidad. Intersecciones.

-Perspectiva central y oblicua.

-Representación de superficies poliédricas y de revolución.

-Trazado de perspectivas exteriores.

Temporalización-----10 horas.

Apartado 6: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS.

Temporalización-----5 horas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE

-DIBUJAR AXONOMETRÍAS DE POLIEDROS REGULARES, PIRÁMIDES, PRISMAS, CILINDROS Y CONOS, DETERMINANDO LAS SECCIONES PLANAS PRINCIPALES (Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica).

-ELABORAR BOCETOS, CROQUIS Y PLANOS NECESARIOS PARA LA DEFINICIÓN DE UN PROYECTO SENCILLO RELACIONADO CON EL DISEÑO INDUSTRIAL O ARQUITECTÓNICO (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor / Comunicación lingüística / Competencia matemática, científica y tecnológica / Competencias sociales y cívicas).

-PRESENTAR DE FORMA INDIVIDUAL Y COLECTIVA LOS BOCETOS, CROQUIS Y PLANOS NECESARIOS PARA LA DEFINICIÓN DE UN PROYECTO SENCILLO RELACIONADO CON EL DISEÑO INDUSTRIAL O ARQUITECTÓNICO (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor / Competencia digital / Competencia matemática, científica y tecnológica / Competencias sociales y cívicas).

CONTENIDOS ACTITUDINALES.

- Valoración del uso correcto y mantenimiento de la instrumentación necesaria para el trazado geométrico.
- Búsqueda de limpieza, rigor y precisión en la realización de los trazados.
- Valoración de la capacidad ordenadora de la forma en el espacio.
- Valoración y ordenación secuenciada del proceso de realización y trazado de dibujos geométricos.
- Valoración de la puntualidad y presentación adecuada de las actividades.
- Valoración del interés por la asignatura y por la investigación.
- Gusto por la precisión, exactitud y limpieza, en la elaboración de trabajos, y conservación de instrumentos de precisión.

3.- METODOLOGÍA

1. Partir de los conocimientos previos del alumno/a.

Se procurará en todo momento identificar y explicitar las ideas que y poseen los alumnos/as sobre el objeto de estudio, para así poder facilitar una confrontación entre lo que el alumno sabe y la nueva información aportada.

2. Formación continua.

Además, lo aprendido debe servir de base a la construcción de nuevos conocimientos, procurándose una secuenciación lógica, adaptada a las circunstancias peculiares de cada aula, grupo de alumnos, y estado evolutivo; no significando esto una compartimentación rígida de los conocimientos.

3. Promover la participación.

Se intentará proponer actividades que logren interesar al alumno sobre el objeto de estudio en que se vaya a trabajar. Al no basarse el aprendizaje en la repetición de esquemas y modelos, sino en la creación y valoración personal, las propuestas de trabajo aportarán soluciones donde se integre cognitivamente y afectivamente la labor del alumnado. En este sentido, los miembros del Departamento de Dibujo han seleccionado, con este fin, bloques temáticos diversos y amplios que puedan satisfacer, en la medida de lo posible, las expectativas individuales de la mayor parte del alumnado.

4. Promover la observación y confrontación con el entorno.

Las actividades se vincularán al medio y al entorno cotidiano del alumno. Plantear otro nivel de aprendizaje motivado por la interacción entre el alumno y el medio; es decir, una confrontación entre sus criterios personales y la diversidad de criterios de sus compañeros; paralelamente se producirá otra confrontación de sus conocimientos intuitivos con los conocimientos objetivos o científicos aportados por el profesor y otras fuentes de información. De este choque ha de surgir una construcción de conocimientos en el alumno/a realmente significativa.

5. Utilización de la mayor variedad de recursos.

El profesor utilizará todos aquellos recursos tanto didácticos, como materiales (utilización de imágenes para las ejemplificaciones, coloquios, trabajos en equipo, biblioteca del aula, ordenadores, etc.), que puedan ayudar al alumno a comprender lo explicado y motivarse en la realización de las actividades. En explicaciones y actividades complejas se le facilitará al alumno fotocopias para su posterior comprensión y análisis del ejercicio, pero siempre serán un apoyo y no una finalidad educativa.

6. Favorecer el pensamiento divergente.

Se favorecerá el pensamiento divergente, sobre todo frente a tópicos, convencionalismos y estandarizaciones sobre determinados hechos y conocimientos. Se deberá desarrollar la capacidad de solucionar problemas, dando más de una respuesta a una misma situación. Se fomentará la realización de puestas en común para abordar nuevos contenidos, valorar resultados, analizar imágenes o hechos, con el fin de enriquecer con diferentes puntos de vista las cuestiones que se susciten, rompiendo con los estereotipos.

7. Favorecer la experimentación y la observación.

Se procurará proporcionar a los alumnos oportunidades para poner en práctica sus nuevos conocimientos; no en el sentido científico de la palabra, sino en el de la experiencia y la observación.

8. Establecer distintos niveles de profundización.

Es imprescindible proponer distintos niveles de profundización en los contenidos del área, así como, en el desarrollo de las actividades que se propongan en las diferentes unidades didácticas. De esta forma cada alumno, en virtud de sus posibilidades, capacidades e intereses puede establecer su propio proceso de enseñanza-aprendizaje de forma coherente y secuenciada.

Las actividades se diseñarán para ser realizadas en diversos niveles de complejidad y dificultad. De esta manera el alumno/a podrá tomar decisiones personales en el momento de planificar las distintas fases e trabajo para su realización, estimando el nivel de acabado de éstas y la mayor o menor profundización en los contenidos. De esta manera, los alumnos/as con dificultades más o menos significativas en el área podrán optar por realizar actividades más apropiadas y adaptadas a su nivel evolutivo.

9. Flexibilidad a la hora de proponer las actividades.

En la medida de lo posible, el profesor fomentará la flexibilidad a la hora de proponer las actividades y creará diversas posibilidades de actuación individual para que el alumno/a se manifieste de acuerdo a sus expectativas y capacidades. Es crucial establecer alternativas flexibles para alumnos que no se adapten plenamente a las características y circunstancias de la programación. Al final de cada unidad se planteará un trabajo relacionado directamente con el tema desarrollado. Este trabajo práctico se desarrollará en la medida de lo posible en clase.

10. Explicitar la finalidad de lo que se realiza.

Las actividades serán presentadas de manera que queden especificados los fines u objetivos que se pretenden alcanzar; fines que debe conocer el alumno para que su esfuerzo se convierta en auténtico aprendizaje.

11. Realización de actividades colectivas.

Se fomentará la realización de actividades de grupo que faciliten el comportamiento solidario y respetuoso de los componentes del grupo, favoreciendo la comunicación y desinhibición dentro del aula.

12. Seguimiento diario.

Se realizará un seguimiento diario para que el alumno: traiga el material básico e imprescindible, estudie y asimile los conceptos explicados, trabaje en clase y atienda a las explicaciones. Se alternará la exposición en clase de los temas con los ejercicios prácticos. Para las explicaciones se emplearán esquemas claros que introduzcan al alumno en la problemática a trabajar partiendo siempre del conocimiento previo del alumno, y que sea así una metodología significativa.

4.- EVALUACIÓN**Criterios generales de evaluación de la materia y estándares de aprendizaje evaluables.**

- **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 1º CICLO ESO.**
- **1. IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS CONSTITUTIVOS PARA REPRESENTAR LA REALIDAD (Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico / Competencia en el razonamiento matemático).**
 - **Identificar los elementos constitutivos esenciales (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y textura) de objetos y/o aspectos de la realidad.**
 - Con este criterio se comprueba si el alumno o la alumna es capaz de identificar las cualidades que determinan su valor físico, funcional o estético y de describir por medio de recursos plásticos las proporciones y las relaciones de forma, color, ritmo, textura, presentes en la realidad para interpretarla objetiva o subjetivamente.
- **2. CONOCER Y UTILIZAR LAS TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS (Competencia artística y cultural / Competencia para aprender a aprender).**
 - **Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a los elementos visuales (luz, sombra, textura) y de relación.**
 - Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponer diferentes opciones teniendo en cuenta las consecuencias y evaluar cual es la mejor solución.
- **3. UTILIZAR Y ANALIZAR LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS (Competencia digital y tratamiento de la información / Competencia artística y cultural).**
 - **Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.**
 - Mediante este criterio se pretende saber si el alumnado es capaz de utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión

visual mostrando una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.

- **4. COLABORAR Y TRABAJAR EN GRUPO (Competencia social y ciudadana / Competencia en comunicación lingüística).**
- **Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.**
- Este criterio permite conocer si el alumnado manifiesta actitudes de respeto, tolerancia, flexibilidad e interés favoreciendo, de esta manera, la competencia social.
- **5. TRABAJAR CON INICIATIVA, CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN (Competencia para la autonomía e iniciativa personal / Competencia para aprender a aprender).**
- **Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.**
- Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de tomar conciencia de las necesidades en función de los objetivos y de valorar, críticamente, su producción aceptando los propios errores como instrumento de mejora.
- **6. PLANIFICAR LAS DIFERENTES FASES DE ELABORACIÓN DE UN TRABAJO (Competencia para aprender a aprender / Competencia para la autonomía e iniciativa personal).**
- **Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.**
- Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de utilizar estrategias compositivas adecuadas, realizar un buen uso de las técnicas y diferenciar el origen y variaciones de los elementos visuales (luz, sombra y textura) para realizar sus propias creaciones.
- **7. ANALIZAR E INTERPRETAR IMÁGENES (Competencia social y ciudadana / Competencia en comunicación lingüística).**
- **Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo a la diversidad cultural.**
- Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de valorar las formas e imágenes que propone el campo del arte y el nivel de interés mostrado por el estudio, análisis e interpretación de las mismas.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 2º CICLO ESO.

- **1. ADQUIRIR AUTONOMÍA, CREATIVIDAD Y RESPONSABILIDAD EN EL TRABAJO (Competencia para la autonomía e iniciativa personal / Competencia para aprender a aprender).**
- Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponiendo diversas opciones y evaluar cual es la mejor solución.

- Este criterio pretende conocer si el alumnado adquiere habilidades para ser autónomo, creativo y responsable en el trabajo.
- **2. UTILIZAR LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS (Competencia digital y tratamiento de la información / Competencia artística y cultural).**
- Utilizar recursos informáticos y las tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográfica.
- Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de utilizar diversidad de herramientas de la cultura actual relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación para realizar sus propias creaciones.
- **3. COLABORAR Y TRABAJAR EN GRUPO (Competencia social y ciudadana / Competencia en comunicación lingüística).**
- **Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa.**
- Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de elaborar y participar, activamente, en proyectos cooperativos aplicando estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual.
- **4. CONOCER Y UTILIZAR LAS DIVERSAS TÉCNICAS DE EXPRESIÓN (Competencia artística y cultural / Competencia para aprender a aprender).**
- **Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de expresión gráfico-plástica (dibujo artístico, volumen, pintura, grabado).**
- En este criterio se intenta comprobar si el alumnado conoce distintos tipos de soportes y técnicas bidimensionales (materias pigmentarias y gráficas) y tridimensionales (materiales de desecho y moldeables).
- **5. CONOCER LOS VALORES FUNCIONALES Y ESTÉTICOS DEL DISEÑO (Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico / Competencia artística y cultural).**
- **Utilizar la sintaxis propia de las formas visuales del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos.**
- Con este criterio se trata de comprobar si el alumnado es capaz de distinguir en un objeto simple bien diseñado sus valores funcionales unidos a los estéticos (proporción entre sus partes, color, textura, forma, etc.).
- **6. CONOCER Y UTILIZAR LOS LENGUAJES VISUALES (Competencia digital y tratamiento de la información / Competencia para la autonomía e iniciativa personal).**
- **Elaborar obras multimedia y producciones videográficas utilizando las técnicas adecuadas al medio.**
- Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de reconocer los procesos, las técnicas y los materiales utilizados en los lenguajes específicos fotográficos, cinematográficos y videográficos (encuadres, puntos de vista, trucajes...)
- **7. CONOCER Y UTILIZAR LA REPRESENTACIÓN OBJETIVA Y NORMALIZADA DE FORMAS (Competencia en el razonamiento**

matemático / Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico).

- **Describir objetivamente las formas, aplicando sistemas de representación y normalización.**
- Con este criterio se evalúa si el alumnado es capaz de representar la realidad tal como la ve sobre un soporte bidimensional mediante representaciones que no requieren operaciones complicadas en su trazado. Se evaluará la corrección en el trazado geométrico de los elementos utilizados, su adecuada relación entre distancia y tamaño y su disposición en el espacio.
- **8. REALIZAR LECTURAS DE IMÁGENES (Competencia social y ciudadana / Competencia en comunicación lingüística).**
- **Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de los entornos visuales (obras de arte, diseño, multimedia, etc.).**
- Este criterio pretende conocer si el alumnado es capaz de tener actitudes críticas y de aprecio y respeto hacia las manifestaciones plásticas y visuales de su entorno, superando inhibiciones y prejuicios.

-DIBUJO TÉCNICO. BACHILLERATO.

PRIMERO:

- **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.
- **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.
- **3. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico**, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.
- **4. Representar formas tridimensionales sencillas** a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.
- **5. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales**, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia

relativa de las caras que se deben mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.

- **6. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales**, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.
- **7. 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.
- **8. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación**, formatos, escalas, acotación métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.

SEGUNDO

- **1. Resolver problemas de tangencias** mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, **indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos** (Comunicación lingüística / Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica).
- **2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas**, identificando sus principales elementos y **utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia** (Comunicación lingüística / Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica).
- **3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación**, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización (Comunicación lingüística / Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica).
- **4. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la visión espacial**, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor / Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica).
- **5. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortogonales**, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman (Aprender a aprender / Competencia matemática, científica

y tecnológica).

- **6. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos**, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales (Aprender a aprender / Competencia matemática, científica y tecnológica).
- **7. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico**, valorando la exactitud, rapidez y limpieza, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor / Comunicación lingüística / Competencia matemática, científica y tecnológica / Competencias sociales y cívicas).
- **8. PRESENTAR DE FORMA INDIVIDUAL Y COLECTIVA LOS BOCETOS, CROQUIS Y PLANOS NECESARIOS PARA LA DEFINICIÓN DE UN PROYECTO SENCILLO RELACIONADO CON EL DISEÑO INDUSTRIAL O ARQUITECTÓNICO, VALORANDO LA EXACTITUD, RAPIDEZ Y LIMPIEZA, PLANIFICANDO DE MANERA CONJUNTA SU DESARROLLO, REVISANDO EL AVANCE DE LOS TRABAJOS Y ASUMIENDO LAS TAREAS ENCOMENDADAS CON RESPONSABILIDAD (SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR / COMPETENCIA DIGITAL / COMPETENCIA MATEMÁTICA, CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA / COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS).**

Contenidos o aprendizajes mínimos.

- Los contenidos o aprendizajes mínimos se relacionan con la presentación de los trabajos realizados durante el curso. Al tratarse de un área eminentemente práctica la no realización de estas prácticas hacen imposible la superación de la asignatura. Se exige también un mínimo en cuanto a la presentación y limpieza, su adecuado ajuste al formato o cuaderno, al uso de las herramientas de dibujo y su aplicación, limpieza y resultado final de la lámina o ejercicio.

Procedimientos, instrumentos de evaluación.

- La evaluación del alumno se basa en una información lo más completa posible del mismo sobre conocimientos, hábitos y destrezas.
- Se utilizará la evaluación continua, dado que los conocimientos están programados de forma secuencial y repetitiva.
- La asignatura se entiende fundamentalmente práctica, por lo tanto los procedimientos e instrumentos de evaluación se basarán por una parte en los conocimientos del alumno sobre los temas tratados y por otro lado en la realización de los ejercicios planteados sobre el mismo tema.
- Los procedimientos de evaluación quedan determinados de la siguiente forma:
- Saber aplicar los conocimientos para la resolución de un problema dado.

- Correcto desarrollo de un trabajo fijado, en base a:
 - Presentación, orden y **limpieza**.
 - Método aplicado y su **aptitud** con la materia.
 - Claridad, puntualidad y su **actitud** en clase.
 - **Creatividad**.
 - **Participación** tanto en clase como en los trabajos en grupo.
 - **Puntualidad** en la entrega de los trabajos.
 - Traer todo el **material** a diario.
 - Superar todos los **exámenes**, si los hubiera.

- Para una evaluación más completa y objetiva se efectuarán varios controles a lo largo de cada evaluación, esto permitirá una mejor comprobación del aprendizaje del alumno.

- Será indispensable **tener aprobados cada uno de los controles y exámenes realizados durante la evaluación** para poder aprobar la asignatura, y también para poder hacer la nota media. **De la misma forma, todos los trabajos prácticos son de obligada entrega para superar la asignatura.**

- La evaluación será continua, diferenciada y progresiva de modo que al alumno/a se le califique no sólo por conseguir los objetivos preestablecidos, sino también por la superación de sus propias deficiencias, su esfuerzo diario, comportamiento y actitudes.

- La evaluación debe partir de los conocimientos y aptitudes previas del alumnado, de manera que permita conocer a cada chico/a en sus circunstancias e intentar descubrir sus aptitudes o “inclinaciones” para poder desarrollarlas.

- En esta asignatura hay que tener en cuenta que existen valores subjetivos en función de cada alumno/a, edad, aptitudes, esfuerzo, ambiente, actitudes, etc.

- Por todo esto, la evaluación formativa - basada en la observación directa - estará dirigida a detectar el momento en que se produce un obstáculo, su causa y los mecanismos correctores para superarlos.

- Se realizará, al final de cada fase, una evaluación sumativa que permitirá comprobar el grado de cumplimiento de las intenciones educativas.

- Los medios con los que se cuenta para evaluar en esta asignatura pueden y deben ser diversos y la utilización de uno u otro en cada momento dependerá de las características del alumnado, y de las finalidades que se pretendan.
- De una manera más detallada se explican pormenorizadamente los procedimientos de evaluación:
- 1º- Participación diaria en las actividades programadas y para ello deberá llegar a clase con el material necesario para poder trabajar correctamente. En el caso de que un alumno/a permanezca pasivo/a durante las horas de clase escudándose en el olvido del material obtendrá una calificación negativa que se verá reflejada en la nota del ejercicio que se esté realizando en ese momento.
- 2º- Comportamiento respetuoso tanto con el profesorado como con el resto de compañeros/as. Este respeto se extiende a todo el espacio físico de las aulas (materiales, mobiliario etc.)
- 3º- Entregar todos los ejercicios correctamente realizados y en el plazo previsto.
- 4º- Superar, o al menos intentarlo, las dificultades que se les plantee en cada actividad sin pretender realizar un mero ejercicio mecánico que anule sus propias capacidades.
- El alumno/a deberá entender que los profesores/as pueden y deben guiarle cuando se produzca un obstáculo del que no pueda salir sin ayuda, pero en ningún caso “exigirá” la resolución de cualquier dificultad que se le presente en detrimento de sus capacidades.
- 5º Nivel de consecución de los objetivos específicos de cada curso en relación con las capacidades de cada alumno.
- 6º- El alumno/a deberá superar o al menos intentarlo, las pruebas objetivas propuestas. El hecho de que esta asignatura sea fundamentalmente práctica no quiere decir que la mera entrega de trabajos sin un soporte conceptual aceptable por parte del alumnado sea suficiente para conseguir una evaluación positiva en la asignatura.
- 7º- El alumno/a se expresará con corrección y utilizando el vocabulario propio de la asignatura.

Para finalizar aclaremos que no se trata de hacer una media después de calificar cada criterio individualmente, lo que se pretende es que cada alumno/a se comporte, estudie y trabaje en igual medida aceptando unas normas básicas y creándose unos hábitos que le hagan madurar y adaptarse a los cambios inevitables al llegar a la E.S.O.

Criterios de calificación.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 1º ESO

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Realización de trabajos: Se realizará uno o varios trabajos por cada unidad del temario que podrán contener, a su vez, una o varias actividades.

Cuaderno de clase: Se recogerán y se calificarán una vez terminados cada uno de los bloques temáticos al finalizar cada trimestre.

Realización de controles: Se realizará un control o examen por cada uno de los bloques temáticos.

Trabajos de grupo: Se realizarán varios trabajos colectivos que consistirán en la documentación de un tema, la exposición en clase o la realización de presentaciones audiovisuales.

Para la evaluación de todas las actividades que se realicen durante el curso se tendrá en cuenta la adquisición de las competencias clave ponderadas de la siguiente forma:

-ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA (50 % de la calificación): **Conciencia y expresiones culturales / Competencia matemática, científica y tecnológica / Competencia digital / Comunicación lingüística.** Correcta realización de las actividades, precisión y trazados adecuados. Profundización en el conocimiento de los diferentes códigos artísticos, utilizando las técnicas y los recursos gráfico-plásticos. Capacidad para ver, percibir, mirar, observar y representar la realidad. Experimentación e investigación con diversas técnicas pictóricas, plásticas, gráficas y visuales. Capacidad de expresarse a través de la imagen. Capacidad para obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento. Capacidad para profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Etc.

-PLANIFICACIÓN Y CREATIVIDAD (30 % de la calificación): **Aprender a aprender / Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** Presentación y limpieza en las actividades. Originalidad y creatividad. Puntualidad en la entrega. Trabajo diario y constante. Traer el material pedido. Puntualidad y asistencia a clase. Capacidad emprendedora para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto. Etc

-CONVIVENCIA Y ACTITUD EN CLASE (20 % de la calificación): **Competencias sociales y cívicas.** Comportamiento del alumno o alumna. Actitud e interés mostrado durante la realización de las actividades. Mostrar respeto tanto a compañeros como a profesores. Guardar silencio mientras se pasa lista, se trabaja, cuando el profesor explica o un compañero interviene para preguntar dudas. Mostrar una actitud positiva y colaboradora. Atender a las explicaciones. Actitud de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad. Adquisición de habilidades sociales con el trabajo en grupo para valorar

positivamente las aportaciones de los compañeros. Etc.

La evaluación será continua. Por lo tanto, **al final de cada evaluación** se realizará la nota media de todas las actividades, controles y pruebas realizadas desde comienzos de curso. En cada evaluación habrá **tantas notas como actividades** se realicen, un **control** y una **nota sobre el cuaderno** por cada bloque temático. **Todas estas calificaciones se sumarán y dividirán por el número total de notas.**

La nota media. Al tratarse de evaluación continua la calificación de la segunda evaluación y la final se realizará mediante la media aritmética de todas las calificaciones desde el inicio del curso hasta el final.

En cada momento se calculará y expresará por sistema de redondeo con números enteros y décimas. Estas décimas a su vez serán redondeadas a números enteros como nota definitiva de cara a los expedientes de cada alumno o alumna. Se procederá de la siguiente forma:

-Cinco o más décimas suponen un entero más en la nota (p.ej.: 4,5=5 puntos, 7,8=8 puntos, etc.).

-Menos de cinco décimas serán despreciadas en la nota (p.ej.: 4,4=4 puntos, 6,2=6 puntos, etc.).

Por tanto, **será imprescindible para la evaluación positiva que la nota media sea, al menos, igual o superior a 4,5 puntos.**

Recuperación.

Si un alumno o alumna obtiene una calificación negativa (4,4 puntos o menos) en evaluación ordinaria de Junio tendrá que presentarse en Septiembre a la evaluación extraordinaria. Esta prueba extraordinaria consistirá en un **examen de los contenidos impartidos durante el curso** y en la **entrega de los trabajos y apuntes que en su momento fueron evaluados negativamente o, en cualquier caso, no fueron entregados durante el proceso de evaluación continua.**

Las notas obtenidas mediante prueba extraordinaria sustituirán a las evaluadas negativamente en la ordinaria, procediéndose bajo los mismos criterios a la obtención de la nota definitiva.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 2º y 3º ESO

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Realización de trabajos: Se realizará uno o varios trabajos por cada unidad del temario que podrán contener, a su vez, una o varias actividades.

Cuaderno de clase: Se recogerán y se calificarán una vez terminados cada uno de los bloques temáticos al finalizar cada trimestre.

Realización de controles: Se realizará un control o examen por cada uno de los bloques temáticos.

Trabajos de grupo: Se realizarán varios trabajos colectivos que consistirán en la documentación de un tema, la exposición en clase o la realización de presentaciones audiovisuales.

PROCEDIMIENTOS PARA LA CALIFICACIÓN Y LA EVALUACIÓN

Para la evaluación de todas las actividades que se realicen durante el curso se tendrá en cuenta la adquisición de las competencias clave ponderadas de la siguiente forma:

-ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA (50 % de la calificación): **Conciencia y expresiones culturales / Competencia matemática, científica y tecnológica / Competencia digital / Comunicación lingüística.** Correcta realización de las actividades, precisión y trazados adecuados. Profundización en el conocimiento de los diferentes códigos artísticos, utilizando las técnicas y los recursos gráfico-plásticos. Capacidad para ver, percibir, mirar, observar y representar la realidad. Experimentación e investigación con diversas técnicas pictóricas, plásticas, gráficas y visuales. Capacidad de expresarse a través de la imagen. Capacidad para obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento. Capacidad para profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Etc.

-PLANIFICACIÓN Y CREATIVIDAD (30 % de la calificación): **Aprender a aprender / Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** Presentación y limpieza en las actividades. Originalidad y creatividad. Puntualidad en la entrega. Trabajo diario y constante. Traer el material pedido. Puntualidad y asistencia a clase. Capacidad emprendedora para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto. Etc

-CONVIVENCIA Y ACTITUD EN CLASE (20 % de la calificación): **Competencias sociales y cívicas.** Comportamiento del alumno o alumna. Actitud e interés mostrado durante la realización de las actividades. Mostrar respeto tanto a compañeros como a profesores. Guardar silencio mientras se pasa lista, se trabaja, cuando el profesor explica o un compañero interviene para preguntar dudas. Mostrar una actitud positiva y colaboradora. Atender a las explicaciones. Actitud de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad. Adquisición de habilidades sociales con el trabajo en grupo para valorar positivamente las aportaciones de los compañeros. Etc.

La evaluación será continua. Por lo tanto, **al final de cada evaluación** se realizará la nota media de todas las actividades, controles y pruebas

realizadas desde comienzos de curso. En cada evaluación habrá **tantas notas como actividades** se realicen, un **control** y una **nota sobre el cuaderno** por cada bloque temático. **Todas estas calificaciones se sumarán y dividirán por el número total de notas.**

La nota media. Al tratarse de evaluación continua la calificación de la segunda evaluación y la evaluación final se realizará mediante la media aritmética de todas las calificaciones desde el inicio del curso hasta el final.

En cada momento se calculará y expresará por sistema de redondeo con números enteros y décimas. Estas décimas a su vez serán redondeadas a números enteros como nota definitiva de cara a los expedientes y boletines de notas de cada alumno o alumna. Se procederá de la siguiente forma:

-Cinco o más décimas suponen un entero más en la nota (p.ej.: 4,5 = 5 puntos, 7,8 = 8 puntos, etc.).

-Menos de cinco décimas serán despreciadas en la nota (p.ej.: 4,4 = 4 puntos, 6,2 = 6 puntos, etc.).

Por tanto, **será imprescindible para la evaluación positiva que la nota media sea, al menos, igual o superior a 4,5 puntos.**

Recuperación.

Si un alumno o alumna obtiene una calificación negativa (4,4 puntos o menos) en evaluación ordinaria de Junio tendrá que presentarse en Septiembre a la evaluación extraordinaria. Esta prueba extraordinaria consistirá en un **examen de los contenidos impartidos durante el curso** y en la **entrega de los trabajos y apuntes que en su momento fueron evaluados negativamente o, en cualquier caso, no fueron entregados durante el proceso de evaluación continua.**

Las notas obtenidas mediante prueba extraordinaria sustituirán a las evaluadas negativamente en la ordinaria, procediéndose bajo los mismos criterios a la obtención de la nota definitiva.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 4º ESO (DIBUJO ARTÍSTICO)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Realización de trabajos: Se realizará uno o varios trabajos por cada unidad del temario que podrán contener, a su vez, una o varias actividades.

Cuaderno de clase: Se recogerán y se calificarán una vez terminados cada uno de los bloques temáticos al finalizar cada trimestre.

Realización de controles: Se realizará un control o examen por cada uno de los bloques temáticos.

Trabajos de grupo: Se realizarán varios trabajos colectivos que consistirán en la documentación de un tema, la exposición en clase o la realización de presentaciones audiovisuales.

Para la evaluación de todas las actividades que se realicen durante el curso se tendrá en cuenta la adquisición de las competencias clave ponderadas de la siguiente forma:

-ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA (50 % de la calificación): Conciencia y expresiones culturales / Competencia matemática, científica y tecnológica / Competencia digital / Comunicación lingüística. Correcta realización de las actividades, precisión y trazados adecuados. Profundización en el conocimiento de los diferentes códigos artísticos, utilizando las técnicas y los recursos gráfico-plásticos. Capacidad para ver, percibir, mirar, observar y representar la realidad. Experimentación e investigación con diversas técnicas pictóricas, plásticas, gráficas y visuales. Capacidad de expresarse a través de la imagen. Capacidad para obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento. Capacidad para profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Etc.

-PLANIFICACIÓN Y CREATIVIDAD (30 % de la calificación): Aprender a aprender / Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Presentación y limpieza en las actividades. Originalidad y creatividad. Puntualidad en la entrega. Trabajo diario y constante. Traer el material pedido. Puntualidad y asistencia a clase. Capacidad emprendedora para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto. Etc

-CONVIVENCIA Y ACTITUD EN CLASE (20 % de la calificación): Competencias sociales y cívicas. Comportamiento del alumno o alumna. Actitud e interés mostrado durante la realización de las actividades. Mostrar respeto tanto a compañeros como a profesores. Guardar silencio mientras se pasa lista, se trabaja, cuando el profesor explica o un compañero interviene para preguntar dudas. Mostrar una actitud positiva y colaboradora. Atender a las explicaciones. Actitud de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad. Adquisición de habilidades sociales con el trabajo en grupo para valorar positivamente las aportaciones de los compañeros. Etc.

La evaluación será continua. Por lo tanto, **al final de cada evaluación** se realizará la nota media de todas las actividades, controles y pruebas realizadas desde comienzos de curso. En cada evaluación habrá **tantas notas como actividades** se realicen, un **control** y una **nota sobre el cuaderno** por cada bloque temático. **Todas estas calificaciones se sumarán y dividirán por el número total de notas.**

La nota media. Al tratarse de evaluación continua la calificación de la segunda evaluación y la final se realizará mediante la media aritmética de todas las calificaciones desde el inicio del curso hasta el final.

En cada momento se calculará y expresará por sistema de redondeo con números enteros y décimas. Estas décimas a su vez serán redondeadas a números enteros como nota definitiva de cara a los expedientes de cada alumno o alumna. Se procederá de la siguiente forma:

-Cinco o más décimas suponen un entero más en la nota (p.ej.: 4,5=5 puntos, 7,8=8 puntos, etc.).

-Menos de cinco décimas serán despreciadas en la nota (p.ej.: 4,4=4 puntos, 6,2=6 puntos, etc.).

Por tanto, **será imprescindible para la evaluación positiva que la nota media sea, al menos, igual o superior a 4,5 puntos.**

Recuperación.

Si un alumno o alumna obtiene una calificación negativa (4,4 puntos o menos) en evaluación ordinaria de Junio tendrá que presentarse en Septiembre a la evaluación extraordinaria. Esta prueba extraordinaria consistirá en un **examen de los contenidos impartidos durante el curso** y en la **entrega de los trabajos y apuntes que en su momento fueron evaluados negativamente o, en cualquier caso, no fueron entregados durante el proceso de evaluación continua.**

Las notas obtenidas mediante prueba extraordinaria sustituirán a las evaluadas negativamente en la ordinaria, procediéndose bajo los mismos criterios a la obtención de la nota definitiva.

DIBUJO TÉCNICO 1º DE BACHILLERATO.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Realización de trabajos.

De cada unidad del temario se realizará un trabajo o control que servirá para poner en práctica los contenidos estudiados en dicho tema. La realización de estas actividades es obligatoria y se deben presentar en los plazos previstos. Se calificará negativamente con un punto cada día de demora injustificada hasta agotar el plazo establecido. No obstante, se pueden entregar con el correspondiente justificante de enfermedad o deber inexcusable para evitar la sanción sobre la calificación.

Para cada uno de los parciales, trabajos o actividades los criterios de corrección serán los siguientes:

- Corrección en el planteamiento (45% aprox.).
- Exactitud de la solución, aplicación de las normas y procedimientos adecuados (45% aprox.).
- Destreza en el trazado, limpieza y disposición en el formato (10% aprox.).

Exámenes parciales y notas parciales definitivas

Se impartirá una unidad de cada bloque temático para, posteriormente, realizar un examen parcial de los tres unidades impartidas. De esta manera, en cada parcial se incluyen contenidos de los tres bloques temáticos, repitiéndose la secuencia hasta en seis ocasiones.

Por tanto, se realizarán seis exámenes parciales a lo largo del curso. Los alumnos que no superen un parcial tendrán derecho a una recuperación. Con la puntuación de cada parcial, o su correspondiente recuperación, se practicará la nota media con todos los trabajos o controles correspondientes a las unidades incluidas en el parcial para obtener la **nota parcial definitiva.**

El alumno también podrá presentarse a los exámenes de recuperación para suplir la calificación negativa de algún control o actividad. En este caso, la nota de recuperación remplazará a la calificación que resulte más ventajosa para alumno. En caso de que la calificación obtenida mediante recuperación no sirva para mejorar su nota parcial definitiva será desestimada para no resultar perjudicado.

Los exámenes parciales tendrán la misma estructura, dos opciones a elegir una, con dos ejercicios y un problema en cada una ellas. Los ejercicios tendrán una puntuación máxima de tres puntos y los problemas de cuatro puntos. Los ejercicios o problemas podrán versar de algún modo sobre contenidos ya incluidos en parciales anteriores de tal manera que los conocimientos nuevos se deben construir desde la base de los anteriores y desde un proceso de evaluación continua.

Se considerará como correcto cualquier método que se aplique para la resolución de los ejercicios y problemas, siempre que esté de acuerdo con los contenidos de la programación y que conduzca correctamente a la solución pedida.

Calificaciones en cada evaluación.

La nota global de cada evaluación se hallará mediante la **media aritmética de todas las notas parciales definitivas** obtenidas hasta el momento. Será imprescindible para la evaluación continua que, en todo momento, la nota media sea igual o mayor que cuatro puntos con cinco décimas. Por consiguiente, la calificación definitiva en la evaluación final y ordinaria será la nota media de las calificaciones correspondientes a las seis notas parciales definitivas.

Recuperación extraordinaria.

Los alumnos/as, que no superen la asignatura en evaluación ordinaria, tendrán que presentarse a un examen global que versará sobre el programa impartido atendiendo a los contenidos que el alumno, de manera específica, no superó durante el curso. Esta prueba se celebrará según el calendario previsto por Jefatura de Estudios en septiembre. La nota obtenida mediante prueba extraordinaria sustituirá a la ordinaria, procediéndose bajo los mismos criterios para la obtención de la nota definitiva.

La nota media y la nota definitiva.

En cada momento la nota media se calculará y expresará por sistema de redondeo con números enteros y décimas. Estas décimas a su vez serán redondeadas a números enteros como nota definitiva de cara a los expedientes de cada alumno o alumna. Se procederá de la siguiente forma:

-Cinco o más décimas suponen un entero más en la nota (p.ej.: 4,5 = 5 puntos, 7,8 = 8 puntos, etc.).

-Menos de cinco décimas serán despreciadas en la nota (p.ej.: 4,4 = 4 puntos, 6,2 = 6 puntos, etc.).

Por tanto, será imprescindible para la evaluación positiva que la nota media sea, al menos, igual o superior a 4,5 puntos.

DIBUJO TÉCNICO 2º DE BACHILLERATO.

Realización de trabajos.

De cada apartado del temario se realizará un trabajo o control que sirva para poner en práctica los contenidos estudiados en dicho tema. La realización de estas actividades es obligatoria y se deben presentar en los plazos previstos. Se calificará negativamente con un punto cada día de demora injustificada hasta agotar el plazo establecido. No obstante, se pueden entregar con el correspondiente justificante de enfermedad o deber inexcusable para evitar la sanción sobre la calificación.

Para cada uno de los parciales, trabajos o actividades los criterios de corrección serán los siguientes:

- Corrección en el planteamiento (45% aprox.).
- Exactitud de la solución, aplicación de las normas y procedimientos adecuados (45% aprox.).
- Destreza en el trazado, limpieza y disposición en el formato (10% aprox.).

Exámenes parciales y notas parciales definitivas

Se realizarán seis exámenes parciales a lo largo del curso. Los alumnos que no superen un parcial tendrán derecho a una recuperación. Cuando la puntuación de cada parcial, o su correspondiente recuperación, sea igual o mayor a cuatro con cinco décimas, se practicará la nota media con todos los trabajos o controles correspondientes a los apartados incluidos en el parcial para obtener la **nota parcial definitiva**. En caso contrario, la nota negativa del examen parcial o recuperación (la mayor de las dos) será la nota parcial definitiva.

Los exámenes parciales tendrán la misma estructura, dos opciones a elegir una, con dos ejercicios y un problema en cada una ellas. Los ejercicios tendrán una puntuación máxima de tres puntos y los problemas de cuatro puntos. Uno de los ejercicios o problemas de cada opción versará sobre contenidos ya incluidos en parciales anteriores de tal manera que los conocimientos nuevos se deben construir desde la base de los anteriores.

Se considerará como correcto cualquier método que se aplique para la resolución de los ejercicios y problemas, siempre que esté de acuerdo con los contenidos de la programación y que conduzca correctamente a la solución pedida.

Calificaciones en cada evaluación.

La nota global de cada evaluación se hallará mediante la **media aritmética de todas las notas parciales definitivas** obtenidas hasta el momento. Será imprescindible para la evaluación continua que, en todo momento, la nota media sea igual o mayor que cuatro puntos con cinco décimas. Por consiguiente, la calificación definitiva en la evaluación final y ordinaria será la nota media de las calificaciones correspondientes a las seis notas parciales definitivas.

Recuperación extraordinaria.

Los alumnos/as, que no superen la asignatura en evaluación ordinaria, tendrán que presentarse a un examen global que versará sobre el programa impartido atendiendo a los contenidos que el alumno, de manera específica, no superó durante el curso. Esta prueba se celebrará según el calendario previsto por Jefatura de Estudios en septiembre. La nota obtenida mediante prueba extraordinaria sustituirá a la ordinaria, procediéndose bajo los mismos criterios para la obtención de la nota definitiva.

La nota media y la nota definitiva.

En cada momento la nota media se calculará y expresará por sistema de redondeo con números enteros y décimas. Estas décimas a su vez serán redondeadas a números enteros como nota definitiva de cara a los expedientes de cada alumno o alumna. Se procederá de la siguiente forma:

-Cinco o más décimas suponen un entero más en la nota (p.ej.: 4,5=5 puntos, 7,8=8 puntos, etc.).

-Menos de cinco décimas serán despreciadas en la nota (p.ej.: 4,4=4 puntos, 6,2=6 puntos, etc.).

Por tanto, será imprescindible para la evaluación positiva que la nota media sea, al menos, igual o superior a 4,5 puntos.

5.- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN EXTRAORDINARIOS

Pruebas de Septiembre

Si un alumno o alumna obtiene una calificación negativa en evaluación ordinaria de Junio tendrá que presentarse en Septiembre a la evaluación extraordinaria. Esta prueba extraordinaria consistirá en un examen de los contenidos impartidos durante el curso y en la entrega de los trabajos y apuntes que en su momento fueron evaluados negativamente o, en cualquier caso, no fueron entregados durante el proceso de evaluación continua.

Recuperación de alumnos con asignaturas pendientes.

Todos los alumnos que tengan la materia pendiente pueden recuperarla mediante la realización de un examen y la entrega de trabajos o cuadernillo de recuperación. Estos cuadernillos estarán a disposición del alumnado en la copistería del centro.

Los alumnos serán previamente informados por Jefatura de Estudios de la fecha y el lugar en la que deberán examinarse y entregar los trabajos. Para

<p>Las notas obtenidas mediante prueba extraordinaria sustituirán a las evaluadas negativamente en la ordinaria, procediéndose bajo los mismos criterios a la obtención de la nota definitiva.</p>	<p>ello, se establecerán dos convocatorias ordinarias y una extraordinaria en septiembre.</p> <p>Los profesores que lleven su seguimiento estarán a disposición para resolver las dudas que a dichos alumnos les puedan surgir.</p> <p>Se practicará la nota media entre la nota del examen y la nota del cuadernillo. El examen versará sobre las actividades del cuadernillo.</p> <p>Los criterios de calificación son: Adecuación de resultados a lo que se pedía y pretendía en cada actividad. Correcta realización de los ejercicios y actividades. Realización imaginativa y personal. Presentación y limpieza en el trabajo.</p> <p>Cuando el alumno o alumna esté cursando la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en el presente curso podrá aprobar la asignatura pendiente cuando el profesor encargado de su seguimiento, en base a los criterios de evaluación previstos en la programación, estime que ha desarrollado suficientemente las capacidades y objetivos propuestos para cursos anteriores. Esta evaluación podrá concretarse a partir de las actividades y exámenes realizados en el presente curso. Debido al proceso de evaluación continua y dado que los aprendizajes de los contenidos de un curso se construyen sobre los aprendizajes de cursos anteriores, el alumno o alumna que obtenga calificación positiva en un curso superior superará automáticamente los cursos pendientes inferiores a éste.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6.- MATERIALES Y RECURSOS QUE SE VAN A EMPLEAR

MATERIAL FUNGIBLE QUE DEBE TRAER EL ALUMNADO	1º ESO	2º ESO	3º ESO (Lib. Disp.)	4º ESO	1º BACH (D. Tec.)	2º BACH (D. Tec.)
1 lápiz H, 1 lápiz HB, 1 lápiz B, goma y sacapuntas	X	X		X	X	X
Portaminas 0'5. Minas HB y 2B		X		X	X	

Cuaderno de hojas blancas tamaño folio	X	X		X	X	X
Caja de lápices de colores acuarelables	X	X		X		
Caja de rotuladores	X	X		X		
Caja de ceras blandas	X	X				
2 pinceles (nº 3 y 6)	X	X		X		
Vaso y plato de plástico blanco	X	X		X		
Témperas o pinturas acrílicas cian, magenta, amarillo, blanco y negro	X	X		X		
20 hojas de papel de dibujo formato din-A4	X	X		X	X	X
Tijeras	X	X		X		
Pegamento		X		X		
Papel milimétrico e isométrico	X	X		X		
MATERIALES ACONSEJABLES DE USO INDIVIDUAL						
Compás	X	X		X	X	X
Escuadra, cartabón, regla y transportador de ángulos	X	X		X	X	X
RECURSOS DEL AULA						
Calibres					X	X

Plantillas de curvas y rotulación					X	X
Modelos geométricos de madera		X			X	X
Modelos de escayola						
Modelos metálicos para vistas y acotación					X	X
RECURSOS IMPRESOS						
Libro de texto	X			X	X	
Libros de consulta	X	X		X	X	X
Fotocopias y fichas de trabajo	X	X		X	X	X
Revistas y periódicos	X	X			X	
RECURSOS TECNOLÓGICOS						
Cámaras fotográficas y trípodes		X	X	X	X	
PEN drive		X	X	X	X	
Aula de Informática			X	X	X	
Vídeo y cañón de proyección		X	X	X	X	
Escáner			X	X	X	
Aulas TIC		X	X	X	X	

7.- TEMAS TRANSVERSALES (forma en que tales contenidos se incorporan al currículo)

El Decreto 231/2007, de 31 de julio, establece como contenidos transversales el desarrollo sostenible, la cultura de la paz, el desarrollo de hábitos de consumo y vida saludables, y la introducción de las tecnologías de la información y comunicación.

Además de cuidar escrupulosamente el uso del lenguaje y de revisar cuidadosamente los textos e ilustraciones para que no contengan elemento alguno que pueda atentar contra la igualdad, la tolerancia o cualquiera de los derechos humanos.

En general, los contenidos transversales no amplían el contenido de las disciplinas, pero sí añaden importantes facetas a la hora de enfocar las áreas con vistas a una mejor relación entre ellas y a una mayor unidad en la acción educativa. La presencia de estos temas se orienta hacia la educación de actitudes y la formación de valores.

Los contenidos transversales en Educación Plástica y Visual se enfocarán de la siguiente manera:

DESARROLLO SOSTENIBLE

-Utilización de materiales reciclables o desechables: el carácter procedimental del área favorece la manipulación de diferentes instrumentos y materiales, así como actitudes de reflexión ante las necesidades reales de consumo. Hace énfasis en el uso de materiales reutilizables, valorando el entorno como un conjunto de materias expresivas.

-Análisis estético del entorno: También se pretende que haya una comunicación de los alumnos con el entorno a través del lenguaje plástico. Es importante dotar a los alumnos de pautas que les permitan valorar las obras de arte en relación al entorno en el que están ubicadas, atendiendo a criterios de armonía, estética, protección y conservación del medio, etc.

RESPECTO A LOS DERECHOS HUMANOS Y LAS LIBERTADES FUNDAMENTALES:

- **Educación moral y cívica:** se proponen actividades que favorezcan la socialización de los alumnos en su medio, desarrollando actitudes de valoración y respeto. Debate y trabajos colectivos, en los que se busca el espíritu cooperativo, el desarrollo de las capacidades de relación interpersonal y la contribución a la toma de conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los compañeros.

- **Educación para la paz:** las características del área favorecen la realización de trabajos en grupo en los que es necesaria una organización del equipo y donde se promueve el respeto por las opiniones y soluciones distintas de la propia, así como la utilización de formas y contenidos que denoten la no discriminación social, racial o sexual. La formulación y solución de problemas pueden contribuir a desarrollar actitudes de solidaridad, cooperación y respeto a las opiniones y formas expresivas ajenas a través del trabajo en grupo, que se convierte, así, en otro de los ejes metodológicos y organizativos del trabajo en el aula.

IGUALDAD EFECTIVA ENTRE HOMBRES Y MUJERES:

-Educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos: en las actividades de grupo es necesario propiciar el intercambio fluido de papeles entre alumnos y alumnas, y potenciar la participación de éstas en los debates y toma de decisiones como mecanismo corrector de situaciones de discriminación sexista. Se contribuirá así, desde la propia actividad del aula, a establecer unas relaciones más justas y equilibradas entre las personas.

-Análisis de los lenguajes visuales del entorno, como la publicidad, el diseño y el cine. Esto ayuda a adoptar una actitud crítica ante cualquier discriminación que se transmita por estos medios. Debate y trabajos colectivos, en los que se busca el espíritu cooperativo, el desarrollo de las capacidades de relación interpersonal y la contribución a la toma de conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los compañeros.

-DIVERSIDAD CULTURAL:

-Respeto y conservación del patrimonio cultural: reconocer y apreciar los elementos patrimoniales del entorno.

-Educación multicultural: las características del área permiten el conocimiento y la apreciación de las manifestaciones artísticas, tanto actuales como de otro tiempo, de otras culturas distintas de la nuestra, tratando de que los alumnos sepan respetarlas y valorarlas.

LA INTRODUCCIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

-Análisis crítico y la categorización de las imágenes percibidas, concediendo especial importancia al patrimonio artístico de nuestra Comunidad y del Estado español. En este sentido, las nuevas tecnologías, que tanto facilitan el acceso a las imágenes, son hoy una herramienta muy importante pero será en el futuro un instrumento imprescindible e ineludible.

-Creación de montajes audiovisuales mediante presentaciones. Los programas tipo PowerPoint son muy versátiles y se pueden utilizar de diversas formas aplicados a la educación. Por ejemplo, una de las actividades que podemos realizar es una breve introducción al lenguaje audiovisual mediante la creación de cuentos gráficos (texto combinado con imágenes en una misma diapositiva). Además, se puede utilizar el escáner para capturar imágenes de libros o cuentos e insertarlos en las diapositivas.

-Lectura, análisis y crítica de mensajes visuales: En Internet se pueden encontrar infinidad de mensajes visuales.

-Introducción al lenguaje audiovisual mediante el uso de una cámara fotográfica digital en el aula. Mediante esta actividad, podemos trabajar una pequeña introducción al lenguaje audiovisual y las habilidades o competencias básicas de edición y retoque fotográfico.

-Visitas a Museos a través de Internet o de programas interactivos. Hay en el mercado una variada oferta informática que permite al alumno acceder a lugares y materiales con los que antes del acceso a las nuevas tecnologías difícilmente se podía trabajar.

DESARROLLO DE HÁBITOS DE CONSUMO Y VIDA SALUDABLES

-Educación para el consumidor: se pretende dotar a los alumnos de instrumentos para desenvolverse en la sociedad de consumo y que adquieran una actitud crítica ante las necesidades que se quieren crear actualmente a través de la publicidad y de las películas que presenten una sociedad basada en el consumismo.

-Análisis crítico de mensajes publicitarios dirigidos al consumidor: se pretende hacer conscientes a los alumnos/as de la influencia de los anuncios gráficos y de los spots publicitarios en la creación de necesidades de consumo.

-Educación vial: estudio de la señalización como parte del Diseño.

-Desarrollo de la exactitud, orden y limpieza: en la elaboración de los trabajos y valoración del proceso de planificación como factor importante para la resolución satisfactoria de problemas.

8.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

ACTIVIDADES	DIRIGIDA A	FECHA PREVISTA
Excursión a Los Toruños. Trabajo de campo. Como conclusión a los trabajos realizados en este parque Natural, los coordinadores de dicho parque nos invitarán a lo largo del año académico a realizar diversas actividades. Se trata de practicar kayak, así como explicación de los trabajos expuestos en la ciudad de Bergtheinfeld en Alemania.	Todos los niveles	1º trim.
Exposición de Artes Plásticas.	4º ESO	3er trim.
Concurso de fotografía	Todos los niveles	3º trim.
Visita a la escuela de arte	Todos los niveles	3er trim.
Visita Museo arqueológico de Jerez	2º ESO	2º trim.

9.- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y ADAPTACIONES CURRICULARES

Adaptaciones curriculares a alumnos con altas capacidades de aprendizaje. Debido a la importancia del tema, se procurarán ir adaptando todas las unidades didácticas a estos alumnos, y no será simplemente una acumulación o repetición de las tareas a realizar. Todas las unidades didácticas de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual pueden ser adaptadas directamente a estos alumnos desde que pueden profundizar en el conocimiento de los contenidos tanto prácticos como teóricos. En los contenidos teóricos y de Dibujo Técnico siempre van a poder realizar actividades de ampliación, profundizando o abarcando más contenido, o con resultados más profesionales o avanzados. En las Unidades Didácticas de contenido artístico se facilitará al alumnado la realización de tareas y actividades en las que puedan dar rienda suelta a su creatividad, ya que esta no tiene límites.

1. DISTINTO GRADO DE DIFICULTAD EN LAS ACTIVIDADES.

Las actividades se diseñarán para ser realizadas en diversos niveles de complejidad y dificultad. De esta manera el alumno/a podrá tomar decisiones personales en el momento de planificar las distintas fases e trabajo para su realización, estimando el nivel de acabado de éstas y la mayor o menor profundización en los contenidos. Todo esto según las preferencias, motivaciones e intereses personales de cada alumno/a ante los diversos aspectos de la materia.

2. AMPLITUD TEMÁTICA.

El Departamento ha seleccionado, con este fin, bloques temáticos diversos y amplios que puedan satisfacer, en la medida de lo posible, las expectativas individuales de la mayor parte del alumnado.

3. PONER EN DISPOSICIÓN ALTERNATIVAS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN.

Los alumnos/as con dificultades en el área podrán optar por realizar actividades más apropiadas y adaptadas a su nivel evolutivo.

4. AGRUPAMIENTO FLEXIBLE PARA 4º ESO.

En este nivel educativo, siempre que sea posible y lo permita un número suficiente de alumnos matriculados en la asignatura, se organizará en dos modalidades diferentes. Por un lado, la modalidad de **Dibujo técnico** donde se potenciarán los contenidos curriculares referentes a la geometría, los sistemas de representación y el diseño; y por otro lado, la modalidad de **Dibujo artístico** donde se hará mayor hincapié en los contenidos curriculares referentes a las artes plásticas y audiovisuales.

En cualquier caso deben existir unidades didácticas comunes para que el alumnado no pierda la perspectiva global e integral propia de nuestra área de conocimiento aunque se tendrá en cuenta una cierta especialización para dar respuesta a las expectativas hacia estudios posteriores y los intereses personales de nuestro alumnado.

Se organizarán los horarios de la asignatura, en coordinación con Jefatura de Estudios, de tal manera que todos los grupos coincidan en los mismos tramos horarios semanales. Así, los dos profesores de Dibujo impartimos a la vez nuestra materia en cada modalidad y será el alumno individualmente el que opte por una o por otra.

5. ADAPTACIONES CURRICULARES NO SIGNIFICATIVAS.

Cuando las dificultades no significativas de aprendizaje que impidan al alumno seguir el ritmo normal de las clases y existan indicios de abandono de la materia, se procederá a una adaptación curricular atendiendo a factores como la evolución de la asignatura, rendimiento, calificaciones, motivación, etc.

Se podrán adaptar de manera individualizada los siguientes elementos curriculares:

1. Adaptación de los contenidos: Priorización, eliminación, sustitución o ampliación de contenidos y variación de la temporalización en la consecución de los contenidos.
2. Adaptación de la metodología: Tipos de actividades (de recuperación, de refuerzo, de ampliación, etc), aumento o disminución de la temporalización, aumento o disminución del nivel de complejidad, aumento o disminución de la cantidad de actividades, utilización de materiales y recursos (ordinarios, adaptados o específicos) y agrupamiento (grupo clase, pequeño grupo, tutorización de algún compañero, trabajo individual, etc).
3. Adaptación de los procedimientos e instrumentos de evaluación: Pruebas orales, trabajos, actividades, pruebas escritas, etc.
4. Adaptación de los criterios de evaluación: priorización o flexibilización de criterios.

6. ADAPTACIONES CURRICULARES SIGNIFICATIVAS.

Se realizarán adaptaciones curriculares significativas a aquellos alumnos que una vez realizada la evaluación psico-pedagógica de detecte un desfase curricular de, al menos, dos cursos por debajo del nivel que cursa actualmente.

Se propone el siguiente modelo de Adaptación Curricular Significativa Individualizada:

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

ADAPTACIÓN CURRICULAR SIGNIFICATIVA 1º ESO

DATOS PERSONALES:

NOMBRE DEL ALUMNO/A			
EDAD			
CURSO/GRUPO	1º ESO	Año académico	
TUTOR/A:			

DATOS ACADÉMICOS:

RAZONES QUE JUSTIFICAN ESTA MEDIDA
<ul style="list-style-type: none">-Nivel académico y evolutivo detectado tras la evaluación inicial: no supera las competencias y objetivos propios de segundo ciclo de primaria.-Dificultad extrema para la comprensión de los contenidos del área.-Bajo nivel de destreza en el manejo de los instrumentales.

-Recurre sistemáticamente a una representación estereotipada de la realidad sin aplicar estrategias de observación y análisis.

-Escasa organización compositiva del espacio de representación.

-Nivel esquemático en la representación de imágenes.

-Dificultad extrema para la visualización y representación de formas tridimensionales a través de vistas y perspectivas.

-Actitud pasiva y poco colaboradora.

OBJETIVOS

1. Indagar en las posibilidades de las imágenes para expresar ideas y sentimientos.
2. Explorar y conocer materiales e instrumentos y adquirir códigos y técnicas.
3. Aplicar los conocimientos artísticos en la observación y el análisis de diferentes manifestaciones del mundo del arte y la cultura.
4. Mantener una actitud de búsqueda personal, articulando la percepción, la imaginación, la indagación y la sensibilidad.
5. Conocer algunas de las posibilidades de los medios audiovisuales y las tecnologías.
6. Conocer y valorar diferentes manifestaciones artísticas del patrimonio cultural.
7. Desarrollar una relación de auto-confianza con la producción artística personal, respetando las creaciones propias y ajenas.
8. Realizar producciones artísticas de forma cooperativa.
9. Conocer algunas de las profesiones de los ámbitos artísticos.

COMPETENCIAS CLAVE

-Competencia cultural y artística: Valorar la estética de las obras plásticas representadas. Comprender la expresividad de la forma y el color en obras de arte.

-Competencia social y ciudadana: Comprender las relaciones sociales y de convivencia a través de las obras plásticas y artísticas. Disfrutar de la relación de trabajo en grupo.

-**Competencia para aprender a aprender:** Comprender órdenes verbales y escritas.

-**Competencia digital y tratamiento de la información.**

-**Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:** Relacionar los elementos plásticos con la naturaleza y el entorno.

-**Competencia en el razonamiento matemático:** Observar, comprender y representar proporciones y tamaños.

-**Competencia en comunicación lingüística:** Comprender textos. Relacionar textos y pictogramas. Expresar opiniones sobre obras de arte y sobre las creaciones propias y las ajenas.

-**Competencia para la autonomía e iniciativa personal:** Ser capaz de evadirse de la realidad y penetrar en el mundo de la imaginación. Expresar emociones al realizar composiciones abstractas.

CONTENIDOS

BLOQUE 1: OBSERVACIÓN PLÁSTICA.

-Clasificación de texturas y tonalidades y apreciación de formas naturales y artificiales exploradas desde diferentes ángulos y posiciones.

-Establecimiento de un orden o pauta para seguir el procedimiento de observación de imágenes y obras artísticas.

-Observación de los materiales empleados en las obras plásticas.

-Respeto y cuidado del entorno, de las obras que constituyen el patrimonio cultural, de las producciones propias y de los demás.

-Interés por buscar información sobre producciones artísticas y por comentarlas.

-Interpretación y valoración de la información que proporcionan las imágenes en el contexto social y comunicación de las apreciaciones obtenidas.

-Observación de elementos del entorno para el estudio de las escalas y proporciones entre los objetos.

-Indagación sobre diferentes maneras de representar el espacio.

BLOQUE 2: EXPRESIÓN Y CREACIÓN PLÁSTICA.

-Experimentación con líneas diversas y formas en diferentes posiciones.

-Búsqueda de las posibilidades del color en contrastes, variaciones y combinaciones, apreciando los resultados sobre diferentes soportes.

- Indagación sobre las cualidades de los materiales, tratamientos no convencionales de los mismos y uso que puede hacerse de las texturas en la representación.
- Elaboración de imágenes usando técnicas y recursos diversos.
- Construcción de estructuras sencillas o creaciones plásticas.
- Realización de fotografías: enfoque y planos.
- Utilización de recursos digitales para la elaboración de producciones artísticas.
- Aplicación, en producciones propias, de aspectos observados en obras artísticas.
- Valoración del conocimiento de diferentes códigos artísticos como medios de expresión de sentimientos e ideas.
- Interés por ajustar el proceso de creación a las intenciones previstas, seleccionando apropiadamente los materiales según sus posibilidades plásticas, usando responsablemente instrumentos, materiales y espacios, asumiendo las tareas y respetando las normas.

METODOLOGÍA

1/ Partir de los conocimientos previos del alumno.

Se procurará en todo momento identificar y explicitar las ideas que posee sobre el objeto de estudio, para así poder facilitar una confrontación entre lo que el alumno sabe y la nueva información aportada.

2/ Formación continua.

Además, lo aprendido debe servir de base a la construcción de nuevos conocimientos, procurándose una secuenciación lógica, adaptada a las circunstancias peculiares del alumno y su estado evolutivo; no significando esto una compartimentación rígida de los conocimientos.

3/ Promover la participación.

Proponer actividades que logren interesar al alumno sobre el objeto de estudio en que se vaya a trabajar. Al no basarse aprendizaje en la repetición de esquemas y modelos, sino en la creación y valoración personal, las propuestas de trabajo aportarán soluciones donde se integre cognitiva y afectivamente su labor.

4/ Promover la observación y confrontación con el entorno.

Las actividades se vincularán al medio y al entorno cotidiano del alumno. Plantear otro nivel de aprendizaje motivado por la interacción entre el alumno y el medio; paralelamente se debe producir otra confrontación de sus conocimientos intuitivos con los conocimientos objetivos o científicos aportados por el profesor y otras fuentes de información.

5/ Utilización de la mayor variedad de recursos.

El profesor utilizará todos aquellos recursos tanto didácticos, como materiales (utilización de imágenes para las ejemplificaciones, trabajos en equipo, biblioteca del aula, ordenadores, etc.), que puedan ayudar al alumno a comprender lo explicado y motivarse en la realización de las actividades.

6/ Favorecer la experimentación y la observación.

Proporcionar al alumno oportunidades para poner en práctica sus nuevos conocimientos; no en el sentido científico de la palabra, sino en el de la experiencia y la observación.

7/ Flexibilidad a la hora de proponer las actividades.

Crear diversas posibilidades de actuación individual para que el alumno se manifieste de acuerdo a sus expectativas y preferencias.

8/ Explicitar la finalidad de lo que se realiza.

Las actividades serán presentadas de manera que queden especificados los fines u objetivos que se pretenden alcanzar; fines que debe conocer el alumno para que su esfuerzo se convierta en auténtico aprendizaje.

9/ Realización de actividades colectivas.

Realización de actividades de grupo que faciliten el comportamiento solidario y respetuoso de los componentes del grupo, favoreciendo la comunicación, la integración y des-inhibición dentro del aula.

10/ Seguimiento diario.

Seguimiento diario de que el alumno:

- Traiga el material.
- Asimile los conceptos explicados.
- Trabaje en clase.
- Atienda a las explicaciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Describir las características de elementos presentes en el entorno y las sensaciones que las obras artísticas provocan.

2. Usar adecuadamente algunos de los términos propios del lenguaje plástico en contextos precisos, intercambios comunicativos, descripciones de procesos y argumentaciones.
3. Utilizar distintos recursos gráficos para representar formas.
4. Interpretar el contenido de imágenes y representaciones del espacio presentes en el entorno.
5. Clasificar texturas, formas y colores atendiendo a criterios de similitud o diferencia.
6. Utilizar instrumentos, técnicas y materiales adecuados al producto artístico que se pretende.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Realización de trabajos y actividades

Se realizará un trabajo por cada tema o apartado del temario que podrá contener una o varias actividades. Para la calificación de los trabajos se tendrá en cuenta:

- La correcta realización de los ejercicios, la precisión, los trazados adecuados de líneas, la destreza en el manejo de los instrumentales y la adecuación a lo que se pide en cada actividad. (4 puntos)
- La presentación y limpieza en las mismas, así como la originalidad y creatividad cuando sea procedente (2 puntos).
- Puntualidad en la entrega (2 puntos).
- Trabajo diario (2 puntos): El alumno o alumna deberá traer el material pedido y se valorará la actitud y el interés mostrado durante la realización de cada actividad.

La evaluación será continua.

Por lo tanto, al final de cada evaluación se realizará la nota media de todas las actividades, controles y pruebas realizadas desde comienzos de curso de la siguiente forma:

Desde el inicio del curso hasta la fecha de cada evaluación (primera, segunda y ordinaria) habrá tantas calificaciones como trabajos se hayan realizado. Todas estas calificaciones se sumarán y dividirán por el número total de notas. Al tratarse de evaluación continua la calificación trimestral estará determinada por la media aritmética de todas las calificaciones obtenidas hasta la fecha de evaluación.

VALORACIÓN GLOBAL DE LA ADAPTACIÓN CURRICULAR

Valoración global	Observaciones del profesor/a
<p data-bbox="215 331 510 357">☒ Fecha de seguimiento:</p> <p data-bbox="215 446 1182 472">☒ Adecuada : Supera dificultades y avanza de manera acorde a su nivel evolutivo.</p> <p data-bbox="215 504 1424 529">☒ Poco adecuada: Supera algunas dificultades pero manifiesta un estancamiento en su nivel evolutivo.</p> <p data-bbox="215 561 763 587">☒ No adecuada a las necesidades del alumno.</p> <p data-bbox="215 676 315 702">☒ Otras:</p>	

10.- PLAN LECTOR. OTRAS ACTIVIDADES QUE FOMENTEN EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA.

Se practicará la lectura en clase en todas las sesiones excepto las que se dediquen a la realización de prácticas, es decir, dos de cada tres. Se realizará desde la siguiente rutina metodológica:

-Pronunciación, pausas y entonación:

Metódicamente los alumnos y alumnas leerán en voz alta todos los textos que se utilicen como material curricular para abordar los contenidos formativos del área. De uno en uno, cada alumno leerá un párrafo del texto. El profesor corregirá oportunamente las deficiencias que se produzcan leyendo él mismo de forma adecuada para que posteriormente el alumno repita la lectura de forma correcta.

-Lectura comprensiva:

Tras la lectura, el profesor realizará preguntas concretas sobre lo leído que ayuden a una mayor comprensión del texto por parte del alumnado. Una vez realizadas las apreciaciones individuales, el profesor pasará a una mayor matización y a una explicación más exhaustiva de los conceptos manejados.

-Vocabulario técnico y específico del área:

Se realizará una referencia expresa sobre la terminología y expresiones habituales propias de la materia con objeto de enriquecer, a su vez, las posibilidades de comunicación.

- Resumen, oral y escrito, de lo leído, haciendo hincapié en que se expresen correctamente.