

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

I.E.S. MONTERROSO



PROGRAMACIÓN
2018-2019

ÍNDICE:

0-CARGOS Y FUNCIONES

1-PROGRAMACIÓN EPVA

A- INTRODUCCIÓN .

OBJETIVOS GENERALES DE LA ESO.

OBJETIVOS GENERALES DE EPVA.

B-METODOLOGÍA.

C- PROGRAMACIÓN 1º DE ESO (BILINGÜE).

D- PROGRAMACIÓN 2º DE ESO.

E- PROGRAMACIÓN 4º DE ESO.

2-PROGRAMACION DIBUJO TÉCNICO.

A-INTRODUCCIÓN.

OBJETIVOS GENERALES PARA LA ETAPA DE BACHILLERATO.

OBJETIVOS GENERALES DE DIBUJO TÉCNICO.

B-METODOLOGÍA.

C- PROGRAMACIÓN 1º DE BACHILLERATO

D -PROGRAMACIÓN 2º DE BACHILLERATO

3- PLAN DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES Y PLAN DE APOYO AL ALUMNADO REPETIDOR.

4-MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

5- CRITERIOS PARA LA ORGANIZACIÓN CURRICULAR, HORARIOS ESPACIOS Y REQUISITOS.

6- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

7- PLAN DE LECTURA DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

8- MATERIALES Y RECURSOS

9- UTILIZACIÓN DE LAS TIC PARA EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO

10- AUTOEVALUACIÓN

0-CARGOS Y FUNCIONES

El Departamento de Dibujo queda constituido por:

Eva Ruiz Rubio, Esther Cabezas Sánchez, e Ismael Pérez Vicente.

Dña. Esther Cabezas Sánchez asumirá las jefaturas del Departamento de Dibujo y del Área Artística.

Dña. Eva Ruiz Rubio asume la Coordinación del Plan de Igualdad, como Coordinadora de Coeducación.

Este año se pierde la optativa de 3º MLCP (Cerámica) de 2 horas, por tener que asumir un nuevo grupo de 1º ESO.

Distribución de los grupos:

El Departamento asume una hora lectiva de más.

La Coordinación de Coeducación no supondrá ninguna reducción de hora lectiva al Departamento. Se reducen tres guardias.

La jefatura del Área Artística supone una reducción de dos horas.

-D. Ismael Pérez Vicente: Total: 18h. lectivas.

1ºESO: A,E,F,H,I.....EPVA1 (Bilingüe) 5 grupos x 2 horas c/u.....10

2ºESO: C,E,F,H.....EPVA2, 4 grupos x 2 horas c/u.....8

-Dña. Eva Ruíz Rubio: Total: 18h. lectivas.

1ºESO: B,C,D,G,.....EPVA1 (Bilingüe) 4 grupos x 2 horas c/u.....8

2ºESO: B, D,EPVA2, 2 grupos x 2 horas c/u.....4

4ºESO: A,B,D.....EPVA4, 2 grupos x 3 horas c/u.....6

-Dña. Esther Cabezas Sánchez: Total 19h. lectivas. (+1h excedente)

1ºBachillerato: A.....DT1, 1 grupo x 4 horas.....4

2ºBachillerato: A.....DT1, 1 grupo x 4 horas.....4

4ºESO: C, E.....EPVA4, 1 grupos x 3 horas3

2ºESO: A, GEPVA2, 2 grupos x 2 horas c/u.....4

Jefatura Departamento de Dibujo.....2

Jefatura Área Artística.....2

-PROGRAMACIÓN EPVA

A-INTRODUCCIÓN

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en 1o, 2o y 4o en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3o en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

El lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de desarrollo: el saber ver y percibir para comprender, y el saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse creativamente. También se orienta a profundizar en el autoconocimiento y en el conocimiento de la realidad para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma.

Andalucía es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia. El patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc.

Los contenidos para el primer ciclo se presentan en tres bloques interrelacionados: Expresión Plástica, Comunicación Audiovisual y Dibujo Técnico. *Estos bloques se corresponden con los tres bloques de esta materia en la etapa de la Educación Primaria: Expresión Artística, Educación Audiovisual y Dibujo Geométrico. En el segundo ciclo se añade un bloque de contenidos relativo a Fundamentos del Diseño, y el bloque Comunicación Audiovisual cambia por Lenguaje Audiovisual y Multimedia. El bloque de contenidos Expresión Plástica hace referencia a un aprendizaje plástico, en su dimensión artística y procedimental de los contenidos, incidiendo en la faceta más práctica de la materia. Los bloques de contenidos Comunicación Audiovisual y Lenguaje Audiovisual y Multimedia tendrán que prestar una especial atención al contexto audiovisual andaluz y a los creadores y creadoras contemporáneas, tanto en fotografía como cine y televisión, y otras manifestaciones visuales, cómic, videojuegos, etc. El bloque Dibujo Técnico permite el acercamiento al diseño y la dimensión plástica de la geometría, pudiendo tomar como referencia la azulejería de construcciones como La Alhambra, el legado andalusí y la relación construcción-geometría. Descripción del modelo competencial.*

La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejado en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas. La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico

El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc. De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

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

En el desarrollo de la competencia digital (CD) se orientará en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

En relación al desarrollo de la competencia social y cívica (CSC) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone

favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

La competencia aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos

piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

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

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

- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.*
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.*
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, y contribuir así a su conservación y mejora.*
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.*

OBJETIVOS GENERALES DE EPVA

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

- 1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.*
- 2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.*
- 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.*
- 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.*
- 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.*
- 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.*
- 7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.*

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

B-METODOLOGÍA.

Trabajar de manera competencial en el aula supone un cambio metodológico importante; el docente pasa a ser un gestor de conocimiento de los alumnos y estos adquieren un mayor grado de protagonismo.

En concreto, en el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

*Necesitamos entrenar de manera sistemática los procedimientos que conforman el andamiaje de la asignatura. Si bien la finalidad del área es adquirir conocimientos esenciales que se incluyen en el currículo básico y las estrategias propias de los aprendizajes artísticos, el alumnado deberá además desarrollar actitudes conducentes a la observación y el análisis de la realidad y de los lenguajes plásticos que en ella encontramos para una comunicación diferente y más completa. Para ello necesitamos un cierto grado de **entrenamiento individual y trabajo reflexivo** de procedimientos básicos de la asignatura: la destreza manual, la expresión estética de ideas o la comunicación audiovisual.*

*En algunos aspectos del área, el **trabajo en grupo colaborativo** aporta, además del entrenamiento de habilidades sociales básicas y enriquecimiento personal desde la diversidad, una herramienta perfecta para discutir y profundizar en contenidos de ese aspecto.*

*Por otro lado, cada alumno parte de unas potencialidades que definen sus inteligencias predominantes. Enriquecer las tareas con actividades que se desarrollen desde la **teoría de las inteligencias múltiples** facilita que todos puedan llegar a comprender los contenidos que pretendemos transmitir para el desarrollo de los objetivos de aprendizaje.*

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es indispensable la vinculación a contextos reales, así como generar posibilidades de aplicación de los contenidos adquiridos. Para ello, las tareas competenciales facilitan este aspecto, que se podría complementar con proyectos de aplicación de los contenidos.

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

La didáctica de esta asignatura debe entenderse portanto como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que

abarca. Se trata de hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales. En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias.

El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia. El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar. En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera. Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces.

De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, seleccionando aquellos que sean más afines a sus vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, o los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías. Además, el carácter práctico de esta materia permite que su impartición trascienda el espacio del aula y el propio centro, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, platós, estudios de grabación, etc.

Por último, la coordinación de proyectos de trabajo con otras áreas de conocimiento propiciará la consecución de los objetivos de la etapa, otorgando un sentido globalizador a la materia. Esta conexión con otras disciplinas favorecerá por ejemplo la redacción y análisis de textos, la ampliación de conocimientos de física y matemáticas o la profundización en los acontecimientos relevantes de la Historia.

C-PROGRAMACIÓN 1º DE ESO

CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

BLOQUE 1. Expresión plástica

Contenidos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro. 2. El Color: colores primarios, secundarios sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos 3. Las texturas: textura visual y textura táctil. <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas para la creación de texturas. 4. Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva. 5. Evaluación y análisis de procesos creativos. 6. El collage distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado, figuras tridimensionales. 7. Procedimientos y técnicas: secas y húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados 	
Crterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones grafico plásticas propias y ajenas.

<p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p>	<p>2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones grafico- plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.</p>
<p>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).</p>	<p>3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).</p>
<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p>	<p>4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y ráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p>
<p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p>	<p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p>
<p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p>	<p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>

<p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p>	<p>7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>
<p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p>	<p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>
<p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p>	<p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>
<p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>

<p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p>	<p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgándolo o doblándolo y crea texturas visuales y táctiles para elaborar composiciones, collages y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas y las compone con finalidades ilustrativas, decorativas o comunicativas.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para elaborar obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando las cualidades graficoplásticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado y lo aporta en el aula cuando es necesario para llevar a cabo las actividades.</p>
--	--

BLOQUE 2. Comunicación audiovisual

Contenidos	
<p>1. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. 2. Significación de las imágenes: significante-significado: símbolos e iconos. - Iconicidad 3. Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición 4. El Proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento. 5. Realización de un proyecto de animación.</p>	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p>	<p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p>
<p>2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p>	<p>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</p>
<p>3. Identificar significante y significado en un signo visual.</p>	<p>3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.</p>
<p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p>	<p>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p>

<p>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.</p>	<p>5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos.</p>
<p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p>
<p>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p>	<p>7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p>
<p>8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p>	<p>8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p>
<p>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p>	<p>9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p>
<p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p>	<p>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p>

<p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p>	<p>11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p>
<p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p>	<p>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, <i>storyboard</i>, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p>
<p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p>	<p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>
<p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p>	<p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>
<p>15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p>	<p>15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p>
<p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada</p>

BLOQUE 3. Dibujo técnico

Contenidos	
<p>1. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras. 2. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. 3. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón 4. Trazado de perpendiculares y paralelas con compás 5. Ángulos. - Clasificación, operaciones con ángulos. - Suma, resta, divisiones, 6. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. 7. Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. 8. Resolución de trazados con rectas y curvas. 9. Los triángulos: clasificación y trazados.: el baricentro, el incentro o el circuncentro. 10. Los cuadriláteros: clasificación, trazados. 11. Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. 12. La proporción: teorema de Thales.</p>	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p>	<p>1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p>
<p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.</p>	<p>2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.</p>

<p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p>	<p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>
<p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p>	<p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.</p>
<p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p>	<p>5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.</p>
<p>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p>	<p>6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p>
<p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p>	<p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p>
<p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p>	<p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p>
<p>9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p>	<p>9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p>

<p>10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p>	<p>10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p>
<p>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p>	<p>11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.</p>
<p>12. Conocer lugares geométricos y definirlos.</p>	<p>12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).</p>
<p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p>	<p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p>
<p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p>	<p>14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p>
<p>15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p>	<p>15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p>
<p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p>	<p>16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p>

<p>17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p>	<p>17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p>
<p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p>	<p>18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p>
<p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p>	<p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p>
<p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p>	<p>20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p>
<p>21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p>	<p>21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p>
<p>22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p>	<p>22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p>
<p>23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p>	<p>23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.</p>

<p>24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p>	<p>24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p>
<p>25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.</p>	<p>25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.</p>
<p>26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p>	<p>26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p>
<p>27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</p>	<p>27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p>
<p>28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</p>	<p>28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p>

29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

Se organizan los contenidos, objetivos, metodología y evaluación sobre el currículo oficial de la asignatura, siendo pues, en esencia, igual que los que se imparten para los grupos en castellano, salvando las peculiaridades que el proyecto bilingüe pueda conllevar:

El objetivo general y más inmediato del proyecto es la contextualización del aprendizaje del inglés en un ámbito distinto del aula de la asignatura de inglés. Aprender un vocabulario específico, técnico, de la asignatura de Plástica puede resultar más sencillo si se estudia por aplicación, por repetición diaria mientras se trabaja: "Learning by doing".

CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN

PRIMER TRIMESTRE:

Unit.1-Seeing and telling

- Visual perception and knowledge.
- Gestalt theory.
- Patterns of perception.
- Illusions in perception.
- Visual communication.
- Elements of communication.
- Connotation and the imaginary.
- Representation and interpretation.
- The functions of images.
- Manipulation and subliminal messages in images.

Unit description

In this unit, we will study images as a means of communication and a way of representing reality. We will look at their importance in the world today, as well as studying the relationship between images and memory and identity. This unit enables us to reflect on the power of the images that surround us – our own images or images pertaining to other people, which entertain, trap and sometimes even deceive us. Images we can use to show and find out who we really are. In order to do so, we must learn about the mechanisms that

govern perception and visual communication.

The activities set out in this unit are designed to help students acquire knowledge and skills related to the following:

- Images as representation.
- Interpreting images: meaning and function.
- Analysing images critically and constructively.
- The phenomenon of visual perception and factors that condition it: patterns and illusions.
- Gestalt theory of perception.
- Elements of visual communication and factors that condition it.
- Connotations and degrees of iconicity.
- The function of images and potential manipulation.

LEARNING OBJECTIVES :

General objectives:

To analyse and constructively criticise the images that surround us.

To communicate with images.

Specific objectives:

To get to know the elements of visual perception and the factors that condition it.

To reflect on patterns of perception and the laws of Gestalt theory.

To understand images as a means of representing reality (and fiction) and to understand illusions in perception.

To get to know the elements of visual communication and the factors that condition it.

To discover the different functions of images and their potential for manipulation.

To understand the difference between representation and interpretation (creativity and imagination), being able to tell the difference between signifier and signified, connotation and degree of iconicity.

Unit.2-Expression

- Point, stroke and line: minimal expression.
- Contour, silhouette and shape.
- Types of shapes.
- Texture.
- Representation or interpretation: from the natural to the abstract.
- Creativity, imagination and fantasy.

- Colour theory.
- Colour, symbolism and emotion.
- Spontaneous gesture and emotion.

Unit description

In this unit, we will take a close look at the capacity for expression through images, which makes it possible for us not only to illustrate, but also to show (communicate) what is outside and what lies within. We will also address difficulty in expressing thoughts, emotions and feelings through imagination, by creating images of even what does not exist in reality. In order to do so, it is helpful to explore the expressive possibilities of the elements of visual language (particularly the expressive force of the strokes used to create and compose shapes and textures, as well as the power of colour) and develop both imagination and creativity.

The activities set out in this unit are designed to help students acquire knowledge and skills related to the following:

- Images as representation and interpretation: from natural drawing to abstract drawing.
- Creativity, imagination and fantasy.
- Basic components of images (point, line and plane) and their expressive possibilities.
- Texture as an important element of visual language.
- Colour theory: symbolism and emotion.

Unit.7-Exploring the world

- Representation of space.
- Landscape as an artistic genre.
- Constructing spaces.
- Elements of architecture.
- Ephemeral spaces.
- The art of exploring.
- Variations of light and configuration of volume.
- Light and volume in art history.
- Types of shadows.
- Chiaroscuro.

Unit description

This unit invites us to explore and create spaces, both exterior and interior, and physical and emotional. Like travellers of old, the art of exploring compels us to set out to discover our surroundings and discover ourselves. And, like a travelling companion, we cannot

forget light; light as essential for sustaining life and also in the configuration of space and volume. To this end, we will discover different ways of representing space throughout history, including the elements and characteristics of light and shadow, perspective and volume.

The activities set out in this unit are designed to help students acquire knowledge and skills related to the following:

- The importance of space, which is created and explored as the consequence of human activity.
- Representation of space. Cartography: codes and evolution: from the map to GPS.
- Landscape as an artistic genre.
- Construction of spaces for different uses, a reflection of cultures and styles.
- Representation of territory and its relationship to identity.
- Structural and decorative elements of architecture.
- Ephemeral spaces: function and design.
- Light and shadow as creators of volume, space and sensations.
- Variations in light according to sources, intensity and colour.
- Light and volume in art history: representation and symbology.
- Types of shadows: self-cast or projected, soft or intense, gradations.
- Chiaroscuro as a technique: uses and applications.
-

LEARNING OBJECTIVES

General objectives:

- To appreciate the possibilities of light in defining forms and creating both physical and emotional atmospheres.
- To spark curiosity about the discovery of new forms in both culture and landscape.

Specific objectives:

- To recognise space as an object and concept that may be created and explored.
- To find out about and apply different methods, both objective and subjective, for representing space and territory.
- To assess landscape as an artistic genre and as a cultural interpretation of the environment, and be able to create it.
- To recognise and analyse different types of spatial constructions.
- To differentiate elements of architecture and discover their functions, applying them to one's own designs.
- To learn about and appreciate types of ephemeral spaces.
- To create and transform spaces.
- To value the importance of light, not only as a creator of forms upon casting down on objects, but also for perception of time and space and in conveying emotions.
- To recognise and apply different variations of light according to its intensity, colour, angle of illumination and generating source.
- To recognise different uses of light and volume in art history, their symbology and expressivity.
- To find out about and apply types of shadows in objects and the shadows they produce.
- To learn about and apply the chiaroscuro technique to create volume by means of contrasts between light and dark.

SEGUNDO TRIMESTRE

Unit.6-being and consuming

- Visual syntax.
- Format, orientation and frame.
- Composition, order and disorder.
- Balance or imbalance.
- Compositions schemes.
- Creating messages.
- Advertising.
- Graphic design.
- Corporate identity.
- Typography and calligrams.

Descripción de la unidad

En esta unidad profundizamos en la reflexión sobre la forma de relacionarnos con el entorno, especialmente con las personas y los objetos que nos rodean; tratamos del poder de la publicidad, que juega con nuestras emociones, con imágenes poderosas que captan nuestra atención e incitan al consumo, demasiadas veces, de manera irracional. Para ser críticos y conscientes, hemos de conocer sus estrategias, los engaños y sus formas de manipulación. Conocemos, así, los fundamentos del lenguaje gráfico y de la publicidad, ya que ambos comparten el código del lenguaje y la sintaxis visual.

La unidad se estructura teniendo en cuenta tres aspectos: *Aprendemos*, *Reflexionamos* y *Creamos*.

A través de las actividades propuestas en la unidad se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- Sintaxis y composición visual.
- Diseño gráfico y publicitario: creación de mensajes.
- Tipografía y caligrama.
- Imagen e identidad corporativa: marca, logotipo y eslogan.
- El cartel como recurso.
- El lenguaje publicitario: el uso de la metáfora; significado y significante.
- Eficacia de la publicidad; estrategias y ética publicitaria.
- Publicidad y medios de comunicación.

- Análisis y actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Ser consciente de las estrategias de comunicación para ser crítico y actuar libremente.
- Componer mensajes con una intención comunicativa aplicando los recursos del lenguaje visual al diseño gráfico y a la publicidad.

Específicos:

- Valorar la capacidad comunicativa de la composición y conocer fundamentos de la sintaxis visual.
- Diferenciar los conceptos de formato, orientación y encuadre, valorando sus usos expresivos.
- Desarrollar la capacidad de análisis de composiciones, distinguiendo recursos expresivos basados en el orden y el desorden.
- Identificar y aplicar leyes de equilibrio y tensión, reconociendo pesos visuales en las imágenes, así como reglas compositivas, como la de los tercios.
- Detectar y aplicar esquemas compositivos basados tanto en el equilibrio como en el desequilibrio, en el ritmo o en la tensión, y reconocer su intención comunicativa.
- Comprender la importancia de los medios publicitarios y su repercusión tanto en hábitos cotidianos como en el sistema económico.
- Conocer el concepto de publicidad y la eficacia del mensaje publicitario, así como ser capaz de crearlos con un fin.
- Valorar e identificar la relación entre publicidad y arte.
- Conocer algunos hitos de la historia del cartel y valorar su evolución e influencia.

Unit.9-With our eyes wide open

- Elements of narrative: the ellipsis.
- Flashback and flashforward.
- Illustration.
- Graphic narrative.
- Elements of an illustrated story.
- Character animation.
- Image and narration in cinema.
- History of cinema.
- Film, video and television.
- Genres.
- Special effects.
- Camera movements and shots.
- Montage and editing.

Unit description

As the culmination of a process, in this unit we propose sharing what we have experienced and doing so using visual narrative as a means of expression. Observation and discovery do not suffice; we must engage in conscious reflection on the paths we walk along to create the world we live in. Our story, more or less authentic, is therefore essential, because it allows us to structure experience. We will thus learn about visual narrative resources, from illustration to audiovisual expression, illustrated stories and comics and cinema as sources of shared experience and continued learning.

The activities set out in this unit are designed to help students acquire knowledge and skills related to the following:

- Visual narration as a resource for sharing experiences and ideas.
- Elements of narrative: ellipsis, flashback and flashforward.
- Concept of illustration and its narrative capacity.
- Types of graphic narratives: cartoons, comic strips, comics.
- Concept, use and expressivity of the elements of an illustrated story.
- Fundamentals of animation: technique and narrative capacity.
- Cinema as a unique experience-based transmitter of stories.
- History of cinema: significant moments and evolution to the present.
- Audiovisual narration formats: distinctive features.
- Film genres.
- Special effects: communicative effectiveness and illusion techniques.
- Use of different camera movements and shots and their objectives.
- Video editing and montage techniques.

LEARNING OBJECTIVES

General objectives:

- To observe and reflect on visual narrations and images to develop critical thinking skills.
- To express both real and imaginary multimedia experiences using a variety of resources.

Specific objectives:

- To value visual narration as a resource for sharing experiences and ideas.
- To learn about narrative elements such as the ellipsis, flashbacks and flashforwards.
- To find out about the concept of illustration and appreciate its narrative capacity.
- To differentiate various types of graphic narratives.
- To learn about and use the different elements of an illustrated story expressively.
- To learn the fundamentals of animation, technique involved and narrative capacity.
- To appreciate the capacity of film for telling stories in a unique, experience-based manner.
- To recognise significant moments in the history of cinema and the evolution of cinema up until today.
- To recognise different formats of audiovisual narrations and their particular communicative features.

- To identify different cinema genres and recognise their main characteristics.
- To identify special effects, recognise their communicative effectiveness and execute them in a simple fashion.
- To learn about different camera movements and shots and utilise them with a purpose in mind.
- To become familiar with some video montage and editing techniques and put them into practice.

Unit.8-Finding the right position

- Photography.
- Evolution of photography.
- Creativity and photography.
- Shutter opening and velocity.
- Types of camera angles.
- Anamorphosis and delusion.
- Depth perception.
- Perspective.
- Conical perspective. Elements.

Unit description

In this unit, we will take a more in-depth look at perspective, covered in a previous unit, using photography as an implement and resource for observing, capturing and understanding perspective. We will therefore touch upon the various positions from which we view and understand reality, which are different for each individual. To do so, we will learn the basic fundamentals of photography and perspective, focusing specifically on conical perspective, given that it is the type that most resembles the way we view reality.

The activities set out in this unit are designed to help students acquire knowledge and skills related to the following:

- Photography as an ever-lasting record of an instant.
- Genesis and evolution of photography, principle of the camera obscura.
- Creative photography, beyond representation.
- Anamorphosis as a technique.
- Shutter opening and speed, effects of technique on the product.
- Types of angle and effects of framing.
- Perspective, concept and meaning.
- Depth perception and the importance of binocular vision.
- Perspective and types of projection.
- Conical perspective. Defining elements and how we may intervene to change it.

LEARNING OBJECTIVES

General objectives:

- To understand strategies for constructing images according to their context and intent.
- To grasp the importance of vantage point and perspective as representation and partial perception of the environment, configuration of space and even personality.

Specific objectives:

- To learn about and appreciate a variety of uses and functions of photography.
- To comprehend the origin and evolution of photography.
- To become familiar with technical aspects of photography, including camera shutter opening and speed, whilst understanding their effects.
- To recognise and apply different types of vantage points and angles, observing results upon framing.
- To learn about creativity in photography.
- To learn fundamentals of perspective, understanding the mechanisms of depth perception and how to modify it.
- To recognise anamorphosis as a technique.
- To find out about types of projection for representing perspective.
- To distinguish the different components of conical perspective.

TERCER TRIMESTRE

Unit.3- Measuring the Earth

- Geometric shapes in nature and art.
- Technical drawing instruments and standardisation.
- Geometric elements and places.
- Straight lines and curved lines.
- Circumferences, arcs and angles.
- Simple operations with segments, arcs and angles.
- Classifying and constructing polygons (3- to 5-sided) and star polygons.
- Links and tangencies.
- Movements on a plane: transfer, rotation, symmetry.
- The symbolism of forms.
- Structures and systems.

Unit description

In this unit, we will work on the systematic observation that enable us to grasp the world we live in, the space where we find ourselves and how we leave traces, visual marks along our path. We will observe the traces man has left behind over time through construction and in encountering nature. We will therefore introduce geometry, for quantification and structure are necessary when we engage in observation and seek to comprehend reality in an objective manner.

The activities set out in this unit are designed to help students acquire knowledge and skills related to the following:

- Relating geometry with nature and art.
- Technical drawing instruments and standardisation as necessary elements of representation.
- Basic elements of plane geometry.
- Basic plane shapes: classification, parts and construction.
- Operations with segments, arcs and angles.
- Drawing links and tangencies.
- Movements of shapes on a plane: transfer, rotation, symmetry.
- Reflecting on the symbolism of forms.
- Recognising the relationship between cultural forms and structures and those found in nature.

LEARNING OBJECTIVES

General objectives:

- To establish relationships and represent them symbolically using geometric shapes.
- To express thoughts and ideas through structured illustration.

Specific objectives:

- To recognise geometry in structures and systems found in nature and art.
- To utilise technical drawing instruments and recognise the need for standardisation.
- To learn about and understand elements and basic concepts of plane geometry.
- To recognise and construct plane geometric figures.
- To find out about movements of forms on a plane: transfer, rotation, symmetry.
- To draw links and tangencies.
- To recognise geometric patterns in cultural symbols.
- To create compositions using plane geometric shapes.

Unit.4-Measuring the human figure

- Format, dimension and size.
- Scale.
- Proportion, equality and similarity.
- Thales' theorem.
- The golden ratio or golden mean.

- Proportion and beauty.
- Ideals of the human body.
- Ergonomics and Feng Shui.
- Design and advertising.
- Fashion and appearance.

Unit description

This unit invites us to reflect on the differences in size, proportions and relationships of measurement (both relative and absolute) established between man -- as the point of reference and the surrounding environment: objects, consumer goods and even people. We will therefore examine how objects are constructed, design and ergonomics, which will lead us to ask ourselves questions about fashion trends and consumerism and their connection to identity.

The activities set out in this unit are designed to help students acquire knowledge and skills related to the following:

- Ratio and differences between dimension, proportion and scale.
- Identification of size as a relative aspect that depends on the surrounding environment.
- Ratios of proportion, equality and similarity.
- Understanding and applying Thales' theorem.
- Relating the golden mean to proportions found in nature and the concept of beauty.
- Understanding measurements and ideals in relation to the human figure.
- Design as a relationship between aesthetics and functionality: ergonomics and Feng Shui.
- Fashion and appearance.

LEARNING OBJECTIVES

General objectives:

- To differentiate between dimension, scale and proportion, recognising relative and, in many cases, cultural values in the latter.
- To consider the importance of forms in design and fashion as attributes of personality.

Specific objectives:

- To make appropriate use of different formats and apply different scales.
- To know about differences and establish relationships between dimension and proportion, equality and similarity.
- To understand and apply Thales' theorem to establish relationships of size.
- To analyse, understand and apply the golden ratio to the concept of beauty.
- To learn about different measurements and ideals of the human body.
- To find out about fundamentals of design and carry out creative projects.
- To analyse and know how to apply aesthetic and functional concepts in the area of design.
- To discover concepts associated with ergonomics and Feng Shui.
- To reflect critically on fashion and appearance.

Unit.5-Constructing objects

- Representing and developing objects.
- Geometrics bodies.
- bodies in space.
- Development of geometrics bodies.
- Representations systems.
- Object design.
- Modular design.
- Packaging.
- Aesthetics and function.
- Eco-efficiency.

Descripción de la unidad

- En esta unidad observamos los objetos que el hombre construye y consume; de su forma y función mediante el diseño, y reflexionamos sobre las relaciones que se establecen entre este, el consumismo y la ecología. Por ello, conocemos la importancia del diseño en nuestras vidas, aprendemos cómo representar de manera objetiva en diferentes sistemas, el desarrollo de sólidos y la normalización en el dibujo técnico y para el diseño y la construcción de objetos.
- A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:
 - Diseño y construcción de objetos.
 - Cuerpos geométricos y desarrollo de sólidos.
 - Representación de figuras de manera objetiva: sistemas de representación y normalización.
 - El sistema diédrico y la representación de vistas de una pieza.
 - El sistema axonométrico y la peculiaridad de la perspectiva caballera.
 - Aplicación del desarrollo de sólidos al *packaging*.
 - Principios del diseño: encuentro entre funcionalidad y estética.
 - La importancia de la sostenibilidad en el diseño: diseño modular y diseño eco-eficiente.
 - El proceso de diseño.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Desarrollar criterios estéticos propios y creatividad para realizar diseños originales.
- Llevar a cabo un proceso de diseño funcional, reflexionando sobre las relaciones con el consumismo y la sostenibilidad.

Específicos:

- Diseñar y construir objetos.
- Identificar cuerpos geométricos y conocer el desarrollo de sólidos.

- Representar figuras de manera objetiva conociendo sistemas de representación y normalización.
- Comprender las diferencias entre distintos sistemas de representación.
- Conocer el sistema diédrico y la representación de vistas de una pieza.
- Conocer el sistema axonométrico y la peculiaridad de la perspectiva caballera.
- Aplicar el desarrollo de sólidos al diseño y en especial al *packaging*.
- Conocer principios del diseño: encuentro entre funcionalidad y estética.
- Reflexionar sobre los aspectos sociales y culturales del diseño.
- Reconocer la importancia de la sostenibilidad en el diseño: diseño modular y eco-eficiente.

RESOURCES

The following support materials may be used to reinforce and expand the study of content related to the area of Artistic, Visual and Audiovisual Education:

- The digital materials (videos, presentations and animation, etc.) related to the unit.
- Other resources.

Digital resources

- Digital book: the students can reinforce or expand on the content learnt by using the digital resources available.
- Web links: <http://anayaeducacion.com> and <http://leerenelaula.com/planlector>.

METODOLOGÍA

Según la normativa sobre la organización y funcionamiento de la enseñanza bilingüe para el curso 2016/17 en todos los casos, se impartirá entre el cincuenta y el cien por cien del área no lingüística haciendo uso de la L2 (inglés) como lengua vehicular, siendo deseable que se imparta el más alto porcentaje posible. (QUINTA, 3)

La enseñanza bilingüe es un programa dirigido a todo el alumnado, y por tanto debe contemplar la atención a aquellos alumnos y alumnas que presentan necesidades específicas de apoyo educativo, haciendo uso para ello, al igual que en la enseñanza ordinaria, de adaptaciones significativas o no significativas y proponiendo alternativas metodológicas y de evaluación acordes con las necesidades de dicho alumnado. (SEXTA, 1)

Se pretende una coordinación con todas las materias que forman el proyecto bilingüe para, de esa manera ofrecer una formación interdisciplinar e integrada del alumno. Se han diseñado tres unidades interdisciplinares y para coordinar enseñanzas los profesores bilingüe disponen de una hora semanal.

Se promoverá la adquisición y el desarrollo de las competencias lingüísticas del alumnado en relación con las destrezas de escuchar, hablar, conversar, leer y escribir, mediante el aprendizaje integrado de contenidos de EPVA y lengua extranjera.

Se desarrollarán estrategias que propicien el aprendizaje de contenidos en lengua extranjera, en el marco de los objetivos curriculares

establecidos con carácter general para el aprendizaje de las mismas.

Se diseñarán tareas comunicativas de aprendizaje que se implementarán en el aula para contribuir a que el alumnado pueda dominar las destrezas básicas de la competencia lingüística, tanto orales como escritas.

Se incluirá el principio de competencia lingüística del alumnado para el desarrollo de las competencias básicas

Se adaptará el currículo de Educación Plástica Visual y Audiovisual incorporando aspectos relativos a la cultura de la lengua inglesa.

Las nuevas tecnologías son una herramienta didáctica de gran eficacia. El ordenador, la pantalla y el cañón de proyección están siempre presentes en el aula. La proyección de presentaciones basadas en textos sencillos e imágenes contribuye de forma notable a que se puedan seguir las explicaciones con cierta fluidez. Al mismo tiempo, en la pizarra blanca del aula de Plástica, se escribe el glosario, el vocabulario que aparece en el curso de la explicación, o las frases que sirven de ejemplo a las definiciones.

Aprender un vocabulario específico, técnico, de la asignatura de Plástica puede resultar más sencillo si se estudia por aplicación, por repetición diaria mientras se trabaja: "Learning by doing"

Los alumnos disponen de un diccionario de términos artísticos en inglés (elaborado en el departamento) y, en el ordenador, un diccionario on-line ayuda a encontrar giros o definiciones más precisas.

Habrán actividades de búsqueda de información en Internet en páginas en inglés y de realización de ejercicios en línea.

A la dificultad de la comprensión de los conceptos se une la del idioma, por ello, siempre hay una explicación teórica previa en la sesión no bilingüe que prepara para la hora en inglés con el auxiliar de conversación.

Las funciones del auxiliar de conversación:

De conformidad con el artículo 7 de la Orden de 22 de septiembre de 2011, por la que se establecen las modalidades de provisión y las bases reguladoras para la concesión de subvenciones a auxiliares de conversación, la finalidad de las subvenciones que recibirán los auxiliares es la de posibilitarles su formación en el conocimiento de la lengua y de la cultura españolas así como en el del sistema educativo de Andalucía, mediante su colaboración en la mejora de la práctica oral de lengua extranjera del alumnado.

Reforzará las destrezas orales del alumnado en la lengua extranjera objeto de estudio.

Proporcionará un modelo de corrección fonética y gramatical en la lengua inglesa.

Colaborará, en su caso, con el profesor en la elaboración de materiales didácticos en la lengua extranjera correspondiente.

Acercará al alumnado y al profesorado a la cultura del país donde se habla la lengua extranjera mediante la presentación de temas de actualidad y actividades lúdicas en el aula.

Como viene siendo habitual en el área, se fundamenta en la praxis, en los trabajos de aula que se pueden organizar individual o grupalmente. Mientras los alumnos trabajan, el profesor les da instrucciones y explicaciones en inglés y anima a los alumnos a dialogar y pedir soporte en este idioma al profesor y al auxiliar de conversación.

Para este curso 2018-2019, la auxiliar de conversación: Rebecca Rose entrará cada quince días en el aula, es decir, será un apoyo quincenal para cada grupo, pues debe atender los grupos de los dos profesores bilingües.

Se realiza una reunión quinquenal con el auxiliar de conversación para trabajar cada unidad didáctica. Se le proporciona todo el material así como toda la información necesaria. Se le indica de manera detallada todo lo que se trabaja en cada clase y que es lo que tiene que hacer. Los criterios utilizados con el auxiliar se deben coordinar y aunar con todas las materias que conforman el proyecto bilingüe.

A veces interactuará con el grupo al completo y otras de manera individual con cada alumno. Se muestran numerosas imágenes y

vídeos que ilustran el tema, se comentan en grupo y de manera individual. Se le facilitarán al auxiliar los principales conceptos del tema para que los contextualice en frases, haga preguntas a los alumnos, juegos, actividades interactivas....de esa manera el alumno los asimila mejor. Todas las palabras que el alumno no entienda del tema las trae a clase para trabajar su significado con el profesor y con el auxiliar.

EVALUACIÓN BILINGÜE

En la **evaluación** de las áreas, materias o módulos profesionales no lingüísticos primarán los currículos propios del área, materia o módulo profesional sobre las producciones lingüísticas en la L2. Las competencias lingüísticas alcanzadas por el alumnado en la L2 serán tenidas en cuenta en la evaluación del área, materia o módulo profesional no lingüístico, en su caso, **para mejorar los resultados obtenidos por el alumnado**, de acuerdo con los criterios de evaluación definidos en el proyecto educativo. (Esto implica que en la evaluación del alumnado, **los contenidos de carácter bilingüe no podrán penalizar al alumnado en la calificación de la materia**, siendo, en todo caso, un aliciente para mejorar dicha calificación)

En la evaluación del alumno se promoverá que el demuestre lo que ha aprendido a hacer, a través de un registro de consecución de objetivos referido a cada una de las cinco destrezas comunicativas dentro de un modelo metodológico, curricular y organizativo que contenga los principios del aprendizaje integrado de contenidos y lengua extranjera.

¿Cómo realizar esta evaluación? En cuanto a los contenidos teóricos, se realizarán pruebas periódicas .

En cuanto a los procedimientos y actitudes de aula, se tomará nota sistemática de si el alumno:

1. Desarrolla y mejora las habilidades, destrezas y los conceptos de Arte impartidos en el aula (en inglés) demostrando con la práctica una comprensión correcta y posterior asimilación.

2. Hace uso del inglés, utilizando palabras claves, respondiendo preguntas, elaborando preguntas (sencillas).

3. Comprende la información global y específica de mensajes orales y escritos en lengua inglesa relativos a su persona y a su entorno más cercano.

4. Participación y esfuerzo realizados en el aula, interés en el proyecto.

5. ACTITUD POSITIVA

D-PROGRAMACIÓN 2º DE ESO

CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

BLOQUE 1. Expresión plástica

Contenidos	
<p>1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro. 2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo. 3. Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño. 4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios. - Significado del color. - Tratamiento del color con herramientas digitales. 5. La textura los diferentes tipos de textura. 6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales. 7. La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad. 8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas, y técnicas mixtas.</p>	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p>	<p>1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.</p>

<p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p>	<p>2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.</p>
<p>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).</p>	<p>3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).</p>
<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p>	<p>4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y rímicamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p>
<p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p>	<p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p>

<p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p>	<p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>
<p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p>	<p>7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>
<p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p>	<p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>
<p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p>	<p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>
<p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>

<p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p>	<p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgándolo o doblándolo y crea texturas visuales y táctiles para elaborar composiciones, collages y figuras tridimensionales. 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas y las compone con finalidades ilustrativas, decorativas o comunicativas. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para elaborar obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando las cualidades graficoplásticas. 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado y lo aporta en el aula cuando es necesario para llevar a cabo las actividades.</p>
--	--

BLOQUE 2. Comunicación audiovisual

<p>Contenidos</p>	
<p>1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt. 2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. 3. El lenguaje del cómic. 4. La Retórica publicitaria. 5. Estructura narrativa cinematográfica. 6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. - Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.</p>	
<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables</p>
<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p>	<p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p>

<p>2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p>	<p>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</p>
<p>3. Identificar signficante y significado en un signo visual.</p>	<p>3.1. Distingue signficante y significado en un signo visual.</p>
<p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p>	<p>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p>
<p>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signficante-significado: símbolos e iconos.</p>	<p>5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos.</p>
<p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p>
<p>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p>	<p>7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p>

<p>8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p>	<p>8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p>
<p>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p>	<p>9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p>
<p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p>	<p>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p>
<p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p>	<p>11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p>
<p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p>	<p>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, <i>storyboard</i>, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p>
<p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p>	<p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>
<p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p>	<p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>

<p>15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p>	<p>15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p>
<p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada</p>

BLOQUE 3. Dibujo técnico

<p>Contenidos</p>	
<p>1. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. 2. Trazado de polígonos regulares conociendo el lado. 3. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. 4. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos. 5. Sistemas de representación y sus aplicaciones. 6. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil. 7. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. - Coeficientes de reducción. 8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.</p>	
<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables</p>
<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p>	<p>1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p>

DEPARTAMENTO DE DIBUJO IES. MONTERROSO

2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

<p>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales.</p>	<p>11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Tales.</p>
<p>12. Conocer lugares geométricos y definirlos.</p>	<p>12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).</p>
<p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p>	<p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p>
<p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p>	<p>14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p>
<p>15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p>	<p>15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p>
<p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p>	<p>16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p>
<p>17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p>	<p>17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p>
<p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p>	<p>18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p>

DEPARTAMENTO DE DIBUJO IES. MONTERROSO

19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN

PRIMER TRIMESTRE:

UNIDAD DIDÁCTICA 1: Realidad, percepción e imagen.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Con esta unidad pretendemos que el alumno logre los siguientes objetivos:

- Entender la diferencia entre la realidad transmitida por los medios de comunicación, la imagen (representación de la realidad) y la propia realidad.
- Tomar conciencia de la intervención de los factores perceptivos en la comprensión del mundo icónico que nos rodea.
- Experimentar con las leyes derivadas de la Gestalt.
- Apreciar los valores culturales y estéticos del arte de la antigua Roma.
- Descubrir técnicas para representar la realidad: la ventana cuadrículada.
- Asimilar el funcionamiento del escáner y sus posibilidades en la creación plástica.

CONTENIDOS

Imagen y realidad
Qué es la percepción
Teorías sobre cómo se percibe
Leyes perceptivas
Figura y fondo
Ley de cierre
Ley de proximidad
Ley de semejanza
Ley de continuidad
Ley de contraste
Inclusividad

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al finalizar esta unidad los alumnos deberán ser capaces de:

Diferenciar la realidad de su representación en cualquier manifestación icónica, ya sea estática o en movimiento, así como en las imágenes secuenciadas.

Reconocer y comprobar experimentalmente que el órgano principal de la visión es el cerebro.

Analizar las leyes perceptivas en imágenes estáticas publicitarias y crear composiciones bajo dichas leyes.

Identificar las principales características arquitectónicas, escultóricas y pictóricas de la Antigüedad romana.

Construir una ventana cuadrículada y emplearla para representar la realidad.

UNIDAD DIDÁCTICA 2: La luz y la sombra

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Con esta unidad pretendemos que el alumno logre los siguientes objetivos:

Comprender al papel de la luz en la percepción y representación visual.

Descubrir algunos tipos de luz y de sombra.

Reconocer las direcciones de la luz según la distribución de partes iluminadas y partes en sombra que presenta una figura.

Apreciar los valores culturales y estéticos del Barroco, principalmente el empleo de la luz y la sombra que caracteriza a este estilo.

Descubrir el tratamiento de la luz y la sombra mediante ciertas técnicas plásticas.

Advertir los recursos expresivos y comunicativos de la luz en una obra de arte.

CONTENIDOS

¿Qué es la luz? Tipos de luz
¿Qué es la sombra? Tipos de sombra
Direcciones de la luz

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al finalizar esta unidad los alumnos deberán ser capaces de:

Utilizar la luz como un criterio más, como un elemento específico, en el conocimiento sensible de la realidad y en el análisis visual de las imágenes.

Reconocer las condiciones de iluminación de un objeto o figura: distinguir el tipo de luz que recibe y en qué dirección lo hace, según la distribución de las zonas iluminadas y en sombra que presenta.

Emplear distintos tipos de luz y sus posibles direcciones como criterio representativo y expresivo.

Identificar las principales características arquitectónicas, escultóricas y pictóricas del Barroco.

Aplicar las posibilidades del difuminado y la grisalla en el tratamiento de la luz y la sombra.

UNIDAD DIDÁCTICA 3:La proporción y el ritmo

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Con esta unidad pretendemos que el alumno logre los siguientes objetivos:

Comprender el concepto de proporción y de figura semejante.

Conocer algunos procedimientos para construir imágenes semejantes, así como modificar el tamaño y las proporciones de una forma.

Tomar conciencia de la proporción en el cuerpo humano.

Descubrir el ritmo aplicado a las creaciones plásticas.

Observar los cambios de las características escultóricas en la sucesión de movimientos artísticos.

Utilizar el cuerpo humano como elemento creativo mediante un tratamiento digital.

CONTENIDOS

La proporción

Construcción de figuras geométricas semejantes

Por el paralelismo de sus lados

Por el procedimiento de la diagonal

Representación de imágenes semejantes

La proyección

La cuadrícula
La figura humana como unidad de proporción
El canon
El ritmo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al finalizar esta unidad los alumnos deberán ser capaces de:
Descubrir las características comunes que establecen una relación de semejanza en diversas imágenes.
Trazar geométricamente formas semejantes.
Variar las medidas y proporciones de una imagen mediante distintos procedimientos y técnicas.
Utilizar la variación y modificación de las proporciones como recurso creativo
Percibir la presencia del ritmo en distintos tipos de expresiones, visuales y no visuales.
Apreciar las diferencias de estilo en esculturas de diversos movimientos artísticos.

SEGUNDO TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA 4: Estructuras y módulos

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Con esta unidad pretendemos que el alumno logre los siguientes objetivos:
Comprobar la importancia de la estructura en la formación de los objetos visuales de diferente naturaleza y con distinta finalidad.
Conocer los dos tipos básicos de estructuras: bidimensionales y tridimensionales.
Profundizar en la tipología de las estructuras bidimensionales.
Apreciar y explorar las posibilidades compositivas, expresivas y estéticas de estructuras y módulos en la comunicación visual.
Asimilar diversas técnicas y materiales para las creaciones plásticas con estructuras y módulos: almohadilla, talla en patata, herramientas digitales...

CONTENIDOS

Distribuir y ordenar
Qué es una estructura
Estructuras bidimensionales
Tipos de estructuras regulares

Estructuras regulares simétricas
Estructuras regulares radiales
Estructuras regulares unidireccionales
Estructuras regulares básicas y complejas
Estructuras irregulares
Expresarse con las estructuras

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al finalizar esta unidad los alumnos deberán ser capaces de:

Advertir la presencia de estructuras en objetos visuales de diferente naturaleza y con distinta finalidad.

Diferenciar las distintas tipologías de estructuras en elementos naturales y en los artificiales (como las creaciones plásticas).

Construir estructuras a partir de formas geométricas elementales.

Desarrollar distintas composiciones modulares sobre una misma estructura.

Utilizar las estructuras y los módulos en expresiones y composiciones personales.

Aplicar, en la realización de obras plásticas elaboradas con estructuras y módulos, tanto técnicas tradicionales (técnica de la almohadilla y estampación con patata) como las más recientes (Photoshop).

UNIDAD DIDÁCTICA 5: Sistemas de representación

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Con esta unidad pretendemos que el alumno logre los siguientes objetivos:

Tomar conciencia de la existencia de diferentes métodos para representar en un solo plano la realidad tridimensional.

Asimilar el concepto de proyección, así como sus diferentes tipos.

Ser capaz de imaginar de forma tridimensional un objeto representado de forma bidimensional en cualquiera de los sistemas tratados.

Apreciar la utilidad del sistema diédrico, axonométrico y la perspectiva cónica para la realización de determinados proyectos.

Entender como opción expresiva la representación de la realidad por medio de la perspectiva cónica.

Advertir los cambios de las características arquitectónicas en la sucesión de movimientos artísticos.

Observar el rigor y las normas de acotación en los croquis como un valor positivo para el mejor entendimiento de un lenguaje técnico-plástico.

Estimar la utilidad y precisión de ciertos programas informáticos para el dibujo técnico.

CONTENIDOS

Sistemas de representación

¿Qué son?

Principales sistemas

Proyecciones

Tipos de proyecciones

Proyecciones de puntos, líneas y planos

Sistema axonométrico

La perspectiva caballera

Perspectiva cónica

¿Qué es?

Elementos de la perspectiva cónica

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al finalizar esta unidad los alumnos deberán ser capaces de:

Comprender los principios que caracterizan a cada uno de los sistemas de representación y las diferencias entre ellos.

Experimentar, tanto por la representación dibujada como por focos luminosos, los distintos tipos de proyección.

Utilizar las proyecciones de puntos y líneas como medio para representar objetos imaginados.

Representar, de forma correcta cuerpos sólidos sencillos en el sistema diédrico, isométrico y en perspectiva cónica.

Utilizar las proyecciones para realizar obras creativas.

Apreciar las diferencias de estilo en la arquitectura de diversos movimientos artísticos.

Asimilar la terminología y las normas de acotación en los croquis.

UNIDAD DIDÁCTICA 6: El entorno urbano en las imágenes

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Con esta unidad pretendemos que el alumno logre los siguientes objetivos:

Sensibilizarse y disfrutar de la belleza que puede ofrecernos la ciudad y el entorno creado por el hombre.

Basarse en el entorno no natural circundante para realizar composiciones plásticas bi y tridimensionales.

Valorar y disfrutar las obras plásticas realizadas por los artistas cuando representan aspectos del entorno creado por el ser humano.

Apreciar los valores culturales y estéticos del Modernismo.

Asimilar las principales características del monotipo y experimentar sus posibilidades creativas.

Adquirir destreza en el manejo de instrumentos digitales para modificar imágenes.

CONTENIDOS

La casa
La ciudad

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al finalizar esta unidad los alumnos deberán ser capaces de:

Reconocer y valorar, en la arquitectura del entorno cercano, su carácter artístico y funcional.
Descubrir y seleccionar, en el entorno no natural, formas o elementos previamente inadvertidos, que puedan tener un carácter estético.
Utilizar dichas formas y elementos como origen de representaciones plásticas bi o tridimensionales.
Analizar los elementos visuales de obras artísticas basadas en el entorno natural.
Identificar las principales características del Modernismo y sus innovaciones respecto a otros estilos artísticos ya estudiados.
Crear diversos monotipos siguiendo varios ejemplos.
Experimentar con diferentes filtros de Photoshop para transformar el aspecto de una imagen urbana.

TERCER TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA 7: La expresión con el volumen

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Con esta unidad pretendemos que el alumno logre los siguientes objetivos:

Distinguir el tratamiento espacial que requieren los diversos tipos de formas tridimensionales.
Asimilar las características conceptuales y espaciales de la talla, el modelado y las construcciones.
Descubrir las posibilidades y limitaciones expresivas de los materiales empleados para la realización de formas tridimensionales.
Emplear diferentes elementos visuales en la realización de formas y expresiones tridimensionales.
Apreciar los valores culturales y estéticos del Neoclasicismo.
Utilizar diversos procedimientos, técnicas y materiales cotidianos en la representación y expresión tridimensional.

CONTENIDOS

El volumen compacto
Materiales blandos
Materiales rígidos
Materiales mixtos (fluidos y sólidos)

El volumen como estructura abierta
El volumen hueco: espacio (en)cerrado

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al finalizar esta unidad los alumnos deberán ser capaces de:
Señalar las diferencias básicas entre volúmenes compactos, huecos y abiertos.
Representar formas tridimensionales empleando los recursos del modelado y de la talla.
Crear formas de tres dimensiones por medio del vaciado.
Construir formas volumétricas en las que el espacio esté delimitado por un conjunto de líneas.
Crear formas tridimensionales libres empleando la línea y el plano como medios visuales.
Identificar las principales características arquitectónicas, escultóricas y pictóricas del Neoclasicismo.
Buscar y emplear materiales del entorno y de desecho para trabajar el espacio y el volumen.

UNIDAD DIDÁCTICA 8

La luz que dibuja: la fotografía

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Con esta unidad pretendemos que el alumno logre los siguientes objetivos:
Identificar los principios en los que se basa la técnica fotográfica.
Distinguir y experimentar las etapas esenciales del proceso fotográfico.
Manejar adecuadamente los procedimientos, técnicas y materiales fotográficos.
Reconocer la fotografía como una técnica de expresión plástica y visual radicalmente diferente de todas las anteriores y con una enorme trascendencia social y cultural.
Valorar las innovaciones conceptuales, técnicas y materiales del arte contemporáneo.
Apreciar la utilidad de ciertos programas informáticos para el tratamiento de imágenes fotográficas (Photoshop).

CONTENIDOS

La formación de imágenes en una caja oscura
Los materiales fotosensibles
El proceso fotográfico
La imagen en negativo
La imagen en positivo

La fotografía y el arte

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al finalizar esta unidad los alumnos deberán ser capaces de:

Demostrar el funcionamiento de los materiales sensibles para uso fotográfico, representando con ellos formas mediante su simple exposición a la luz solar.

Señalar las funciones y usos básicos de la imagen fotográfica.

Utilizar las diferentes fases del proceso fotográfico para la realización de negativos fotográficos.

Lograr positivados de imágenes en negativo por el procedimiento del contacto.

Demostrar el principio de funcionamiento de la cámara fotográfica mediante la construcción de una cámara sencilla, con la finalidad de obtener fotografías.

Reconocer las principales aportaciones escultóricas, arquitectónicas y pictóricas del arte contemporáneo.

Afianzar el manejo de ciertas herramientas básicas del programa Photoshop para experimentar con imágenes fotográficas.

UNIDAD DIDÁCTICA 9

Imágenes en movimiento: el cine

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Con esta unidad pretendemos que el alumno logre los siguientes objetivos:

Identificar el principio en el que se basa el cine y las relaciones de este con otras artes.

Descubrir los diferentes encuadres y planos, así como los movimientos de cámara más usuales.

Reconocer los recursos temporales y rítmicos empleados en la práctica cinematográfica.

Asimilar las principales normas del proceso de montaje para la creación de obras cinematográficas.

Valorar el rostro humano como objeto de inspiración para sucesivos movimientos artísticos a lo largo de la historia.

Experimentar con programas informáticos de edición de vídeo (Movie Maker).

CONTENIDOS

Qué es el cine

Encuadre y planos

Movimientos de cámara

El tiempo

Montaje y continuidad
La continuidad o *racord*
El ritmo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al finalizar esta unidad los alumnos deberán ser capaces de:

Experimentar el fenómeno de la persistencia retiniana por diversos medios.

Analizar los tipos de planos y movimientos de cámara en anuncios y películas, así como la relación de estos con otras artes como la literatura narrativa, el cómic, la pintura o la fotografía.

Experimentar con diferentes recursos temporales y rítmicos.

Realizar pequeños guiones y *storyboards* basados en una idea preconcebida, utilizando correctamente el lenguaje fílmico.

Grabar secuencias cinematográficas en vídeo, en las que prime el manejo expresivo del tiempo, del ritmo y de la continuidad.

Apreciar las distintas características mostradas por diversos movimientos artísticos a la hora de representar el rostro humano.

Crear una sencilla película de dibujos animados mediante el programa informático Movie Maker.

F-PROGRAMACIÓN 4º DE ESO.

CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

BLOQUE 1. Expresión plástica

Contenidos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro. 2. El Color: colores primarios, secundarios sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos 3. Las texturas: textura visual y textura táctil. <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas para la creación de texturas. 4. Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva. 5. Evaluación y análisis de procesos creativos. 6. El collage distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado, figuras tridimensionales. 7. Procedimientos y técnicas: secas y húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados 	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.

<p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p>	<p>2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.</p>
<p>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).</p>	<p>3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).</p>
<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p>	<p>4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y rímicamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p>
<p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p>	<p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p>

<p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p>	<p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>
<p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p>	<p>7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>
<p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p>	<p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>
<p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p>	<p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>
<p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>

<p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p>	<p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgándolo o doblándolo y crea texturas visuales y táctiles para elaborar composiciones, collages y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas y las compone con finalidades ilustrativas, decorativas o comunicativas.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para elaborar obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando las cualidades graficoplásticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado y lo aporta en el aula cuando es necesario para llevar a cabo las actividades.</p>
--	--

BLOQUE 2. Comunicación audiovisual

Contenidos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. 2. Significación de las imágenes: significante-significado: símbolos e iconos. - Iconicidad 3. Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición 4. El Proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento. 5. Realización de un proyecto de animación. 	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
3. Identificar significante y significado en un signo visual.	3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

<p>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.</p>	<p>5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos.</p>
<p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p>
<p>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p>	<p>7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p>
<p>8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p>	<p>8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p>
<p>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p>	<p>9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p>
<p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p>	<p>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p>

<p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p>	<p>11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p>
<p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p>	<p>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, <i>storyboard</i>, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p>
<p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p>	<p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>
<p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p>	<p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>
<p>15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p>	<p>15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p>

<p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada</p>
--	---

BLOQUE 3. Dibujo técnico

<p>Contenidos</p>	
<p>1. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras. 2. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. 3. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón 4. Trazado de perpendiculares y paralelas con compás 5. Ángulos. - Clasificación, operaciones con ángulos. - Suma, resta, divisiones, 6. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. 7. Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. 8. Resolución de trazados con rectas y curvas. 9. Los triángulos: clasificación y trazados.: el baricentro, el incentro o el circuncentro. 10. Los cuadriláteros: clasificación, trazados. 11. Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. 12. La proporción: teorema de Thales.</p>	
<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables</p>
<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p>	<p>1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p>

<p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.</p>	<p>2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.</p>
<p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p>	<p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>
<p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p>	<p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.</p>
<p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p>	<p>5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.</p>
<p>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p>	<p>6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p>
<p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p>	<p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p>
<p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p>	<p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p>

<p>9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p>	<p>9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p>
<p>10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p>	<p>10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p>
<p>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p>	<p>11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.</p>
<p>12. Conocer lugares geométricos y definirlos.</p>	<p>12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).</p>
<p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p>	<p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p>
<p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p>	<p>14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p>
<p>15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p>	<p>15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p>

<p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p>	<p>16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p>
<p>17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p>	<p>17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p>
<p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p>	<p>18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p>
<p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p>	<p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p>
<p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p>	<p>20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p>
<p>21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p>	<p>21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p>
<p>22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p>	<p>22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p>

23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

<p>28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</p>	<p>28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p>
<p>29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>

CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN 4º ESO

PRIMER TRIMESTRE:

Unidad 1-La identidad del artista

Descripción de la unidad

En este tema reconocemos el arte como forma de comunicación subjetiva y simbólica, como expresión personal, como proceso racional y emocional; desarrollamos la necesidad de conocer distintos materiales y técnicas, de tener habilidades y destrezas, pero sobre todo de desarrollar la imaginación y la iniciativa, la experimentación, además de la organización, todo ello necesario para el proceso de creación.

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- El arte como necesidad de expresión humana y el arte como profesión.
- El arte como proceso que implica razón y emoción.
- Importancia de la imaginación y la creatividad para la creación artística.
- La subjetividad de la expresión personal del artista en la obra.
- El simbolismo y la metáfora en el arte: más allá de lo evidente, de la copia o imitación.
- Los distintos materiales y soportes para la actividad artística que implican conceptos y herramientas derivados de ellos.
- La diversidad de técnicas y procesos creativos.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Conocer las distintas fases del proceso de creación de una obra.
- Conocer la diversidad de materiales y técnicas con las que trabaja el artista en la actualidad, más allá de lo gráfico-plástico.

Específicos:

- Reconocer la necesidad de expresión humana, en general, y el arte como profesión.
- Descubrir la implicación conjunta de emoción y razón en el arte.
- Conocer la importancia de la imaginación y la creatividad para la creación artística.
- Reconocer la peculiaridad y la subjetividad de la expresión personal.
- Comprender el simbolismo y la metáfora en el arte; que lo lleva más allá de lo evidente, de la copia o imitación.
- Conocer la diversidad de materiales y soportes para la actividad artística que implican herramientas y conceptos derivados de ellos.
- Experimentar distintas técnicas, tanto artesanales como digitales, planas como en volumen, multimedia y multidisciplinares.

Unidad 2-El artista y la sociedad

Descripción de la unidad

Esta unidad nos permite tratar las relaciones del artista y sus obras con la sociedad que le rodea; de las relaciones entre la memoria personal y la colectiva, la cultura y el arte; de cómo ha ido cambiando la figura del artista; de los objetivos del arte y su valor en la sociedad y, por tanto, del patrimonio; de su análisis y crítica, tratando de manera especial de formas sociales del arte, y del arte urbano y otras formas de arte comunitario que llegan al activismo por su implicación social y política (artivismo).

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- La relación del artista con su entorno; el arte como memoria e identidad cultural.
- Los distintos valores que damos al arte.
- Análisis formal y crítica de la obra artística.
- El arte popular: de la artesanía a la cultura visual.
- Del arte comunitario al arte relacional: el arte para todos.
- El arte urbano.
- El artivismo (sobre la implicación social del arte y del artista).

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Reconocer las relaciones del artista y de las obras de arte que crea con la sociedad que le rodea para entender el patrimonio y hacer su crítica y análisis.

- Conocer la diversidad de objetivos del arte y las posibilidades de implicación e intervención social por medio del arte.

Específicos:

- Entender la relación del arte con la sociedad y el papel del artista en ella.
- Reconocer el papel del patrimonio en la construcción de la identidad y la memoria colectiva.
- Comprender la importancia de analizar el patrimonio tanto desde un punto de vista formal, como crítico, teniendo en cuenta al artista y su contexto.
- Diseñar y crear producciones artísticas que reflexionan sobre la identidad y el contexto social.
- Conocer el arte social e implicarse en acciones que permitan la interacción y la intervención social por medio del arte.
- Descubrir salidas profesionales relacionadas con el patrimonio, el arte y la artesanía, con su promoción, cuidado y conservación.

Unidad 3-Natura

Descripción de la unidad

En esta unidad tratamos de la experiencia estética, especialmente producida por la naturaleza, como motor de la creación artística; de lo sensorial como forma de conocimiento y de la observación sistemática y el análisis que llevan a la comprensión del entorno; de las leyes que subyacen en las formas, ritmos y estructuras, etc., de la naturaleza. Esto nos permite conocer distintas formas de interacción del artista con el medio natural que lo rodea y recursos para la creación artística.

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- El encuentro con lo natural como fuente de experiencia estética y de creación artística.
- El arte como forma de conocimiento por medio de la experiencia y lo emocional.
- El arte como forma de reconocimiento: identificación con el entorno y mirada cultural.
- Observación y análisis de la naturaleza: dibujo artístico y dibujo geométrico.
- Interpretación artística de lenguajes, formas, ritmos y estructuras naturales.
- Reconocimiento de formas y patrones geométricos: construcción de polígonos regulares.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Descubrir la experiencia estética y reconocer la naturaleza como inspiración y modelo del artista.
- Reconocer las interrelaciones entre el arte y la naturaleza, descubriendo las relaciones de medida y orden en formas, ritmos y estructuras.

Específicos:

- Reconocer el valor de las experiencias sensoriales tanto para los procesos creativos como para el conocimiento en general.
- Experimentar el encuentro con lo natural como fuente de experiencia estética.
- Valorar la mirada cultural sobre el paisaje y conocer sus distintas representaciones.

- Reconocer el valor identitario con el entorno: con los ciclos naturales, con lo animal y lo vegetal.
- Analizar e interpretar lenguajes y formas naturales a través de la observación y de la experiencia, practicando tanto el dibujo artístico como el geométrico.
- Entender la geometría como forma de medida y orden en las estructuras de la naturaleza.

SEGUNDO TRIMESTRE

Unidad 4- Carácter

Descripción de la unidad

En esta unidad tratamos sobre el vestir, el cuidado de la apariencia en general y las profesiones en torno al diseño de moda y complementos. Se proponen temas como la importancia del estilo, en relación con la identidad y la construcción de la propia personalidad, así como el análisis de las formas, sus proporciones y los diversos materiales y texturas. Tratamos, además, del mundo profesional más allá del diseñador, incluyendo al fotógrafo, al publicista, al modista, etc.

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- El atuendo como signo de identidad y expresión de la personalidad.
- Historia de la moda: evolución en relación con cambios políticos y sociales.
- Diseño y personalización de moda y complementos en función de un estilo y una función.
- Profesiones implicadas en el ámbito de la moda y complementos, la estética personal y el atrezo.
- Escenografía y fotografía creativa.
- Proceso de diseño, producción y mercado; Tradición e innovación.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Conocer el campo del diseño de modas y complementos, así como profesiones asociadas a ello, apreciando su valor social y cultural.
- Diseñar con estilo propio moda y complementos, aunando tradición e innovación.

Específicos:

- Reconocer y valorar el atuendo (ropa y complementos) como seña de identidad.
- Conocer la historia de la moda analizando formas, proporciones y materiales en los distintos estilos y reconociendo los cambios en relación a los políticos y sociales.

- Diseñar colecciones de moda y complementos en función de un estilo, función e intención expresiva.
- Diseñar y crear complementos siguiendo procesos y normas establecidos.
- Diseñar escenografías y realizar fotografía creativa para presentar moda.
- Conocer el valor de las artes y labores tradicionales asociadas a la moda, así como las innovaciones tecnológicas teniendo en cuenta consideraciones éticas respecto a los sistemas de producción y mercado y las preocupaciones ecológicas en torno a ello.

Unidad 5- Promo-ver

Descripción de la unidad

En esta unidad tratamos sobre el mundo del diseño gráfico en su papel de transmisor y narrador de ideas mediante la combinación de textos e imágenes. Se proponen temas como el papel social de las artes gráficas, la publicidad y la narrativa gráfica (cómic, viñetas, story boards, etc.). También tratamos las nuevas tecnologías para la transmisión de imágenes en movimiento (el arte multimedia y digital) y su evolución histórica, desde la primitiva animación hasta los actuales diseños web y animaciones interactivas.

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- El papel social de la imagen como vehículo de transmisión de ideas y valores.
- Soportes, formatos y estrategias para un mensaje publicitario efectivo.
- Las artes gráficas, el lenguaje visual y el papel del diseñador gráfico.
- Imágenes secuenciadas en espacio y tiempo para narrar historias: el story board.
- Las nuevas tecnologías en la creación artística y la comunicación audiovisual: animación, diseño web y el mercado del videojuego.
- Estrategias audiovisuales: movimientos de cámara, angulaciones e iluminación.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Reconocer mecanismos y recursos de la comunicación visual.
- Conocer la diversidad del trabajo profesional en el ámbito de las artes gráficas y multimedia, el diseño y la publicidad.

Específicos:

- Conocer el papel social que tiene la imagen como vehículo de transmisión de ideas y valores.
- Conocer distintos soportes, formatos y estrategias para que los mensajes sean efectivos.
- Conocer distintas profesiones de las artes gráficas y multimedia, el diseño y la publicidad.
- Descubrir la capacidad de las imágenes para crear narraciones secuenciadas en espacio y tiempo. El story board.
- Enunciar y practicar algunas estrategias audiovisuales: movimientos de cámara, angulaciones e iluminación.
- Analizar las numerosas posibilidades que las nuevas tecnologías ofrecen a la creación artística y a la comunicación audiovisual.

Unidad 6- Sostenibilidad

Descripción de la unidad

En este tema retomamos la relación entre arte y naturaleza. Partimos de la idea de que el artista no puede despreocuparse de la sostenibilidad; por eso, tratamos, por un lado, el diseño sostenible, ecológico, retomando de la unidad anterior el ámbito publicitario para proponer la contrapublicidad como respuesta del artista para la reflexión y actuación ante el consumismo en el que vivimos, y, por otro, de las posibilidades del arte para el reciclaje y la reutilización de los objetos.

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- El diseño ecológico y la obsolescencia programada.
- La publicidad y la ética. La publicidad y la contrapublicidad.
- Las alternativas al consumismo. El consumo responsable.
- Los objetos, el arte y el diseño. La reutilización en arte de objetos cotidianos obsoletos.
- La construcción y transformación de objetos. Procedimientos de construcción volumétrica.
- La representación objetiva del objeto.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Conocer recursos artísticos para responder al consumismo y la publicidad que la provoca y generaliza.
- Descubrir la práctica de la sostenibilidad en el ámbito profesional del diseño y el arte en general.

Específicos:

- Reconocer en los “objetos inservibles” una fuente para la creación de nuevos objetos y arte.
- Conocer las estrategias publicitarias y ser capaz de desarrollar una mirada crítica ante el consumo exagerado e irreflexivo.
- Desarrollar una conciencia ecológica, siendo capaz de plantearse el cambio de hábitos poco sostenibles.
- Valorar diseños y productos ecológicos y sostenibles, apreciando las producciones artesanales frente al consumismo desmesurado.
- Conocer diferentes métodos de construcción, y transformación de producciones tridimensionales.
- Diseñar y construir de manera sostenible.
- Conocer sistemas de representación de objetos en el espacio.

TERCER TRIMESTRE

Unidad 7- Interiores

Descripción de la unidad

En este tema tratamos del interior de los edificios, los objetos que contienen, la luz que los ilumina, etc., como espejo de los intereses, las intenciones y las emociones de las personas que los habitan. Se presentan algunas de las labores artesanales relacionadas con el interiorismo. Posteriormente, se analizan los procesos relacionados con la producción en cadena de objetos de interior (diseño industrial), el desarrollo de la idea, su realización y el necesario traspaso de información objetiva (tangencias, normalización, perspectivas, etc.).

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- El diseño y decoración de interiores. Profesiones asociadas. El interiorista y el decorador.
- La historia de los estilos.
- Las artes decorativas y la creación de ambientes.
- El diseño industrial: el proceso para la creación de objetos en masa.
- La creación de formas en el espacio. Formas modulares y tangencias.
- La representación de formas en el espacio. Normalización y sistemas de representación.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Reconocer el impacto y la importancia del diseño y la decoración de interiores.
- Diseñar espacios y elementos de interior, representándolos de manera objetiva.

Específicos:

- Conocer el papel del interiorista y el decorador, valorar su trabajo y el de las profesiones asociadas.
- Diferenciar diferentes estilos dentro del interiorismo y la decoración.
- Reconocer las diferentes artes decorativas y valorar su importancia en la creación de ambientes.
- Valorar la creación del diseño industrial y conocer el proceso y fases de creación de objetos.
- Conocer diferentes sistemas de representación de las formas en el espacio, sabiendo aplicar las normas básicas de normalización industrial.
- Representar volúmenes en perspectiva axonométrica.
- Aplicar al diseño composiciones modulares, tangencias y enlaces.

Unidad 8- Espacios compartidos

Descripción de la unidad

En esta unidad tratamos sobre la ideación y creación de proyectos de construcción de espacios, tanto de uso privado como de espacios para compartir. Para ello aprendemos tanto de la arquitectura como de la intervención y ocupación artística del espacio, ya sea más clásica o innovadora; de la que se ocupa de rehabilitar y reutilizar o de la construcción efímera, reflexionando sobre la importancia del espacio en el que nos movemos, habitamos y ocupamos, tratando, además, del diseño del entorno urbano de un modo holístico.

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- Diseñar espacios teniendo en cuenta estética, función y la relación con su entorno.
- Los profesionales del diseño y la construcción de espacios.
- Sistemas de representación: el dibujo en perspectiva cónica.
- Evolución e innovación en el diseño, construcción y modos de habitar.
- La intervención del espacio: apropiación y rehabilitación de edificios y espacios.
- Concepción y diseño de espacios compartidos.
- Mobiliario o equipamiento urbano.
- El diseño del espacio exterior: urbanismo y paisajismo.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Diseñar y crear espacios teniendo en cuenta a la gente que lo habita, sus intereses y necesidades.
- Descubrir la importancia del espacio como lugar de acogida y encuentro.

Específicos:

- Diseñar y valorar los espacios aunando estética, función y la relación con su entorno.
- Conocer distintas profesiones afines al diseño y la construcción de espacios, desde la arquitectura a la ingeniería o el diseño de interiores.
- Representar en perspectiva cónica volúmenes de edificios insertos en un entorno.
- Valorar la innovación, así como proponer ideas creativas para la evolución de los espacios y el modo de habitarlos.
- Conocer las posibilidades de intervención del espacio para adaptar sus usos y su aspecto con la intención de apropiación o rehabilitación.
- Conocer las particularidades y realizar propuestas de espacios compartidos.
- Diseñar y distinguir entre función, estética y exposición a factores externos del mobiliario o equipamiento urbano.
- Valorar críticamente el diseño del espacio exterior, urbanismo y paisajismo.

Unidad 9- Impacto.

Descripción de la unidad

Esta unidad trata de la integración transdisciplinaria. Busca explicar el concepto de artista global y el arte como forma de vida: el artista como persona comprometida, capaz de gestionar la complejidad del proceso creativo para impactar en la sociedad, aportando soluciones que mejoren su entorno. Partiendo de la filosofía del artista Hundertwasser, de sus cinco pieles, se va retomando todo lo aprendido estos años y revisando el amplio espectro de prácticas artísticas; arte que envuelve nuestras vidas, se plasma en el cuerpo y conforma la identidad; arte social y cooperativo generador de experiencias; arte de acción ambiental defensor de la ecología y transformador del paisaje.

A través de las actividades propuestas en la unidad, se persigue que los alumnos y las alumnas adquieran los siguientes conocimientos:

- Las posibilidades del arte para una vida más creativa y enriquecedora.
- La importancia de la creatividad, entendiéndola como actitud.
- El arte como modo de expresión, conocimiento y forma de experiencia para la mejora.
- La relación del arte con la identidad, el entorno y la vida en general.
- La interdisciplinariedad de las artes.
- Las interrelaciones entre el arte, la ciencia y la tecnología y sus posibilidades para la mejora y el cambio.
- El arte como recurso para la reflexión y el cambio social.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Generales:

- Descubrir las relaciones estrechas y necesarias entre la ciencia y el arte.
- Conocer las múltiples posibilidades de las prácticas artísticas y el arte para producir impacto en la sociedad y conseguir el cambio y la mejora.

Específicos:

- Reconoce la importancia de la creatividad, entendiéndola como actitud.
- Descubrir y aplicar la interdisciplinariedad de las artes y sus relaciones con otras formas de conocimiento.
- Recuperar el arte de todos, el arte social y cooperativo, arte de acción, ambiental, defensor de la ecología y del paisaje.
- Reconocer que el arte envuelve nuestras vidas, se plasma en el cuerpo, conforma la identidad y genera experiencias transformadoras.
- Reconocer el arte como forma de expresión y conocimiento por medio de la experiencia.
- Valorar las interrelaciones entre el arte, la ciencia y la tecnología y sus posibilidades para la mejora y el cambio.
- Pensar y actuar de manera global utilizando el arte como recurso para la reflexión y el cambio social.

2-PROGRAMACIÓN BACHILLERATO

A-INTRODUCCIÓN

Dibujo Técnico es una materia de opción del bloque de asignaturas troncales de primero y segundo cursos, para la modalidad de Ciencias de Bachillerato. El Dibujo Técnico es un medio de expresión indispensable para el desarrollo del proceso de diseño y fabricación de productos con el que el alumnado irá adquiriendo recursos comunicativos que le permitirán transmitir ideas, proyectos y soluciones gráficas a problemas sociales, siendo empleado como lenguaje universal codificado en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando, definiendo de una manera exacta lo que se desea producir.

La visión espacial se desarrolla a través del estudio de los sistemas de representación y la capacidad de abstracción facilita la comprensión de los objetos tridimensionales mediante imágenes planas. La representación gráfica de espacios o productos es abordada de manera sistemática elaborando documentos técnicos normalizados que pueden implicar proyectos de diseño gráfico, arquitectónico o industrial.

La materia se organiza en dos cursos. En el primer curso se desarrollan aspectos relacionados con la comunicación y la representación gráfica de la realidad, analizándose secuencialmente los bloques de geometría plana, geometría descriptiva, sistemas de representación y normalización. Se trata de que el alumnado adquiriera una visión global de los fundamentos del dibujo técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones. En el segundo curso aparece un nuevo bloque de contenidos denominado “Documentación gráfica de proyectos”, donde habrá que demostrar las destrezas adquiridas durante la etapa y comprender su conexión con el mundo laboral y real.

Los elementos del currículo básico de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría y Dibujo Técnico, Sistemas de representación, Normalización y Documentación gráfica de proyectos.

El primer bloque, de Geometría y Dibujo Técnico, que está presente en los dos cursos, trata de resolver problemas geométricos y de configuración de formas poligonales, reconociendo su utilización en el arte y su relación con la naturaleza y los métodos científicos.

El segundo bloque se ocupa de los sistemas de representación, analizando los fundamentos característicos de las axonometrías, la perspectiva cónica, el Sistema Diédrico y el de planos acotados, así como sus aplicaciones. Durante el desarrollo de la fase de comunicación de ideas se potenciará el uso del dibujo “a mano alzada”.

El tercer bloque es Normalización, un convencionalismo creado para la comunicación universal que consigue simplificar los procedimientos y unificar las normas internacionales de representación. El cuarto bloque, Documentación gráfica de proyectos, supone la utilización de todo lo aprendido durante la etapa aplicándolo a la presentación de proyectos sencillos, de manera individual o grupal, mediante bocetos, croquis y planos de diseño gráfico, de producto o arquitectónico.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la autoestima y la participación, mediante el trabajo en

equipo favoreciendo la comunicación interpersonal, promoviendo la educación para la convivencia, la tolerancia y la igualdad entre hombres y mujeres, y la autorregulación y el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.

La materia Dibujo Técnico contribuye al desarrollo de todas las competencias clave en mayor o menor proporción.

La competencia en comunicación lingüística (CCL) de forma transversal. En esta materia el alumnado desarrolla, explica, expone y defiende sus propios proyectos y trabajos. El dibujo técnico supone así una modalidad de comunicación, en concreto audiovisual, de carácter universal y, hace uso de destrezas orales y escritas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) se desarrolla a través de la aplicación del razonamiento matemático siendo necesario en esta materia desarrollar destrezas en el manejo de cantidades: cálculos, mediciones, tamaños y proporciones; en cuanto al análisis de la forma y el espacio: posiciones relativas entre elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y los sistemas de representación de objetos y volúmenes.

La competencia digital (CD) es desarrollada a través del uso de las TIC y uno de los objetivos de la materia es el dominio de aplicaciones informáticas en la representación gráfica y de proyectos por lo que es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo.

Dado el carácter práctico de la materia se **favorece la competencia aprender a aprender (CAA)** al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado.

Asimismo, las competencias sociales y cívicas (CSC) se ven desarrolladas en la materia Dibujo Técnico a través de la estandarización y normalización, implicando éstas una formulación y aplicación de reglas que generen una aproximación ordenada. La normalización define una función de unificación para permitir el intercambio a nivel nacional, europeo e internacional, facilitando el trabajo con responsabilidad social.

La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) se desarrolla con los contenidos de la materia al incluir la resolución de problemas y elaboración de proyectos, y por lo tanto la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, factores estos que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. También se fomenta la habilidad para trabajar en proyectos tanto individual como en equipo.

En relación a la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC), el espíritu de la materia implica la implantación de una conciencia interdisciplinar de resolución de los problemas relacionados con la protección, el análisis y el estudio del patrimonio artístico, arquitectónico y de ingeniería de Andalucía.

OBJETIVOS GENERALES DEL BACHILLERATO

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en el alumnado los saberes, las capacidades, los hábitos, las actitudes y los valores que les permitan alcanzar, además de los objetivos enumerados en el artículo 33 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, los siguientes:

- a) Las habilidades necesarias para contribuir a que se desenvuelvan con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan, participando con actitudes solidarias, tolerantes y libres de prejuicios.
- b) La capacidad para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para analizar de forma crítica las desigualdades existentes e impulsar la igualdad, en particular, entre hombres y mujeres.
- c) La capacidad para aplicar técnicas de investigación para el estudio de diferentes situaciones que se presenten en el desarrollo del currículo.
- d) El conocimiento y aprecio por las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades, así como entender la diversidad lingüística y cultural como un derecho y un valor de los pueblos y los individuos en el mundo actual, cambiante y globalizado.
- e) El conocimiento, valoración y respeto por el patrimonio natural, cultural e histórico de España y de Andalucía, fomentando su conservación y mejora.

OBJETIVOS GENERALES DE DIBUJO TÉCNICO

La enseñanza de Dibujo Técnico en Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

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.

B-METODOLOGÍA

La metodología a seguir en Dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia. Es necesario que el método seguido por el profesorado se ajuste a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial.

Es aconsejable que el profesorado incorpore estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué. Se comenzará con los procedimientos y conceptos simples para ir avanzando en complejidad. Así, las capacidades se van desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso. La selección de contenidos para el proceso de enseñanza aprendizaje constituye un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje debería realizarse de forma significativa para el alumnado. Se partirá de una revisión del nivel previo, y se plantearán tareas problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos.

Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica, sino que el alumnado debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada. Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales.

En la didáctica de esta materia cobran especial importancia los aprendizajes por proyectos, tanto individuales como colectivos, que pueden estar enfocados a realidades profesionales del mundo del diseño, la arquitectura y la industria. A través de ellos el alumnado debe elaborar hipótesis, investigar, evaluar los resultados, reflexionar y finalmente crear un producto, desarrollando la capacidad de comunicarse de manera empática y eficiente, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en sí, integridad y honestidad, adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público, quedando aquí reflejada la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

El profesorado acompañará de forma permanente el proceso proyectual del alumnado aconsejando y guiando sobre los materiales, las piezas mecanizadas o maquetas creadas por ellos, y en las dificultades que este presente.

Se debe potenciar el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión, mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida. Estos materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación, potenciando en esta materia tanto el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como la investigación, la documentación y la presentación de proyectos propios y ajenos.

Es necesario para poder trabajar la materia, sobre todo en el bloque 3 de Dibujo Técnico II, disponer de ordenadores durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia. Cabe destacar que el carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes como la geometría con otras materias relacionadas con el ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático.

C-PROGRAMACION 1º DE BACHILLERATO

CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1º DE BACHILLERATO

BLOQUE 1. Geometría y dibujo técnico:

Contenidos

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

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema «paso a paso» y/o fi gura de análisis elaborada previamente.</p>	<p>1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano, comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p> <p>1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p> <p>1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p> <p>1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <p>1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p>

<p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas y utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares empleadas.</p> <p>2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>
---	---

BLOQUE 2. Sistemas de representación

Contenidos

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

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto e identificando las ventajas y los inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p>	<p>1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p> <p>1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p> <p>1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.</p> <p>1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p>

<p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo con la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p> <p>2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos y resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p> <p>2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>
--	--

<p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p>	<p>3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses y simplificando su trazado.</p> <p>3.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>
<p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado y considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p>	<p>4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final y determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</p> <p>4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo y simplificando la construcción de las elipses perspectivas .</p>

BLOQUE 3. Normalización

Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> • Elementos de normalización. • El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. • Formatos. Doblado de planos. • Vistas. Líneas normalizadas. • Escalas. Acotación. • Cortes y secciones. • Aplicaciones de la normalización. • Dibujo industrial. • Dibujo arquitectónico. 	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</p>	<p>1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p>

<p>2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</p>	<p>2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p> <p>2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional y disponiendo de acuerdo con la norma.</p> <p>2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional y disponiendo de acuerdo con la norma.</p> <p>2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>
---	---

TEMPORALIZACIÓN:

PRIMER TRIMESTRE

-Trazados fundamentales en el plano.

- Paralelas.
- Perpendiculares.
- Mediatrices.
- Ángulos.
- Bisectrices.
- Operaciones con ángulos y segmentos.

- Ángulos en la circunferencia.
- Polígonos.
- Triángulos.
- Cuadriláteros.
- Métodos generales de construcción de polígonos.
- Sistema Diédrico.
Representación del punto, recta y plano; sus relaciones y transformaciones más usuales.

SEGUNDO TRIMESTRE

- Sistemas Axonométricos:

Isometría y Perspectiva Caballera.

Representación del punto, recta y plano.

- Representación de sólidos.
- Trazado de perspectivas isométricas partiendo de vistas y viceversa.
- Proporcionalidad y semejanza, escalas.
- Proporcionalidad directa.
- Proporcionalidad inversa.

- Tangencias.

- Tangencias entre rectas y circunferencias.
- Enlaces.

Curvas técnicas.

Definiciones y trazado como aplicación de tangencias.

- Óvalo.
- Ovoide.
- Espiral.
- Voluta.

TERCER TRIMESTRE

Transformaciones geométricas.

- Traslación.
- Giro.

- Simetría.

Normalización y croquización.

- Normas fundamentales UNE, ISO.
 - Formatos.
 - Líneas.
 - Rotulación.
 - Escalas normalizadas.
 - La croquización.
 - El boceto y su gestión creativa.
 - Acotación.
 - Sistemas de distribución de cotas.
 - Curvas cónicas.
 - Definiciones y trazado-
 - Cuervas cónicas: Elipse, Parábola e Hipérbola
- Perspectiva Cónica:
Trazado de perspectivas partiendo de vistas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1º) Para asegurar la consecución de los objetivos propuestos, el alumnado deberá ser capaz de:

- Resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación.
 - Resolver problemas de configuración de formas con trazados poligonales y con aplicación de recursos de transformaciones geométricas sobre el plano: giros, traslaciones, simetrías u homotecias.
 - Utilizar escalas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos.
 - Ejecutar dibujos técnicos a distinta escala, utilizando la escala gráfica establecida previamente y las escalas normalizadas.
 - Aplicar el concepto de tangencia a la solución de problemas técnicos y al correcto acabado del dibujo en la resolución de enlaces y puntos de contacto.
 - Diseñar objetos de uso común y no excesivamente complejos en los que intervengan problemas de tangencia.
 - Aplicar la curva cónica a la resolución de problemas técnicos en los que intervengan su definición, las tangencias o las intersecciones con una recta. Trazar curvas técnicas a partir de su definición.
 - Obtener la definición gráfica de una cónica a partir del conocimiento de sus ejes, que en el caso de la elipse pueden ser reales o conjugados.
 - Utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos.

- Realizar la perspectiva de objetos simples definidos por sus vistas fundamentales y viceversa.
- Definir gráficamente un objeto por sus vistas fundamentales o su perspectiva, ejecutados a mano alzada. Realizar el croquis acotado, en el sistema diédrico de objetos comunes y sencillos, ajustándose a normas UNE e ISO.
 - Obtener la representación de piezas y elementos industriales o de construcción sencillos y valorar la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, acotación y simplificaciones indicadas en éstas.
 - Culminar los trabajos de dibujo técnico utilizando los diferentes recursos gráficos de forma que éste sea claro, limpio y responda al objetivo para el que ha sido creado.
-

2º) :Criterios de calificación:

- Para evaluar estas capacidades, se realizarán al menos dos exámenes por trimestre, que podrán ser más si se estima necesario.
- **La presentación a dichas pruebas**, tanto como la asistencia a clase **es obligatoria**.
- La falta a una de ellas **deberá justificarse** debidamente mediante **documento oficial**, y el/la profesor/a, no estará obligado a repetir dicho examen (aunque sí podrá hacer otro a dicho alumnado si lo estima necesario).
- **La falta de asistencia a clase, o a los exámenes, de manera reiterada e injustificada, podrá ocasionar la pérdida de la Evaluación Continua**. Por lo que sólo tendrían derecho a un Examen Final en Mayo/Junio.
- Los alumnos y alumnas, elaborarán sus apuntes de clase, de manera que puedan estudiar con ellos. (Complementando al texto, desarrollando esquemas, realizando sus propios problemas). Dicho material deberá realizarse en folios blancos D. I. N. A-4. Deberán pasarlo a limpio diariamente y podrá ser requerido y calificado por el profesor o profesora.
- Será obligación de el alumnado estudie diariamente .A tal efecto, y en el marco de una evaluación continua, se preguntará en clase de un día para otro aquello que se explicó en la clase anterior.
- También serán objeto de evaluación los trabajos realizados en clase: láminas, fotocopias de ejercicios y aquellas actividades propuestas para realizar en casa.

D-PROGRAMACIÓN 2º DE BACHILLERATO

CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

BLOQUE 1. Geometría y dibujo técnico

Contenidos
<p>Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <p>Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones.</p> <p>Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afin a una circunferencia. Aplicaciones. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.</p>
Criterios de evaluación
<p>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. CCL, CAA, CMCT.</p>
<p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. CCL, CAA, CMCT.</p>
<p>3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización. CCL, CAA, CMCT.</p>

BLOQUE 2. Sistemas de representación

Contenidos
<p>Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.</p> <p>Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.</p> <p>Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.</p> <p>Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.</p>

Criterios de evaluación
1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. CAA, SIEP, CMCT.
2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. CAA, CMCT.
3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales. CAA, CMCT.

BLOQUE 3. Documentación gráfica de proyectos.

Contenidos
Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual (se pueden tomar como ejemplo obras arquitectónicas e industriales como los pabellones expositivos, cascos de bodegas, puentes, estaciones de trenes, viviendas o colegios que proliferaron en Andalucía a lo largo del siglo XX). El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.
Criterios de evaluación
1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. CCL, SIEP, CSC, CMCT.
2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. SIEP, CSC, CMCT, CD

TEMPORALIZACIÓN

PRIMER TRIMESTRE

- -Sistema Diédrico: Métodos: Abatimiento, Giro y Cambio de Plano. Paralelismo y perpendicularidad. Intersecciones y distancias. Verdaderas magnitudes de distancias, ángulos y superficies.
- Polígonos: Triángulos: rectas y puntos notables de los triángulos; otros triángulos y rectas notables. Cuadriláteros: cuadrilátero circunscrito. Construcción de polígonos regulares conociendo el radio. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado. Polígonos estrellados
- Trazados en el plano: Circunferencia. Arco capaz. Cuadrilátero inscribible. Proporcionalidad y semejanza. Teorema del cateto. Teorema de la altura. Figuras semejantes . Construcción de una figura directamente semejante a otra conociendo la razón de semejanza.

SEGUNDO TRIMESTRE

- Sistema Diédrico: Representación de superficies poliédricas y de revolución. Representación de los poliedros regulares. Intersección con rectas y planos. Secciones y desarrollos.
- Sistema Axonométrico ortogonal: Escalas axonométricas .Abatimiento de una cara del Triedro. Representación de figuras poliédricas y de revolución. Intersección con rectas y planos. Secciones. Relación del sistema axonométrico con el diédrico. Trazado de perspectivas partiendo de las vistas fundamentales y viceversa.
- Transformaciones geométricas: Homología; construcción de figuras homólogas; cónicas homologas de una circunferencia; circunferencia. Afinidad: construcción de figuras afines; elipse afín de una circunferencia. Inversión: figuras inversas.
- Tangencias y Enlaces: Tangencia entre rectas y circunferencias, entre circunferencias. Enlazar circunferencias de distinto radio...
- Potencia: Potencia de un punto respecto de una circunferencia. Eje radical de dos circunferencias. Centro radical de tres circunferencias. Sección áurea de un segmento. Dado un segmento hallar su división áurea. Hallar el segmento cuya división áurea es un segmento dado. Rectángulo áureo.
- Curvas cónicas: Tangencias con una recta.

TERCER TRIMESTRE

- Curvas técnicas: Curvas cíclicas. Concepto general.
- Dibujo industrial.
- Escalas.
- Secciones.
- Acotación, aplicaciones
- Aplicaciones del dibujo técnico en las transformaciones geométricas y las creaciones artísticas.
- Comprensión y aplicación de los diferentes sistemas de representación, signos visuales y elementos geométricos a las manifestaciones artísticas de los diferentes periodos y estilos de la Historia del Arte.

- Sistema Axonométrico Oblicuo: Fundamentos del sistema. Coeficiente de reducción. Representación de figuras poliédricas y de revolución. Intersección con rectas y planos. Secciones. Trazado de perspectiva caballera partiendo de las vistas fundamentales y viceversa.
- Sistema Cónico de perspectiva lineal: Fundamento y elementos del sistema. Perspectiva central y oblicua. Métodos de representación: a) Trazas y puntos de fuga; b) Puntos métricos y de fuga. Representación de superficies poliédricas y de revolución. Trazado de perspectivas de exteriores.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

– 1º) Para asegurar la consecución de los objetivos propuestos, el alumnado deberá ser capaz de:

- Utilizar la terminología y notación específica del dibujo técnico con precisión, rigor y claridad.
- Utilizar las escalas normalizadas para la realización de dibujos técnicos en distinta escala, trazando escalas gráficas y aplicando éstas a la lectura e interpretación de los tamaños reales sobre planos ya dibujados.
- Resolver problemas técnicos de tangencia complejos.
- Utilizar de manera correcta la normalización en la elaboración y la presentación final de propuestas de dibujo industrial, arquitectónico y de construcción, en cuanto a formato, líneas y rotulación.
- Representar formas propias de la geometría métrica, utilizando las relaciones y transformaciones geométricas necesarias para un correcto desarrollo del dibujo.
- Resolver problemas técnicos de curvas cónicas en los cuales intervenga su definición, las tangencias, trazando curvas técnicas a partir de su definición.
- Representar gráficamente superficies poliédricas, radiadas y de revolución, volúmenes y espacios interiores y exteriores en perspectiva cónica frontal y oblicua, aplicando los diversos métodos de representación y utilizando la más adecuada según las características de la perspectiva.
- Trabajar problemas de paralelismo, perpendicularidad, intersecciones, distancias, ángulos y verdaderas magnitudes, y secciones planas, desarrollos e intersecciones con rectas en los cuerpos, utilizando las aplicaciones propias y los métodos de la Geometría Descriptiva.
- Dominar las aplicaciones y los métodos del sistema axonométrico, para representar la perspectiva axonométrica ortogonal y oblicua de formas poliédricas, superficies radiadas y de revolución y de volúmenes sencillos, tomando como referencia sus vistas o secciones y viceversa.
- Representar a mano alzada, formas y estructuras geométricas a partir de unos referentes, ya sean reales o imaginados, mediante vistas o perspectivas.
- Destacar los instrumentos y las técnicas gráficas adecuadas para el dibujo técnico, realizando los trazados con precisión, pulcritud y adecuado grado de acabado.
- Representar piezas y elementos industriales, de arquitectura y de construcción a partir de las vistas, aplicando de manera correcta

las normas en lo que concierne a croquización, escalas, vistas, cortes y secciones, acotación y simplificación.

- Dominar y aplicar de manera rigurosa y precisa las técnicas y los procedimientos gráficos estudiados durante el curso, con el fin de mejorar el acabado y a presentación de los trabajos de representación y proyección a realizar.
- Reconocer las posibilidades que ofrece el dibujo técnico para comprender y valorar las manifestaciones arquitectónicas del patrimonio artístico y cultural de Andalucía.

– **2º) Criterios de Calificación:**

- - **Para evaluar estas capacidades, se realizarán al menos dos exámenes por trimestre**, que podrán ser más si se estima necesario. Esto supondrá el 95% de la nota. El otro 5% se evaluará en base a la actitud y procedimientos
- **La presentación a dichas pruebas**, tanto como la asistencia a clase **es obligatoria**.
- La falta a una de ellas **deberá justificarse** debidamente mediante **documento oficial**, y el/la profesor/a, no estará obligado a repetir dicho examen (aunque podrá hacer otro a dichos alumnos cuando lo estime necesario).
- Tras las Evaluaciones se realizará un **examen de recuperación** de cada trimestre, pues la gran diversidad de contenidos de la asignatura, hace que sea necesario recuperar cada bloque de modo particular, para garantizar la consecución de los mismos. Si no se supera el trimestre en esta prueba, queda pendiente dicha Evaluación.
- **Exámen de Suficiencia:** El Departamento tiene la deferencia de ofrecer una nueva oportunidad de superar los parciales pendientes. Dicho examen no es obligatorio, y por lo tanto puede estar sujeto a modificaciones si el Departamento lo considerara oportuno. Cada alumno@ se presentará con las evaluaciones suspendidas y el resultado será la nota final, (para aquellos con todo el curso), o la nota de la Evaluación para recuperar el parcial en el otro caso. (Cuando se recuperan parciales por medio de recuperaciones, o en suficiencia, la nota que se tendrá en cuenta será 5, apto, aun cuando se obtenga una más alta).
- **La falta de asistencia** a clase, o a los exámenes, de manera reiterada e injustificada, podrá ocasionar la pérdida de la Evaluación Continua. (Tal y como queda recogido en el R.O.F. De dicho Instituto). Por lo que sólo tendrían derecho a un Exámen Final en Mayo/ Junio.
- Será obligación de los alumnos y alumnas estudiar diariamente. A tal efecto se preguntará en clase de un día a otro aquello que se explicó en la clase anterior, pudiendo ser objeto de calificación, notas de clase. También serán objeto de evaluación diaria los trabajos realizados en clase, láminas, fotocopias de ejercicios y aquellas actividades propuestas para realizar en casa. La valoración de éstos trabajos supondrá un 5% de la nota total.
- Los alumnos y alumnas elaboraran sus apuntes de clase, de manera que puedan estudiar con ellos. Dicho material deberá realizarse en folios blancos D.I.N. A-4. Deberán pasarlo a limpio diariamente y podrá ser requerido y calificado por el profesor o profesora.
- Se ha propuesto como libro de apoyo el manual de DT1 de Mc Graw Hill .(para 1º y 2º de Bachillerato). En ambos cursos, el currículo se irá desarrollando mediante apuntes de clase y fotocopias de ejercicios.

3- PLAN DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES Y PLAN DE APOYO AL ALUMNADO REPETIDOR.

La puesta en marcha de la nueva ley educativa LOMCE y su convivencia en este curso con la ley anterior LOE, tiene como consecuencia que los alumnos con materia pendiente de Educación Plástica y Visual, lo son de unos currículos que ya no se aplican en ningún curso en este año. A falta de una instrucción oficial que nos indique como actuar en este caso, entendemos que los alumnos que están en estas circunstancias, tendrán que ser considerados bajo los criterios de la programación anterior y en relación con la ORDEN 4997 / 2003 DE 3 DE SEPTIEMBRE DEL B.O.C.M. que desarrolla los criterios de evaluación y promoción para la E.S.O. y su disposición cuarta referida a los requisitos de titulación y la interpretación del concepto "ÁREA O MATERIA" realizado por instancias superiores.

Esta norma indicaba que, los alumnos/as de 2º, 3º y 4º de E.S.O. con la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual pendiente de algún curso anterior, se les considerará superada dicha materia pendiente cuando superen los contenidos del curso de nivel superior que cursan en el momento presente. Esta norma no es posible poder aplicarla en este curso a los alumnos de 3º de E.S.O., dado que en estos cursos ya no se imparte la materia.

Este Departamento considera, dada la naturaleza de esta materia, que estar realizando un curso superior al de la asignatura pendiente, supone una actividad de recuperación y refuerzo adecuada y suficiente para lograr la superación de la misma, dado que los contenidos mínimos contemplan que los conocimientos de rango superior se justifiquen sobre los de nivel inferior.

A los alumnos/as de 3º y 4º ESO con la materia pendiente y que no cursen Educación Plástica en dicho curso, se les dará la información y materiales curriculares necesarios tras las Evaluaciones iniciales mediante un documento de Recuperación de pendientes que emitirá este Departamento.

Para recuperar la materia será necesaria la entrega de trabajos en la fecha y lugar acordados.

Los trabajos que deben realizar, los tienen en la fotocopidora. Deben comprar sus fotocopias, y realizar los trabajos planteados para la 1ª, 2ª y 3ª Evaluación, e ir entregándolos gradualmente en el lugar y fecha que acordamos a continuación:

1ª Evaluación:	2ª Evaluación:	3ª Evaluación:
<u>Lugar: Biblioteca.</u>	<u>Lugar: Biblioteca.</u>	<u>Lugar: Biblioteca</u>
• Hora: 2ª h.	• Hora: 2ª h.	Hora: 2ª h.
• Día: martes 4 de Diciembre 2018.	• Día: martes 12 de marzo.	• Día: martes 4 de junio.

Profesora que hará el seguimiento: Doña Esther Cabezas Sánchez.

1º DE BACHILLERATO.

Alumnado que promociona a segundo curso con la materia DT1 pendiente y cursa DT2:

Dado el carácter de continuidad que tiene la asignatura en 2º de Bachillerato, será posible realizar el seguimiento de dicha recuperación durante el curso de la materia DT 2. El profesorado de DT 2, podrá plantear la entrega de actividades extraordinarias.

Alumnado que promociona a segundo curso con la materia DT1 pendiente y no cursa DT2:

La recuperación se hará mediante los exámenes indicados en el documento que se le entrega al tutor.

Doña Esther Cabezas Sánchez llevará el seguimiento.

2º DE BACHILLERATO

Con la asignatura suspensa.

Deberá reforzar sus dificultades, estudiar y aplicarse.

Podremos, para ello, incorporar nuevos recursos, como el material on line con nuevos ejercicios e incluso softwar para la psp con ejercicios adaptados a diversos niveles de dificultad que pueden descargar gratuitamente en la play para el estudio de la descriptiva desde un punto de vista más novedoso.

PLAN DE APOYO AL ALUMNO REPETIDOR

Para los alumnos/as repetidores también se planteará la necesidad de refuerzo educativo, analizando la problemática individualmente para solventar las dificultades encontradas que eviten un nuevo fracaso escolar.

Deberá reforzar sus dificultades, estudiar y aplicarse.

Podremos, para ello, incorporar nuevos recursos, como el material on line con nuevos ejercicios e incluso softwar para la psp con ejercicios adaptados a diversos niveles de dificultad que pueden descargar gratuitamente en la play para el estudio de la descriptiva desde un punto de vista más novedoso.

4-ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

CONSIDERACIONES GENERALES

La asignatura de Educación Plástica y Visual y Audiovisual se imparte al alumnado de 1º, 2º y 4º de E.S.O. en sus grupos de referencia. Esto significa que la praxis en el aula tiene que compatibilizar a un mismo tiempo todos los alumnos/as, tengan o no su currículo adaptado.

Analizado el informe previo del Departamento de Orientación, se establecen dos niveles diversificados, en función de la necesidad de aplicar adaptaciones curriculares significativas o no significativas.

MEDIDAS DE REFUERZO EDUCATIVO:

- El hecho diferencial que caracteriza a la especie humana es una realidad insalvable que condiciona todo proceso de enseñanza-aprendizaje. En efecto, los alumnos y las alumnas son diferentes en su ritmo de trabajo, estilo de aprendizaje, conocimientos previos, experiencias, etc. Todo ello sitúa a los docentes en la necesidad de educar en y para la diversidad.
- La expresión “atención a la diversidad” no hace referencia a un determinado tipo de alumnos y alumnas (alumnos y alumnas problemáticos, con deficiencias físicas, psíquicas o sensoriales, etc.), sino a todos los escolarizados en cada clase del centro educativo. Esto supone que la respuesta a la diversidad de los alumnos y las alumnas debe garantizarse desde el mismo proceso de planificación educativa. De ahí que la atención a la diversidad se articule en todos los niveles (centro, grupo de alumnos y alumnas y alumno concreto).
- Para atender a la diversidad, se dispone de dos tipos de vías o medidas: medidas ordinarias o habituales y medidas específicas o extraordinarias. Las medidas específicas son una parte importante de la atención a la diversidad, pero deben tener un carácter subsidiario. Las primeras y más importantes estrategias para la atención a la diversidad se adoptarán en el marco de cada centro y de cada aula concreta.
- Adaptaciones curriculares tipo
- En esta programación, la atención a la diversidad está contemplada principalmente en las actividades, las cuales responden a tres niveles de dificultad (baja, media y alta), según los siguientes parámetros:
- Nivel bajo: cuando el alumno o alumna pueda contestar teniendo en cuenta, únicamente, los conceptos estudiados en la Unidad con la que esté trabajando.
- Nivel medio: cuando el alumno o alumna necesite consultar otro libro, además del de texto, o manejar conceptos vistos en otras Unidades para realizar la actividad que se propone.
- Nivel alto: cuando el alumno/a necesite manejar varias fuentes para responder, o si debe tener en cuenta conceptos tratados en otros cursos.

Por tanto, el profesor, en estas condiciones, puede elegir en cualquier momento las actividades más adecuadas para cada alumno o alumna, grupo de alumnos o situación particular de la clase.

5-CRITERIOS PARA LA ORGANIZACIÓN CURRICULAR, HORARIOS ESPACIOS Y REQUISITOS

- Alternancia de las dos horas.
 - Conciliación laboral.
 - Teniendo en cuenta que por tratarse de asignaturas prácticas, tienden a caer a última hora, y sobretodo en el difícil nivel de 1º y 2º ESO, procurar que al menos, una de las dos, no sea última hora, para dedicarla a contenidos teóricos.
 - La optimización de aulas, es algo que el Dpto realiza de la siguiente forma.
 - Pedimos la asignación de una de las dos horas lectivas de 1º y 2º ESO en un aula de Dibujo o Plástica. Esto es para dedicarla a la parte más práctica del currículo.
 - Todos los 4º de ESO y todos los Bach en el aula de dibujo grande. También el tercero de cerámica.
 - Posteriormente, nos repartimos las horas libres de ambas aulas de manera equitativa, e incluso nos permutamos algunas asignaciones. El resultado final, lo pasamos a Jefatura y lo apuntamos tanto en las puertas de las clases, como en los libros de “aulas disponibles”.
 - Espacios: Qué día tenemos disponibles las aulas específicas. Qué otros días trabajaremos en las aulas de grupo con las pizarras digitales.
- Desarrollo de la Programación en estos tiempos.
- Qué día tenemos qué grupo a última hora (como digo, 2º ESO suele dar más problemas a esta hora...)
 - Ratio. Algunos años los 33 alumnos de un grupo no cabían en el aula pequeña.
 - Perfil del grupo-clase. Comportamiento, capacidades, absentismo.

6-ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

- Participación en el proyecto: Teatro Social “La Barraca” y “Hábitos Saludables”, actividad multidisciplinar propuesta por el Departamento de FEIE. Participaremos con alumnado de EPVA ESO. Todas las actividades relacionadas con dicho proyecto se integrarán en la programación: Realización del diseño del Cartel teatral, escenografía, anuncio de tv...Cartel del Día de la Diabetes...
 - Colaboración con Escuela Espacio de Paz en la decoración del centro: murales, cuadros, adecuación de espacios...y con el Proyecto de Coeducación en todas las actividades que en éste se proponga. El alumnado será parte esencial y protagonista en dichas actividades
- Salidas Propuestas:
- Salida a la entrega de premios del Concurso de Murales contra la Violencia de Género, organizado por el Ayto. de Estepona. Aproximadamente hacia el 25 de Noviembre.
 - Salida a la representación teatral de “la Barraca” (si es en horario lectivo).
 - Posible visita guiada a recorrer los murales de Estepona. (fecha por determinar con el Ayto.) Alumnos de EPVA 1y 2 ESO.

- Posible visita al Museo Picasso (4º ESO).

7-TRATAMIENTO DE LA COMPRESIÓN LECTORA Y LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA.

La actividad y materia que ocupa este departamento, afecta fundamentalmente al tratamiento y elementos significativos de la imagen, la expresión gráfica y los códigos que articulan los entornos visuales en general. Nos ocupamos, por tanto, de una dimensión del lenguaje distinta, de la que se nos pide que analicemos su tratamiento.

Esta distinta dimensión no impide que en la praxis docente, podamos tener en cuenta estrategias que ayudan a un mejor desarrollo de los elementos del lenguaje y que comentamos a continuación.

- En este departamento no determinamos la obligación de disponer de un libro de texto. Esto supone la necesidad por parte del alumnado de recopilar la información tomando apuntes de las explicaciones de los profesores. Pensamos que la toma de apuntes, ayuda significativamente a desarrollar la expresión escrita y la comprensión de la información, mediante una dinámica de orden, síntesis y análisis de los contenidos.
- Es norma en el departamento, que la corrección de ejercicios y explicación de dudas en su realización, se haga tomando siempre como referencia los apuntes de los alumnos, forzando una lectura comprensiva de la información que manejan.
- Esta materia dispone de una terminología que le es propia y que determina elementos y procesos concretos en la práctica del dibujo. Consideramos que nuestra asignatura proporciona a los alumnos el conocimiento de un ámbito de lenguaje mayor. Prestamos especial atención a un uso correcto de esta terminología, necesaria para determinar con precisión esos elementos y procesos.
- Finalmente, asumimos como departamento la aplicación de los criterios ortográficos aprobados en el centro en el ámbito de nuestra competencia y de las características concretas de las materias que impartimos.

1º CICLO ESO:

Plan de Lectura en la EPVA de 1º Y 2º ESO.

La ilustración de la poesía.

Se dedicará un 25% del horario de la asignatura EPVA al desarrollo de dicho Plan.

Así, de las ocho horas mensuales de la asignatura, dos, se dedicarán a dicho objetivo.

Se plantea pues, la lectura en clase de poesías seleccionadas: Gloria Fuertes para 1º ESO, Juan Ramón Jiménez o Bécquer para 2º ESO. Para posteriormente proceder a la ilustración libre y personal de las mismas (trabajo que comenzará en clase tras la lectura y que podrán terminar en casa dado que la mayor parte del tiempo de dichas clases se dedicará, como hemos dicho, a la lectura).

Se deberá hacer hincapié en la consecución de:

-Comprensión lectora.

- Vocabulario nuevo o desconocido que aparezca.
- Entonación y expresión oral en público.
- Interés y esfuerzo en el posterior trabajo de ilustración.

2º CICLO ESO:

Plan de Lectura en la EPVA de 4º ESO.

Se propondrán una serie de aplicaciones de lectura adaptada a la Unidad Temática:

Lectura de imágenes:

Proponemos la lectura y análisis del cómic. Presente en la Programación, y como vehículo puente entre la Literatura y el cine: el “story-board”.

Propondremos pues, un trabajo en las dos direcciones: Lectura de cómics y análisis de los mismos.

Y a su vez, la narración mediante imágenes de historias literarias.

Ej: Julio Verne, Las crónicas de Narnia, Persy Yacson y el ladrón del rayo, etc... (Podrán elegir sus lecturas para dicho trabajo).

BACHILLERATO:

Plan de Lectura para Dibujo Técnico de 1º y 2º de Bachillerato.

Reflexión en torno a las relaciones entre arquitectura, literatura de ficción y utopía a lo largo de la historia.

Mediante los relatos que nos muestra este libro como guía, se tratará de examinar diversos aspectos de un gran tema general: la estrecha relación que, desde las primeras culturas históricas hasta la modernidad más reciente, ha existido entre Literatura y Arquitectura.

Se complementa con la visualización de la exposición de maquetas (proyección en clase o visualización del vídeo de la exposición), así como la propuesta de la lectura de uno de los apartados (nos mostrará una perspectiva muy rica, breves exámenes de obras literarias que abarcan casi dos mil quinientos años de historia humana: desde la Antigüedad clásica (Platón, Plinio...) y la Edad Media (*Las mil y una noches*), pasando por el Renacimiento (las diversas utopías del siglo XVI), el Barroco o el siglo XVIII, hasta llegar a la literatura más contemporánea, de los siglos XIX y XX.

ARQUITECTURA ESCRITA

JUAN CALATRAVA Y WINFRIED NERDINGER (EDS.)

ISBN 978-84-87619-17

Este volumen, catálogo de la exposición homónima celebrada en el Círculo de Bellas Artes, examina diversos aspectos de un gran tema general: la estrecha relación que, desde las primeras culturas históricas hasta la modernidad más reciente, ha existido entre Literatura y Arquitectura.

Desde el *Poema de Gilgamesh*, la pieza «literaria» más antigua de la humanidad, hasta las obras de autores contemporáneos como Jorge Luis Borges, Georges Perec o Umberto Eco, la exigencia de definir y evocar los lugares y espacios que sirven de marco a narraciones, obras dramáticas y poemas ha motivado con frecuencia que estas arquitecturas ficticias, imágenes construidas con

palabras, desempeñen un papel tan relevante como el de los mismos personajes humanos. En este sentido, puede decirse que muchos escritores llevan dentro de sí un arquitecto, un creador de espacios. Y lo mismo sucede a la inversa: la historia de la arquitectura está hecha no sólo de edificios sino también de textos, de escritos que acogieron las ideas arquitectónicas o urbanísticas de sus autores o los sueños utópicos de quienes no pudieron plasmar sino en el papel sus casas o ciudades soñadas.

Este volumen persigue el objetivo de impulsar el conocimiento y la reflexión interdisciplinar sobre estos fructíferos intercambios y presentar al lector, de un modo visualmente atractivo, algunos de sus aspectos principales. Además de numerosos ensayos de corte general a cargo de reconocidos estudiosos sobre el tema, se incluyen breves exámenes de obras literarias que abarcan casi dos mil quinientos años de historia humana: desde la Antigüedad clásica (Platón, Plinio...) y la Edad Media (*Las mil y una noches*), pasando por el Renacimiento (las diversas utopías del siglo XVI), el Barroco o el siglo XVIII, hasta llegar a la literatura más contemporánea, de los siglos XIX y XX, con nombres fundamentales como J. W. Goethe, Edgar Allan Poe, Émile Zola, Theodor Fontane, Franz Kafka, Herman Hesse, Jorge Luis Borges, George Orwell, Ernst Jünger o Stanislaw Lem, entre otros muchos.

8-MATERIALES Y RECURSOS

-Libros de texto:

-En 1º ESO Bilingüe:

-Texto: "VISUAL AND AUDIOVISUAL ARTS"

Editorial ANAYA ISBN:978-84-698-1654-7

-ART GLOSSARY: vocabulary and definitions of common art terms(Elaborado por el Departamento de Dibujo)

-En 2º ESO:

-Texto: "Educación Plástica , Visual y Audiosual" 2º de ESO. ISBN Andalucía:978-84-675-8624-4

-En 4º ESO:

"Educación Plástica , Visual y Audiosual" 4º de ESO. ISBN Andalucía:978-84-675-8633-6

-En Bachillerato: Se darán apuntes de la asignatura.

-Materiales de dibujo:

En cada grupo y nivel se pedirán los distintos materiales y técnicas necesarios:

Lápices de color, témperas, compás, escuadra y cartabón, etc.....

Recursos:

-Aula de Dibujo: Caballetes, trípodes, diversas técnicas pictóricas...

-Proyector.

-Material cerámico y herramientas para trabajar los mosaicos.

- Fotocopias.
- Libros de arte de la biblioteca.
- Tablones grandes para los murales.
- Pinturas acrílicas y pinceles comprados por el centro.

En relación a los recursos ambientales y materiales tendremos en cuenta que en nuestro contexto cultural gran número de los estímulos que recibimos son de naturaleza táctil o visual. Esta información proviene de dos grandes fuentes: la que proporciona la naturaleza y la que proviene de la actividad y creación humana, donde están incluidos el diseño y las artes en general.

La realidad cotidiana, tanto natural como de imágenes y hechos plásticos, en la que viven inmersos los alumnos, y donde están los objetos de los distintos diseños y las imágenes transmitidas por los diversos medios (cine, TV, imagen digital, etc.), deberá ser siempre el punto de partida.

9-UTILIZACIÓN DE LAS TIC PARA EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO

Se llevarán a cabo actividades en la WEB de manera periódica y siempre que sea posible dentro de la programación.

-Pizarra digital, proyector, carritos de portátiles, recursos webs

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/iesvillademijas/plastica/direccionesdeinteresparaplastica.html>

http://mirarte-delvalle.blogspot.com/2011_02_01_archive.html

<http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/educacion-plastica-y-visual-1>

<http://www.gratisweb.com/epyv/>

<http://www.cuadernalia.net/spip.php?rubrique331>

<http://plasticavisual.blogspot.com/>

http://concurso.cnice.mec.es/cnice2005/67_el_color/curso/index.htm

<http://editorialdonostiarra.com/userfiles/PLASTICA-2010.pdf>

<http://blog.educastur.es/luciaag/>

<http://trazoide.com/>

<http://trazoide.com/>

<http://www.educacionplastica.net>

<http://www.ual.es/GruposInv/AGR-199/temas%20de%20dibujo.htm>

<http://www.arrakis.es/~sysifus/>

<http://www.axonometria.com/>

<http://www.cnice.mec.es/>

http://www.librotecnico.com/main.php/cPath/2_2017

<http://miajas.com/Dibujo.asp> (sistemas de representación)
<http://ares.cnice.mec.es/dibutec/index.html>
<http://aeditec.galeon.com/normas.htm>
<http://miajas.com/DibujoTec/defplano.htm>
http://www.euclides.org/menu/elements_esp/indiceeuclides.htm
<http://www.mos.org/sln/Leonardo/LeoHomePage.html>
<http://www.ual.es/personal/faguilar/http://www.geometriafractal.com/>
<http://www.sumscorp.com/perspective/Vol1/ch2.htm>
<http://personales.com/espana/badajoz/apuntes/>
<http://www.mathcurve.com/>
<http://www.terra.es/personal8/jcuadr2/norma/index2.htm>
<http://www.peda.com/poly/>
<http://www.dibujotecnico.com/saladeestudios/teoria.asp>
<http://www.selectividad.tv/dibujo/>
http://www.educared.net/universidad/asp_problemas/problemasvisualizar.asp?idAsignatura=5&idProblema=205
<http://garciacapitan.auna.com/bella/hm/ccirculos.htm>

BILINGÜE:

<http://plasticabilinguegarrucha.blogspot.com/search/label/1%C2%BA%20de%20eso>
<http://blog.educastur.es/artsandcrafts/>
file:///media/USB%20Drive/bilingue/vocab_quiz.htm
<http://www.artcyclopedia.com/>
http://en.wikipedia.org/wiki/Visual_arts
http://en.wikipedia.org/wiki/Composition_%28visual_arts%29
<http://www.lessonplanspage.com/Art.htm>
<http://www.teresacuesta.es/BILINGUE/webilingue/bilingue.html>
<http://www.wordreference.com/es/>

Se irán incorporando más a medida que se vayan descubriendo nuevos sitios de interés en la WEB

10-AUTOEVALUACIÓN

Nuestro departamento se compromete a realizar una evaluación de la praxis docente en base a los siguientes elementos:

- Evaluación de las notas obtenidas por los alumnos, en relación con las notas obtenidas en el resto de asignaturas.
- Revisión anual de los materiales que desarrollan los contenidos.
- Análisis de las opiniones razonadas del alumnado sobre los sistemas de trabajo y explicación de las materias

a) Metodología para el seguimiento del grado de cumplimiento de la programación didáctica.

-Coordinación entre el profesorado implicado para ajustar el ritmo el desarrollo de las UD a la temporalización de la misma.

-Hay que contemplar, claro está las posibles adaptaciones grupales:

Grupos de rendimiento bajo, absentismo, problemas de convivencia... En estos casos, siempre que existan pruebas objetivas de dichos problemas, (asistencia injustificada, partes de disciplina, etc...) se entenderá que el profesorado implicado no vaya al ritmo de los compañeros dl Depto. en el desarrollo del currículo.

b) Metodología para el análisis de resultados tras las evaluaciones.

Contrastar los resultados de cada alumno con su problemática particular.

Coordinar el nivel de las posibles pruebas escritas, por si hay un desfase de nivel.

c) Metodología para la elaboración y puesta en funcionamiento de medidas de mejora de los resultados (evaluaciones y pruebas de diagnóstico)

PLANES DE MEJORA DE LOS RESULTADOS ACADÉMICOS

A Las propuestas de mejora tras los análisis de diagnóstico se han ido proponiendo cada año.

Desde el Departamento siempre tenemos como meta el mejorar la actitud hacia la asignatura por parte de aquellos alumnos que muestran desgana y una actitud negativa.

Intentamos motivar al alumno con positivos, hacerles atractivos los trabajos a realizar, hacerles ver la importancia de la asignatura para su educación, exponemos sus trabajos para que vean que “pueden”...

La atención , en la medida de lo posible, individualizada es muy importante, ya que cada uno tiene una problemática , unas dificultades y unas necesidades diferentes. A cada uno se le especifica lo que tiene que hacer para mejorar y para recuperar la asignatura, como un “plan individual” diseñado a su medida. En la programación se especifica como tratamos la atención a la diversidad y el refuerzo educativo.

Seguiremos haciendo todo ello para mejorar los resultados, así como una mayor comunicación con las familias de manera directa y por medio del tutor.

Se debe hacer comprender al alumno la relación que existe entre sus aprendizajes y la vida cotidiana y conectar todos los contenidos de todas las asignaturas, de manera global, para que les encuentren sentido y así los asimilen mejor .Por ello, La actividades que se diseñen para preparar los para las Pruebas Diagnóstico deben de ser prácticas, globales, deben de unirles con el mundo real.

Cabe resaltar las propuestas de refuerzo de la lectura que incluimos en el Plan de Lectura.