PROGRAMACIÓN

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I. E. S. COMUNIDAD DE DAROCA

IES COMUNIDAD DE DAROCA

CURSO 2016-17

1. INTRODUCCIÓN 3

MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL ---------- 3

MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO ---------- 3

2. OBJETIVOS GENERALES DE MATERIA 5

MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL ---------- 5

OBJETIVOS ESPECÍFICOS EPVA 1º ESO ---------- 6

OBJETIVOS ESPECÍFICOS EPVA 2º ESO ---------- 7

OBJETIVOS ESPECÍFICOS EPVA 4º ESO ---------- 8

3. OBJETIVOS GENERALES DE MATERIA DIBUJO TÉCNICO 9

4. CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS 10

EDUCACIÓN PLÁSTICA,VISUAL Y AUDIOVISUAL ----------10

DIBUJO TÉCNICO ----------11

5. CONTENIDOS: ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN POR CURSOS 12

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO ----------12

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º ESO----------19

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 4º ESO ----------26

DIBUJO TÉCNICO I 1º BTO ----------34

DIBUJO TÉCNICO II 2º BTO ----------37

6. METODOLOGÍA EN EDUCACIÓN PLASTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 39

7. METODOLOGÍA EN DIBUJO TÉCNICO..... 40

8. INCORPORACIÓN DE VALORES DEMOCRÁTICOS EN LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO. 41

9.CRITERIOS DE EVALUACIÓN 42

CONTENIDOS, CRITERIOS POR BLOQUES DE CONTENIDOS Y RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE. ----------42

CRITERIOS DE EVALUACIÓN EPVA 1º ESO ----------43

CRITERIOS DE EVALUACIÓN EPVA 2º ESO ----------46

CRITERIOS DE EVALUACIÓN EPVA 4º ESO ----------53

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIBUJO TÉCNICO 1º Y 2º BTO ----------58

10. CONTENIDOS Y CRITERIOS MÍNIMOS DE EVALUACIÓN..... 66

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 1º ESO ----------66

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º ESO ----------69

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 4º ESO ----------72

11. PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN..... 74

11.1. EVALUACIÓN INICIAL 76

12. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 77

13. PRESENTACIÓN DE TRABAJOS ACADÉMICOS 79

14. RECURSOS DIDÁCTICOS 81

15. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y ADAPTACIONES CURRICULARES. 83

16. ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA Y EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA..... 84

17. UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN 85

18. ACTIVIDADES DE ORIENTACIÓN Y APOYO PARA SUPERAR PRUEBAS EXTRAORDINARIAS..... 86

19. RECUPERACIÓN DE MATERIAS NO SUPERADAS EN CURSOS ANTERIORES87

20. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES 88

21. TRATAMIENTO DE LOS TEMAS TRANSVERSALES 89

NORMAS PARA EL COMIENZO DEL CURSO EN EL ÁREA DE PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 90

NORMAS PARA EL COMIENZO DEL CURSO EN EL ÁREA DIBUJO TÉCNICO ... 93

1º y 2º BACHILLERATO 93

El presente documento tiene como base a los siguientes documentos oficiales: BOE, REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de Diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato para todo el Estado; BOA, Orden del Departamento de Educación, Cultura y Deporte 489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

ORDEN ECD/494/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

1. INTRODUCCIÓN

MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

A lo largo de la historia, la imagen y la palabra han constituido las principales formas de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época actual la imagen ha cobrado gran protagonismo. Por ello, es necesario educar en la comprensión de la comunicación visual y audiovisual, para poder formar parte activa de la sociedad, adquiriendo estrategias para saber expresarse de forma creativa, con rigor técnico, consiguiendo el pleno desarrollo de las personas y un espíritu crítico ante sus propias creaciones y las de los demás.

La materia, debe posibilitar la formación artística para todos los alumnos, que les ayude a comprender mejor la realidad que les rodea y desde el conocimiento, aportar a esa realidad sus propias obras. En este sentido, es fundamental recurrir al patrimonio aragonés, en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual continua los bloques de contenidos de Educación Primaria. Los elementos curriculares de la materia se han distribuido a lo largo de los tres cursos de forma que se desarrollen de una manera distributiva, ampliando los grados de aprendizaje y que siendo abiertos e interrelacionados.

El bloque de Expresión Plástica profundiza en los elementos gráficos y expresivos de la imagen, experimenta con materiales y técnicas para el aprendizaje del proceso de creación. Se dota al alumnado de autonomía en la creación de obras personales, incidiendo en la planificación de los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

En el bloque de Lenguaje Audiovisual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se hace también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen, especialmente en el último curso de la etapa.

El bloque de Dibujo Técnico introduce conocimientos geométricos y sistemas de representación, aplicando estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños utilizando el lenguaje universal específico. La representación geométrica lleva implícitas destrezas de rigor, precisión y sistematización del método científico.

En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos, se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que permite el descubrimiento de los principios del diseño en sus diferentes ámbitos. En este curso se facilitará que los alumnos descubran un amplio abanico de profesiones relacionadas con el mundo del arte, el diseño o la industria.

MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO

El dibujo técnico es un sistema de comunicación gráfica cuyo propósito es proporcionar información suficiente para facilitar la interpretación, el análisis, la elaboración de diseños o la resolución de problemas, por todo ello su finalidad específica es dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad.

En la actualidad el Dibujo Técnico se emplea en cualquier proceso de investigación o proyecto, como lenguaje universal que permite expresar, elaborar e interpretar información comprensible por cualquier destinatario. Está presente en múltiples situaciones comunicativas cotidianas, convirtiéndolo en lenguaje básico de comunicación, fiable, objetivo e inequívoco.

Se trata de un sistema de representación gráfica basado en distintas ramas de la geometría:
analítica, plana, del espacio, proyectiva, descriptiva… lo que permite al alumnado adquirir destrezas en la interpretación de los sistemas de representación, conociendo mejor el mundo que le rodea, desarrollando la capacidad de abstracción y "visión espacial" para poder visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas y viceversa.
Al tratarse de un lenguaje específico requiere de capacidades de planificación, organización
espacial, reflexión, resolución de problemas, rigor, precisión, limpieza que se pondrán en juego a través de los diferentes ámbitos de aplicación, siguiendo una serie de convenciones a escala internacional, nacional y autonómica en la elaboración de documentos técnicos.

Durante el primer curso se trabajan los saberes relacionados con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Se trata de que el alumno tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de esta materia. Para ello se introducen gradualmente y de
manera interrelacionada tres grandes bloques de contenidos: Geometría, Sistemas de representación y Normalización. Esta visión global permite al alumno durante el segundo curso profundizar en los aspectos más relevantes de la materia, a través de los bloques de Geometría, Sistemas de representación y Documentación gráfica de Proyectos.
"Geometría y Dibujo Técnico" desarrolla la geometría plana utilizando los elementos necesarios
para resolver problemas de configuración de formas, analizar su presencia en el arte y en la naturaleza, así como sus aplicaciones al mundo científico y técnico.
El bloque de "Sistemas de representación" desarrolla los fundamentos, características y
aplicaciones de la geometría proyectiva y descriptiva y las relaciones entre ellos.
La "Normalización" dota al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas, a través de un lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa.
El bloque "Documentación gráfica de Proyectos" permite que el alumno interrelacione los
elementos adquiridos y los utilice para elaborar y presentar, de forma individual y colectiva, un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial, para lo que se hace imprescindible el trabajo en grupo y el uso de aplicaciones informáticas y tecnologías para la información, comunicación y el aprendizaje.

El presente documento tiene como base a los siguientes documentos oficiales: BOE, REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de Diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato para todo el Estado; BOA, Orden del Departamento de Educación, Cultura y Deporte 489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

ORDEN ECD/494/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo del Bachillerato
y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de
Aragón.

2. OBJETIVOS GENERALES DE MATERIA

MATERIA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

- Obj.PV.1. Apreciar el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entendiéndolos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural.
- Obj.PV.2. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo, interrelacionado con otros lenguajes y áreas de conocimiento.
- Obj.PV.3. Respetar y apreciar diversos modos de expresión, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar y potencien la autoestima. Reconocer la diversidad cultural, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio artístico.
- Obj.PV.4. Utilizar el lenguaje plástico con creatividad, para expresar emociones y sentimientos e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
- Obj.PV.5. Utilizar el lenguaje plástico, visual y audiovisual para plantear y resolver diversas situaciones y problemáticas, desarrollando su capacidad de pensamiento divergente e iniciativa, aprendiendo a tomar decisiones y asumiendo responsabilidades.
- Obj.PV.6. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y analizando los elementos configurados de la imagen y de los procesos comunicativos.
- Obj.PV.7. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de precisión, rigor y pulcritud, valorando el esfuerzo y la superación de las dificultades.
- Obj.PV.8. Representar la realidad a través de lenguajes objetivos y universales, conociendo las propiedades formales, de representación y normas establecidas, valorando su aplicación en el mundo tecnológico, artístico y del diseño.
- Obj.PV.9. Planificar y reflexionar, sobre el proceso de realización de proyectos y obras gráfico- plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisando y valorando, durante cada fase, el estado de su consecución.
- Obj.PV.10. 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 relevancia en la sociedad de consumo actual.
- Obj.PV.11. Trabajar cooperativamente con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS EPVA 1º ESO

1. Explorar de forma crítica las imágenes del medio mostrando sensibilidad ante las distintas cualidades de las formas del mismo.
2. Valorar la diversidad cultural contribuyendo a la conservación del patrimonio cultural europeo, Español y de Aragón, a través del respeto y divulgación de las obras de arte.
3. Identificar las relaciones existentes entre los distintos tipos de lenguajes.
4. Elegir el tipo de lenguaje más adecuada para la expresión y representación de emociones, vivencias y sentimientos.
5. Utilizar herramientas del lenguaje específico del área para expresarse con creatividad y establecer relaciones interdisciplinares.
6. Utilizar los elementos básicos del lenguaje plástico: punto, línea, plano, textura, luz y color como medio de expresión y comunicación, eligiendo la combinación más adecuada en función del mensaje que se quiera transmitir.
7. Aplicar a las propias creaciones diversas técnicas de expresión plástica utilizando distintos materiales valorando los avances en su proceso creativo y las tecnologías de la información y la comunicación.
8. Identificar y representar con creatividad formas del entorno mediante el uso de la perspectiva y las proporciones mostrando actitudes de respeto hacia las diferencias personales y hacia las obras de los compañeros,
9. Elaborar composiciones planificando los pasos a seguir en la realización de las mismas.
10. Participar en actividades de grupo respetando los modos de expresión visual y plástica diferentes a los propios con actitudes de interés, flexibilidad y tolerancia.
11. Desarrollar actitudes de cooperación, constancia en el trabajo, mantenimiento del orden y limpieza y conservación del material individual y colectivo
12. Reconocer la diversidad cultural como valor enriquecedor interpretando con respeto otras maneras de expresión visual y plástica diferentes a las propias.
13. Respetar los valores y las normas en los procesos comunicativo e integrarlos en la expresión de ideas a través de mensajes visuales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS EPVA 2º ESO

1. Interpretar las cualidades estéticas, plásticas y funcionales de las imágenes y las formas del entorno de forma crítica.
2. Valorar del patrimonio artístico y cultural Europeo, Español y de Aragón como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo contribuyendo a su conservación, a través del respeto y divulgación de las obras de arte.
3. Profundizar gradualmente en el conocimiento de la sintaxis de los lenguajes visuales específicos, identificando sus valores expresivos y eligiendo la fórmula más adecuada para la expresión de emociones, vivencias y sentimientos.
4. Expresar de forma creativa ideas y experiencias utilizando herramientas específicas del área y estableciendo relaciones interdisciplinares con otras áreas.
5. Utilizar elementos del lenguaje plástico: formas, elementos de expresión, color, luz, volumen, sistemas de representación y perspectiva como medio de expresión y comunicación, eligiendo la combinación más adecuada en función del mensaje que se quiera transmitir.
6. Enriquecer el conocimiento y dominio de materiales y técnicas de expresión plástica aplicándolas a las propias creaciones y valorando los avances en su proceso creativo y en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
7. Identificar y representar con creatividad cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.
8. Planificar los pasos a seguir en la realización de composiciones respetando las realizadas por los compañeros.
9. Participar en actividades de grupo respetando los modos de expresión visual y plástica diferentes a los propios con actitudes de interés, flexibilidad y tolerancia.
10. Desarrollar actitudes de cooperación, constancia en el trabajo, mantenimiento del orden y limpieza y conservación del material individual y colectivo
11. Reconocer la diversidad cultural como valor enriquecedor interpretando con respeto otras maneras de expresión visual y plástica diferentes a las propias.
12. Respetar los valores y las normas en los procesos comunicativo e integrarlos en la expresión de ideas a través de mensajes visuales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS EPVA 4º ESO

1. Analizar de forma crítica las cualidades estéticas, plásticas y funcionales de las imágenes y las formas del entorno.
2. Utilizar técnicas y procedimientos propios de los lenguajes visuales para la expresión creativa de ideas y experiencias y el establecimiento de relaciones interdisciplinares con otras materias.
3. Identificar los valores expresivos de los lenguajes y soportes en fotografía, video, cine, televisión, cómic y fotonovela eligiendo la fórmula más adecuada para la expresión de emociones, vivencias y sentimientos.
4. Valorar el patrimonio artístico y cultural mundial, europeo, español y de la Comunidad de Aragón como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo contribuyendo a su conservación, a través del respeto y divulgación de las obras de arte.
5. Seleccionar los elementos configurativos de los lenguajes visuales y los grafico-plásticos: formas, elementos de expresión, color, luz, volumen, sistemas de representación y perspectiva en función del mensaje que se quiera transmitir.
6. Aplicar a las propias creaciones materiales y técnicas de expresión plástica valorando los avances en su proceso creativo y en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
7. Pasar figuras representadas en sistema diédrico a sistemas perspectivos de manera que sean eficaces para la comunicación.
8. Expresar, por medio del lenguaje plástico, emociones y sentimientos, vivencias e ideas, entendiéndolo como un medio de enriquecimiento de la comunicación, la reflexión crítica y el respeto entre las personas.
9. Realizar composiciones que favorezcan y amplíen la capacidad expresiva, valorando el esfuerzo que supone el proceso creativo.
10. Respetar las señas de identidad del patrimonio cultural y artístico mundial, europeo, español y de la Comunidad de Aragón.
11. Interpretar, con respeto, otras maneras de expresión visual y plástica diferentes a las propias, reconociendo la diversidad cultural como valor enriquecedor.
12. Analizar los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales, sus finalidades y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como fuente de consulta de forma autónoma y crítica y en el propio proceso creativo.
13. Participar en actividades de grupo respetando los modos de expresión visual y plástica diferentes a los propios con actitudes de interés, flexibilidad y tolerancia.
14. Desarrollar actitudes de cooperación, constancia en el trabajo, mantenimiento del orden y limpieza y conservación del material individual y colectivo.

3. OBJETIVOS GENERALES DE MATERIA DIBUJO TÉCNICO

- Obj.DT.1. Conocer y valorar las posibilidades del dibujo técnico como instrumento de investigación, valorando la universalidad como lenguaje objetivo.
- Obj.DT.2. Identificar la presencia del dibujo técnico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana, comprendiendo su papel como elemento de configuración.
- Obj.DT.3. Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para aplicarlos a la lectura, interpretación y elaboración de diseños y planos, para la representación de formas y para la elaboración de soluciones razonadas.
- Obj.DT.4. Planificar, reflexionar y evaluar sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, de representación espacial o proyectos cooperativos de construcción geométrica
- Obj.DT.5. Utilizar adecuadamente y con propiedad la terminología específica del dibujo técnico.
- Obj.DT.6. Utilizar con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico, valorando la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo, la exactitud de los mismos, la limpiezay cuidado del soporte, así como las mejoras que puedan introducir tanto las diversas técnicas gráficas.
- Obj.DT.7. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver gráficamente problemas de configuración de formas en el plano, valorando la precisión y la exactitud en las soluciones.
- Obj.DT.8. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.
- Obj.DT.9. Escoger las construcciones geométricas más adecuadas a cada problema, razonando su aplicación y elegir el sistema de representación más adecuado para cada necesidad.
- Obj.DT.10. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica con la destreza y eficacia necesarias.
- Obj.DT.11. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico como instrumento idóneo para facilitar no la producción y la comunicación; aplicar las principales normas UNE en referencia a la representación y acotación de las vistas.
- Obj.DT.12. Integrar los conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos, científicos o artísticos, fomentando el método y el razonamiento del dibujo como medio de transmisión de ideas científico-técnicas o artísticas y sus aplicaciones en la vida cotidiana.
- Obj.DT.13. Desarrollar un espíritu crítico y autónomo en los procesos de realización gráfica.
- Obj.DT.14. Recurrir a las nuevas tecnologías como fuente de información y como instrumento derepresentación, interesándose por los programas de dibujo y diseño, valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos, representación de objetos y presentaciones adecuadas.

4. CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

EDUCACIÓN PLÁSTICA,VISUAL Y AUDIOVISUAL

El desarrollo de las competencias clave se realiza desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales y procedimentales, actitudes y valores propios de la materia.

- *Competencia en comunicación lingüística*

Desde el conocimiento de su propio contexto socio-cultural, el alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico. A través de experiencias de aprendizaje variadas se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, poniendo en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal. Lo que permitirá descubrir la crítica constructiva, el diálogo y la conversación como fuentes de enriquecimiento. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la comunicación a través del lenguaje plástico.

- *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología*

La relación entre conceptos y procedimientos permite al alumnado razonar técnicamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras. Se conocerán y manipularán materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de los métodos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones, contrastar ideas, diseñar pruebas…) se fomenta la atención, disciplina, rigor, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc.,

- *Competencia digital*

Las tecnologías del aprendizaje permiten el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas digitales para buscar y procesar información, transformarla en conocimiento y creaciones propias individuales o grupales. La realización y composición de textos e imágenes digitales, planos, y composiciones visuales y audiovisuales, fomentando el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

- *Competencia de aprender a aprender*

El alumno desarrollará su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje. Identificando sus propios logros se sentirá auto-eficiente, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe sobre la materia, lo que aún desconoce, lo que es capaz de aprender,…), reflexionará (sobre las demandas de la tarea planteada, sobre las estrategias posibles para afrontarla,…) y organizará el propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus capacidades y necesidades.

- *Competencia social y cívica*

A partir de la interpretación de la realidad social y su contextualización se toman decisiones, se elaboran respuestas creativas, expresando y comprendiendo diferentes puntos de vista y mostrando empatía. La cooperación permanente favorecerá el bienestar personal y colectivo, generando un clima de aula que permita el aprendizaje recíproco y entre iguales. El compromiso social y la disposición para la comunicación intercultural ayudarán a superar los prejuicios y a resolver los problemas que afectan al entorno escolar y a la comunidad, de manera activa, solidaria y constructiva.

- *Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.*

Desde el autoconocimiento, la autoestima, la autonomía, el interés y el esfuerzo, el estudiante aprenderá a saber elegir, planificar y gestionar diversos conocimientos, habilidades y actitudes con criterio propio y con fines concretos. Desarrollará su capacidad para transformar las ideas en actos con iniciativa, creatividad e imaginación, a través de trabajos individuales y en equipo que le exigirán organizar, comunicar, presentar, representar, participar, negociar, gestionar recursos, delegar, tomar decisiones, evaluar, autoevaluar…

- *Competencia de conciencia y expresiones culturales*

El conocimiento y uso de las principales técnicas, materiales, recursos y lenguajes artísticos, y su uso como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones, desarrollará las habilidades perceptiva y comunicativa, la sensibilidad y sentido estético del alumnado. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con actitud crítica, abierta y respetuosa obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artísticas, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Se experimentará también el placer por la participación en la vida y actividad cultural del propio entorno, desde la responsabilidad que conlleva la implicación de un proyecto común.

DIBUJO TÉCNICO

Las competencias clave constituyen la dotación cultural mínima que cualquier ciudadano debe adquirir y la materia de Dibujo Técnico contribuye a todas ellas.

- *Competencia en comunicación lingüística*

El Dibujo Técnico supone en sí una modalidad de comunicación de carácter universal y, por tanto, necesita de unas destrezas comunicativas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos, para poder interactuar con otros individuos. Los alumnos deberán debatir en las resoluciones de problemas, planteamientos de estrategias y presentaciones de proyectos, deberán también describir elementos, aplicaciones geométricas, procedimientos y relaciones entre sistemas de representación.

El croquis y la acotación son dos lenguajes gráficos específicos que se articulan en torno a códigos y normas precisas, complementados con el uso de una nomenclatura específica y un vocabulario técnico propio de la materia tanto en relación con los instrumentos de dibujo como con los procedimientos y materiales propios de la industria, la arquitectura o el arte.

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

El razonamiento matemático fundamenta la materia, siendo necesarias destrezas en el manejo decantidades (cálculos, mediciones, tamaños y proporciones), en el análisis de la forma y el espacio (posiciones relativas entre elementos geométricos y representaciones gráficas) y en la interpretación y comunicación de datos. La materia contribuye al desarrollo del pensamiento científico en la resolución de problemas al tener que identificar datos, realizar construcciones y tomar decisiones razonadas. El Dibujo Técnico aporta contenidos y referentes tecnológicos como la representación de piezas industriales y mecánicas, diseños de construcción y estructuras.

- *Competencia digital*

El dominio de aplicaciones informáticas es básico en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso, es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo como los de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D.

- *Competencia de aprender a aprender*

El carácter práctico favorece el aprendizaje autónomo a través de actividades en las que el alumno debe persistir en el aprendizaje, comprendiendo principios y fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. La resolución de problemas conlleva a reflexiones y toma de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más efectivo. Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias reflexivas de planificación, estrategias de retroalimentación y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

- *Competencia sociales y cívicas*

Los proyectos cooperativos donde los alumnos adquieren conceptos básicos en la organización deltrabajo, el respeto por las ideas y creaciones ajenas, son la base de la aceptación de responsabilidades y decisiones democráticas. Los referentes profesionales de la industria, la arquitectura o el arte en los que se aplica el Dibujo Técnico deben contribuir a la no discriminación e igualdad entre hombres y mujeres.

- *Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*

La resolución de problemas y proyectos cooperativos o individuales, contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que, permiten transformar las ideas en actos. Se favorecen las capacidades para gestionar los proyectos pero a la vez, se posibilita el pensamiento creativo, divergente e innovador. Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos
planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

- *Competencia de conciencia y expresiones culturales*

El Dibujo Técnico aporta las capacidades creativas del diseño industrial, estéticas y de valor crítico del patrimonio arquitectónico y en general, las capacidades comunicativas de cualquier imagen. El arte es una fuente permanente de referencias para el análisis de las formas, para el enunciado de problemas y el análisis de las diversas geometrías.

5. CONTENIDOS: ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN POR CURSOS

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO

1 LENGUAJE VISUAL

▪ Comunicación visual: emisor, mensaje, receptor y medio.

▪ Lenguaje visual: el código visual. Metáforas visuales.

▪ Percepción visual: proximidad y semejanza. Continuidad. Destaque. Homogeneidad.

▪ Finalidad de las imágenes: finalidad informativa. Finalidad exhortativa. Finalidades recreativa y estética.

▪ La técnica del *collage*: fotomontaje.

▪ El lenguaje visual en el arte.

▪ Selección y análisis de los elementos básicos de las imágenes.

▪ Realización de logotipos y metáforas visuales y de sus correspondientes códigos visuales.

▪ Producción de composiciones con diferentes efectos visuales.

▪ Análisis de imágenes con distintas finalidades comunicativas.

▪ Elaboración de *collages* y fotomontajes.

▪ Recopilación de imágenes con mensajes visuales de distinta índole.
▪ Valoración del lenguaje visual como parte fundamental de la comunicación humana.

▪ Interés por descubrir la finalidad de los diferentes mensajes visuales procedentes de los distintos campos de la comunicación visual.

▪ Actitud crítica ante los mensajes de carácter exhortativo.

▪ Utilización y cuidado correctos de los materiales utilizados para la realización de mensajes visuales.

▪ Evaluación crítica de los nuevos canales de comunicación basados en las nuevas tecnologías.

▪ Reconocimiento y respeto hacia los trabajos de otros compañeros.

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

2 ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

▪ Elementos básicos del lenguaje plástico: punto, línea, plano y textura.

▪ La capacidad expresiva del punto.

▪ Tipos de líneas, su capacidad expresiva.

▪ Clasificación de los planos. Su valor expresivo y descriptivo.

▪ Las texturas: naturales y artificiales; táctiles y visuales.

▪ Los lápices de grafito.

▪ Los elementos básicos de la expresión plástica en el arte.

▪ Realización de composiciones a partir del punto como elemento central.

▪ Producción de obras tomando la línea como motivo expresivo principal.

▪ Tratamiento de las formas planas y de sus capacidades expresivas.

▪ Obtención de texturas con diferentes materiales para comprender sus cualidades.

▪ Experimentación con los lápices de grafito para conseguir sombreados y efectos de grises.

▪ Valoración del lenguaje visual como un importante medio expresivo de comunicación.

▪ Empleo y cuidado correctos de los materiales utilizados en la elaboración de las actividades propuestas.

▪ Reconocimiento y respeto hacia los trabajos de otros compañeros.

▪ Actitud crítica y constructiva ante las aportaciones artísticas no convencionales.

▪ Interés por la experimentación con diferentes técnicas y materiales de realización plástica.

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

3 El color

▪ Colores primarios y secundarios. El círculo cromático y los colores complementarios. Mezcla sustractiva.

▪ Importancia del tono, valor y saturación para la obtención de distintos tonos de color.

▪ La gama fría, la gama cálida y su subjetividad para expresar sensaciones. Policromía y monocromía.

▪ Relaciones armónicas entre colores: armonía de colores afines, de colores complementarios y de grises.

▪ Técnicas de trabajo con témperas: la estampación.

▪ El color en el arte.
▪ Análisis del color y de sus mezclas.

▪ Realización de composiciones utilizando las distintas cualidades del color.

▪ Elaboración de ejercicios a partir de las gamas cromáticas.

▪ Producción de obras con diferentes tipos de armonías.

▪ Obtención de degradados de un color mediante aguadas o por mezcla de blanco.

▪ Observación de la utilización del color a lo largo de la historia y de sus capacidades expresivas.

▪ Realización de obras cromáticas con diferentes grados de expresividad.

▪ Interés por descubrir los mecanismos perceptivos del color.

▪ Valoración crítica de la utilización del color en los campos de la comunicación visual superando estereotipos.

▪ Utilización correcta de los materiales que se emplean para aplicar el color.

▪ Cuidado al realizar cada ejercicio con orden y limpieza.

▪ Respeto hacia el trabajo de otros compañeros.

▪ Análisis crítico de la utilización del color en otras épocas y culturas.

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

4 LAS FORMAS

▪ Cualidades y clasificación de las formas.

▪ Representación de las formas: silueta, contorno y dintorno.

▪ Expresividad de las formas cerradas y abiertas.

▪ Relaciones espaciales entre las formas: superposición, variación de tamaño y contraste.

▪ Diferencias entre realismo, figuración y abstracción.

▪ Los lápices de colores.

▪ Las formas en el arte.

▪ Análisis de distintos tipos de formas y de sus cualidades.

▪ Representación de las formas a partir de su contorno, el dintorno y la silueta.

▪ Observación y análisis de las formas de su entorno cercano, atendiendo a su clasificación formal y estructural.

▪ Elaboración de trabajos utilizando los diferentes recursos espaciales existentes entre las formas.

▪ Clasificación de distintas obras según el estilo artístico utilizado.

▪ Experimentación con lápices de colores y aplicación de las distintas técnicas en trabajos sencillos.

▪ Interés por observar y analizar las cualidades y la estructura de los objetos de su entorno.

▪ Valoración de la capacidad expresiva de las formas como elemento básico del lenguaje visual.

▪ Interés por reconocer los diferentes recursos visuales empleados en las relaciones espaciales entre las formas.

▪ Curiosidad por reconocer en obras concretas los diferentes estilos artísticos utilizados para representar las formas.

▪ Actitud crítica ante las obras de arte que utilizan formas no convencionales.

▪ Respeto y análisis positivo de las obras de otros compañeros.

▪ Durante el desarrollo de esta unidad se estudian la simplificación y la esquematización de formas como lenguaje artístico y comunicativo, algo que queda reflejado de manera patente en las señales informativas y viales que permiten tratar la **educación vial**.

▪ La versatilidad de formas que se analizan desde un punto de vista social y cultural se relaciona directamente con la **educación moral y cívica**, y, por otra parte, el análisis de las formas de nuestro entorno cercano tanto natural como artificial nos ayuda a fomentar la **educación ambiental**.

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

5 TRAZADOS GEOMÉTRICOS

▪ El dibujo geométrico: sus características y materiales.

▪ Elementos geométricos fundamentales: punto, recta y plano.

▪ Instrumentos de dibujo: regla graduada, compás, escuadra y cartabón.

▪ Relaciones entre rectas. Trazados de paralelas y perpendiculares.

▪ Recta, semirrecta y segmento. Operaciones con segmentos.

▪ Ángulos. Operaciones con ángulos.

▪ La circunferencia. El círculo. Relaciones entre recta y circunferencia y entre circunferencias.

▪ Empleo de las tintas en la expresión plástica.

▪ La geometría en la arquitectura y las artes plásticas.

▪ Asimilación de los conceptos elementales de la geometría.

▪ Práctica en el manejo del instrumental propio del dibujo técnico.

▪ Trazado de rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás o con plantillas.

▪ Realización de operaciones gráficas con segmentos.

▪ Realización de operaciones gráficas con ángulos.

▪ Realización de dibujos o composiciones que diferencien el círculo y la circunferencia.

▪ Experimentación del uso de las tintas: en trazados geométricos y en composiciones libres.

▪ Análisis detenido del uso de las formas geométricas en los campos artísticos.

▪ Interés y esfuerzo por elaborar composiciones con precisión y limpieza.

▪ Interés por descubrir formas geométricas en el entorno cotidiano.

▪ Valoración de las posibilidades que aportan al campo de la creación las formas geométricas planas.

▪ Capacidad de entender y hacer uso de un lenguaje técnico.

▪ Reconocimiento de la importancia del diseño en la vida cotidiana.

▪ Valoración de mantener constancia en el trabajo y realizar el mismo con rigor.

▪ Los elementos geométricos básicos aparecen constantemente en el entorno. El uso, el conocimiento y el respeto de las señales de tráfico contribuyen al desarrollo de la **educación vial**.

▪ El descubrimiento de las formas geométricas en los objetos más inmediatos –mobiliario de interior y urbano, estructuras vegetales y animales– y el fomento de la conservación de unas y otras contribuyen de forma positiva a la **educación moral y cívica**.

▪ El fomento del cuidado y la limpieza del material dan pie a tratar la **educación del consumidor**.

6 FORMAS POLIGONALES

▪ Los polígonos. Clasificación de los polígonos.

▪ Los triángulos. Clasificación de los triángulos.

▪ Construcción de triángulos.

▪ Cuadriláteros. Clasificación de cuadriláteros.

▪ Construcción de cuadriláteros.

▪ Construcción de polígonos regulares.

▪ Construcción de polígonos estrellados.

▪ Técnicas de trabajo con los rotuladores.

▪ Las formas poligonales en las manifestaciones artísticas.

▪ Búsqueda en la naturaleza y el entorno inmediato de formas poligonales.

▪ Análisis comparativo de las distintas formas que puede presentar un triángulo, observando la medida de sus lados y ángulos.

▪ Experimentación creativa del uso de triángulos y cuadriláteros.

▪ Realización de dibujos o composiciones con polígonos regulares y estrellados.

▪ Realización de distintas experiencias con los rotuladores.

▪ Recopilación y análisis de obras artísticas estructuradas con formas poligonales.

▪ Gusto en la realización de trazados con exactitud y limpieza.

▪ Interés por descubrir formas poligonales en la naturaleza y en el entorno inmediato.

▪ Valoración del uso de las formas poligonales con fines decorativos y plásticos.

▪ Reconocimiento de la necesidad de conocer y manejar el lenguaje técnico.

▪ Mantenimiento del esfuerzo y la regularidad como medios de superación en el trabajo.

▪ Curiosidad e interés por practicar técnicas experimentales con los materiales de trabajo.

▪ Los cuadrados y triángulos aparecen frecuentemente en señales de tráfico y signos indicativos. En estos diseños identificamos cada una de las formas y su contenido con un determinado mensaje, de obligado o recomendado cumplimiento. Esto relaciona los contenidos de la presente unidad con la **educación vial**.
▪ Las formas poligonales contribuyen con su conocimiento a interpretar correctamente los sistemas de comunicación visual de nuestro entorno, lo que fomenta la **educación ambiental** y la **educación del consumidor**.

7 FORMAS SIMÉTRICAS

▪ Concepto de simetría: simetría axial y radial.

▪ La simetría geométrica. Trazado de figuras con simetría axial y radial.

▪ Simetría aparente en las formas naturales y artificiales. Dibujo a mano alzada.

▪ Expresividad de la simetría: compensación de formas visuales.

▪ Técnica de trabajo: el estarcido.

▪ Las composiciones simétricas en el arte.

▪ Búsqueda en la naturaleza y el entorno inmediato de formas simétricas.

▪ Análisis comparativo de las distintas simetrías que presentan las formas naturales y artificiales.

▪ Realización de formas simétricas con trazados geométricos.

▪ Representación a mano alzada de formas simétricas naturales.

▪ Realización de distintas experiencias con la técnica del estarcido.

▪ Documentación, selección y clasificación de formas simétricas.

▪ Curiosidad por identificar el tipo de simetría que presentan las formas.

▪ Reconocimiento del equilibrio y armonía que aporta la simetría a la configuración de imágenes.

▪ Disposición a trabajar de manera reflexiva los trazados geométricos de formas simétricas.

▪ Interés y gusto por practicar el trazado a mano alzada.

▪ Disposición por practicar técnicas experimentales con los materiales de trabajo.

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

8 LA FORMA EN EL ESPACIO

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

▪ Formas volumétricas: los poliedros regulares y sus desarrollos.

▪ Representación del volumen: el encajado.

▪ Tipos de luz y su capacidad expresiva. El claroscuro.

▪ Presentación del modelado y de los instrumentos de trabajo. Introducción a la cerámica.

▪ Técnicas de trabajo con arcilla y con yeso.

▪ La percepción de los volúmenes en el arte.

▪ Observación de los efectos producidos por iluminaciones distintas sobre un volumen.

▪ Realización de ejercicios de iniciación a la perspectiva.

▪ Práctica del claroscuro mediante ejercicios de iniciación.

▪ Observación y análisis de esculturas para conocer las técnicas empleadas.

▪ Realización de bocetos como ejercicios iniciales en la realización de un trabajo.

▪ Construcción de formas huecas o macizas con arcilla.

▪ Tallado de piezas sobre bloques de yeso.

▪ Manipulación libre y creativa de las técnicas de trabajo con arcilla y yeso.

▪ Sensibilización ante el comportamiento de las formas y volúmenes en el entorno.

▪ Apreciación del cambio que se produce en el volumen ante luces variantes.

▪ Búsqueda de la originalidad en la resolución de las propuestas artísticas.

▪ Interés por incrementar el conocimiento de las formas y los volúmenes a través de la observación.

▪ Gusto por realizar obras con un buen acabado final.

▪ Disposición para experimentar técnicas con nuevos materiales.

▪ Conservación y cuidado de los materiales del aula.

▪ Actitud crítica y respetuosa ante las producciones plásticas ajenas.

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

9 LA FIGURA HUMANA

▪ Análisis de la figura humana tanto en reposo (estabilidad) como en movimiento.

▪ Interpretación del lenguaje corporal. El escorzo en la composición artística.

▪ Capacidad expresiva de la silueta humana.

▪ Representación de la figura humana en el cómic. Creación de personajes.

▪ Técnicas de trabajo con papel maché.

▪ La representación de la figura humana a lo largo de la historia del arte.

▪ Estudio comparado del tratamiento de la figura humana a lo largo de la historia.

▪ Uso de esquemas y siluetas en la representación de posición y movimiento de la figura.

▪ Estudio del canon clásico y aplicación del mismo a la figura humana utilizando la cabeza como unidad de medida.

▪ Dibujo de figuras humanas copiadas de fotografías.

▪ Realización de apuntes del natural tomando como referencia a alumnos que hagan de modelos.

▪ Ideación de personajes tomando como referencia algún argumento.

▪ Experimentación de la técnica del papel maché en la creación de un personaje.

▪ Disposición a incrementar el conocimiento sobre la figura humana.

▪ Gusto por las proporciones armónicas en la composición plástica.

▪ Curiosidad por descubrir las diferencias físicas para poder representarlas gráficamente.

▪ Disposición por descubrir lo que dota de estabilidad o movimiento a la figura humana.

▪ Actitud crítica ante las representaciones plásticas estereotipadas.

▪ Reconocimiento del enriquecimiento personal que aportan las ideas ajenas.

▪ Utilización expresiva de los elementos básicos de la plástica en la representación de la figura.

▪ Afán de superación en la realización de trabajos.

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

Los contenidos se trabajarán distribuidos semanalmente durante todo el año en 2horas de clase para los temas más artísticos y una hora de clase para los temas geométricos que suelen suponer más esfuerzo para algunos alumnos.

Se procura que el día de geometría la hora de la clase sea lo más temprano posible, si puede ser, la primera de la mañana.

TEMPORALIZACIÓN DE 1º ESO

1. Número aproximado de horas del 1º trimestre **34h**.
   Distribución:
   - 22 horas para dibujo artístico - Temas 1,2
   - 12 horas para dibujo geométrico - Tema 5

2. Número aproximado de horas del 2º trimestre **36h**.
   - 22 horas dibujo artístico – Temas 3, 4, técnicas artísticas.
   - 18 horas para dibujo geométrico – Tema 6

3. Número aproximado de horas del 3º trimestre **28h.**
    - 10 horas dibujo artístico – Tema 8 Y9
    - 18 horas dibujo geométrico – temas 7

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º ESO

1 PERCEPCIÓN Y LECTURA DE IMÁGENES

▪ La percepción visual y la observación. Relaciones y diferencias.

▪ Los principios perceptivos básicos.

▪ Efectos visuales: proximidad y semejanza, continuidad, contraste y homogeneidad.

▪ Ilusiones ópticas, figuras imposibles y figuras cinéticas.

▪ La comunicación visual: significado y significante. Elementos de la comunicación visual.

▪ El lenguaje visual. Clases de lenguajes visuales. Clases de imágenes.

▪ Funciones de las imágenes.

▪ Selección de imágenes en las que se evidencien los diferentes principios perceptivos.

▪ Análisis de imágenes en las que se propongan distintos efectos visuales.

▪ Producción de composiciones con diferentes efectos visuales.

▪ Recopilación de imágenes que muestren ilusiones ópticas y figuras imposibles.

▪ Análisis de los elementos de la comunicación visual en las imágenes.

▪ Estudio de diversas imágenes y descripción del tipo de mensaje visual que emiten.

Realización de imágenes con distintas finalidades.

▪ Apreciación del valor del proceso perceptivo como elemento básico en la relación con nuestro entorno.

▪ Utilización correcta de los distintos efectos visuales para producir mensajes visuales concretos.

▪ Gusto por la experimentación con figuras imposibles, cinéticas e ilusiones ópticas.

▪ Valoración del lenguaje visual como parte fundamental de la comunicación humana.

▪ Interés por descubrir la finalidad de los diferentes mensajes visuales procedentes de los distintos campos de la comunicación visual.

▪ Reconocimiento y respeto hacia los trabajos de otros compañeros.

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

. La educación para la igualdad entre los sexos se trata en la unidad en el sentido de enjuiciar las producciones icónicas que nos rodean para que los mensajes que emiten no sean discriminatorios.

. Al tratar los códigos que utilizan los lenguajes visuales se hace especial hincapié en la estructura de las señales informativas, lo que puede introducir al alumno en los principios de la educación vial.

2 EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

▪ Lenguaje audiovisual. Características.
▪ Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de la cámara.
▪ Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.
▪ Lenguaje visual en publicidad. Elementos visuales que lo componen.
▪ Lenguaje televisivo. Géneros.
▪ Nuevas tecnologías aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte.
▪ Observación de distintas películas para analizar los tipos de planos que aparecen y sus valores expresivos.

▪ Recopilación de imágenes en prensa con distintas finalidades.

▪ Observación de anuncios publicitarios y análisis de los elementos que los componen.

▪ Observación de programas de televisión de diferentes formatos y análisis de sus características.

▪ Elaboración de un archivo de imágenes procedentes de las nuevas tecnologías.

▪ Interés por los avances técnicos en el campo de la cinematografía como medio de comunicación visual.

▪ Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad.

▪ Rechazo de los elementos de la publicidad que suponen discriminación sexual, social o racial.

▪ Interés por los avances tecnológicos en el campo de las nuevas tecnologías de la imagen.

▪ Actitud responsable ante el número de horas dedicadas a ver programas de televisión.

. Los medios de comunicación tratados en esta unidad, cine, prensa y televisión, son un instrumento privilegiado para analizar críticamente sus intereses y valores.
Por tanto, esta unidad puede servir para trabajar múltiples contenidos transversales; entre ellos, la **educación moral y cívica**, la **educación para la igualdad entre los sexos** y la **educación del consumidor**.

3 ANÁLISIS DE LAS FORMAS

▪ Cualidades de la forma.
▪ Clasificación de las formas: naturales y artificiales, geométricas y orgánicas.
▪ Modalidades de dibujo: boceto, apunte del natural, bosquejo y croquis.
▪ Expresividad gráfica de formas abiertas y cerradas.
▪ Expresividad gráfica en la infancia.
▪ Los estilos de la expresión plástica: realista, abstracto y figurativo.
▪ Observación de formas gráficas y del entorno para estudiar las cualidades que las definen y clasificarlas.

▪ Estudio en diversas representaciones de las características de las formas abiertas y cerradas.

▪ Estudio de las características de los trazos en dibujo. Reconocimiento de estos en distintas obras gráficas.

▪ Realización de dibujos con distintos trazos, estilos, etc.

▪ Estudio y comprensión de las cualidades de los distintos estilos artísticos.

▪ Observación, reconocimiento y apreciación de las distintas características visuales del arte de diferentes culturas y épocas.

▪ Reconocimiento de la importancia de observar y analizar los aspectos visuales de las formas para poder representarlas.

▪ Apreciación del tipo de capacidad creativa y destreza gráfica que poseen los niños.

▪ Valoración de los trazos y grafismos que conforman los dibujos de artistas plásticos.

▪ Gusto por la experimentación con distintas clases de trazos y materiales.

▪ Interés por conocer diferentes estilos artísticos y su utilización en distintos campos: arte, diseño, cómic, etc.

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

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

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

4 ELEMENTOS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA

▪ Elementos de expresión.
▪ El punto: descripción y características estructurales. El punto como elemento expresivo y compositivo.
▪ La línea: descripción y características estructurales. La línea como elemento expresivo y compositivo.
▪ El encajado a partir de líneas. La línea en el dibujo decorativo y en el cómic.
▪ El plano: descripción y características estructurales. El uso del plano para conseguir sensación de espacio tridimensional. El plano como elemento compositivo.
▪ La textura: tipos de textura. Texturas táctiles y gráficas, naturales y artificiales.
▪ Observación y análisis de las características visuales y expresivas de los elementos de expresión plástica.
▪ Estudio de los elementos en obras de arte, diseño y en el entorno.

▪ Observación de los elementos que estructuran la naturaleza.
▪ Realización de ejercicios gráficos experimentales utilizando puntos.
▪ Realización de ejercicios gráficos experimentales utilizando líneas.
▪ Trazado de encajados para dibujos del natural.
▪ Experimentación en ejercicios gráficos y búsqueda de efectos de volumen utilizando planos.
▪ Experimentación con texturas gráficas y táctiles.
▪ Interés por descubrir en la naturaleza, en el arte y en el entorno indicios de elementos de expresión como estructuradores de la forma.
▪ Reconocimiento de la importancia de los elementos en la expresividad de las obras de arte.
▪ Capacidad para transmitir sensaciones a través de los elementos de expresión.
▪ Gusto por la experimentación en los trabajos personales con los elementos de expresión.
▪ Confianza en la propia expresión y respeto por los trabajos de los demás.
▪ Valoración del conocimiento y el desarrollo estético que produce el estudio de los elementos de expresión.

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

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

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

5 EL COLOR

▪ Naturaleza del color. Descomposición de la luz blanca.
▪ Síntesis aditiva. Colores luz primarios, secundarios y complementarios.
▪ Percepción del color.
▪ Síntesis sustractiva. Colores pigmento primarios, secundarios y complementarios.
▪ Cualidades del color: tono, valor y saturación.
▪ El círculo cromático y los colores terciarios.
▪ Armonías cromáticas.
▪ Valor expresivo de los colores.
▪ Observación del color en el entorno y en las manifestaciones artísticas.
▪ Estudio de las condiciones físicas y fisiológicas que permiten que percibamos los colores.
▪ Análisis de los colores luz y las radiaciones lumínicas.
▪ Análisis de los colores pigmento y sus mezclas. Elaboración de mezclas sustractivas.
▪ Investigación de valores tonales en distintos colores.
▪ Observación de los grados de saturación en los objetos y en las imágenes gráficas.
▪ Realización de composiciones que presenten armonías afines y de contraste.
▪ Investigación sobre los efectos psicológicos derivados de la combinación de diferentes colores.
▪ Interés por las manifestaciones de la luz y el color en el entorno natural y en el arte.
▪ Capacidad de observación de las cualidades del color en los objetos.
▪ Predisposición para experimentar con distintas técnicas y materiales los conocimientos teóricos sobre color.
▪ Confianza y valoración de la propia expresión plástica.
▪ Gusto por el cuidado y el buen uso de los instrumentos en la elaboración de los trabajos.
▪ Respeto por el trabajo del resto de compañeros.

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

6 LA LUZ Y EL VOLUMEN

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

▪ Observación de las características de la iluminación en la naturaleza, en el entorno y en las manifestaciones artísticas.
▪ Observación y análisis de los valores tonales en objetos sólidos iluminados desde varios ángulos.
▪ Comparación de iluminaciones duras, suaves y difusas sobre diferentes objetos, personas y edificios.
▪ Uso de diversos procedimientos para representar el volumen gráficamente.
▪ Actitud crítica ante las manifestaciones ambientales que empleen la iluminación de manera equivocada o deficiente.
▪ Reconocimiento de la importancia de una adecuada iluminación para representar con éxito un conjunto de volúmenes.
▪ Disposición para experimentar diferentes procedimientos de claroscuro mediante distintos materiales y técnicas.
▪ Gusto por el trabajo limpio y bien realizado.
▪ Valoración y respeto por el trabajo ajeno.

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

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

7 LA COMPOSICIÓN

▪ Tipos de formato: plano, tridimensional e irregular.
▪ Esquemas compositivos simples y compuestos.
▪ Figura y fondo en la composición: contraste y conjunto visual homogéneo.
▪ Ritmo: clasificación y aplicaciones.
▪ Equilibrio y peso visual: ley de la balanza y rectángulo áureo.
▪ Observación de reproducciones plásticas y del entorno para reconocer su organización espacial.
▪ Comparación de estructuras lineales en obras gráficas y tridimensionales.
▪ Análisis de los ritmos que integran una composición.
▪ Realización de esquemas compositivos y de ritmos.
▪ Creación de composiciones aplicando las leyes del equilibrio.
▪ Estudio de las características compositivas propias de diferentes épocas y estilos artísticos.
▪ Actitud crítica ante cualquier manifestación plástica en el entorno.
▪ Reconocimiento de los valores estéticos de una composición acertada.
▪ Disposición para experimentar diferentes soluciones compositivas en los trabajos artísticos personales.
▪ Interés por el estudio de los modos compositivos de culturas diferentes a la propia.
▪ Gusto por el trabajo bien hecho y bien presentado.
▪ Confianza y constancia en el propio proceso de aprendizaje.

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

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

8 DIBUJO GEOMÉTRICO

▪ Trazados geométricos básicos: rectas paralelas y perpendiculares, mediatriz, bisectriz y ángulos.

▪ Construcción de polígonos regulares conocido el lado. Método general.

▪ Construcción de polígonos regulares conocido el radio de la circunferencia circunscrita. Método general.

▪ Polígonos estrellados y espirales.

▪ Óvalos y ovoides.

▪ Tangencias. Enlaces de arcos de circunferencias sobre una línea poligonal.

▪ Curvas cónicas: elipse, parábola e hipérbola.

▪ Las formas geométricas en los distintos ámbitos artísticos.
▪ Consolidación de los conceptos elementales de la geometría.

▪ Práctica en el manejo del instrumental propio del dibujo técnico.

▪ Trazado de rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás o con plantillas. Trazado de ángulos.

▪ Realización de construcciones de polígonos regulares y estrellados.

▪ Realización de formas planas formadas por arcos enlazados: espirales, óvalos y ovoides.

▪ Realización de dibujos o composiciones con tangencias.

Trazado de curvas cónicas.

▪ Análisis y clasificación de formas geométricas en diferentes ámbitos creativos.

▪ Interés y esfuerzo en realizar composiciones con precisión y limpieza.

▪ Curiosidad por descubrir formas geométricas en el entorno natural.

▪ Interés y respeto por las manifestaciones artísticas y del entorno que emplean trazados geométricos.

▪ Capacidad para entender y hacer un uso razonado del lenguaje técnico.

▪ Reconocimiento de la organización que aporta al diseño el uso razonado de las formas geométricas.

▪ Superación de estereotipos que consideran las formas geométricas menos creativas.

• El uso de las formas geométricas planas es una constante en el diseño de señales indicativas de todo tipo. Estos diseños, de rápida interpretación, contribuyen al desarrollo de la **educación vial**.

• Debe fomentarse el cuidado y mantenimiento del material de dibujo geométrico; gran parte del mismo debería durar toda la etapa de la ESO. Hábitos de conservación del material que ayudan a mejorar la **educación del consumidor**.

9 PROPORCIÓN Y ESTRUCTURAS MODULARES

▪ Proporcionalidad. Teorema de Tales y teorema de la altura. Sección áurea.

▪ Relaciones de proporcionalidad entre figuras: igualdad, simetría y semejanza.

▪ Escalas: natural, de reducción y de ampliación. Escalas gráficas.

▪ Redes modulares: simples y compuestas. Anomalías.

▪ El módulo. Movimientos del módulo: giro y desplazamiento.

▪ La circunferencia en la composición modular.

▪ Composiciones modulares tridimensionales. Recursos para crear sensación de volumen.

▪ Transformaciones del módulo.
▪ Observación de las proporciones en el arte, el diseño, el entorno y la naturaleza.
▪ Práctica de la división de un segmento en partes iguales.
▪ Comprobación de las relaciones de medida entre formas semejantes.
▪ Construcción de figuras simétricas y semejantes.
▪ Realización de figuras a diferentes escalas.
▪ Creación de diseños combinando módulos en diferentes posiciones.
▪ Análisis y observación de las diferentes manifestaciones del diseño modular en el entorno.
▪ Estudio de artistas, estilos y culturas que hayan empleado los diseños de repetición.
▪ Reconocimiento del valor que tiene la proporción en el diseño de objetos funcionales.

▪ Respeto para entender y curiosidad por conocer el sentido de la proporción o la desproporción en las diferentes culturas.

▪ Reconocimiento de la presencia de las composiciones modulares en el entorno.

▪ Gusto por la investigación en el diseño de formas modulares y confianza en la propia expresión gráfica.

▪ Respeto por los materiales de dibujo y disposición para finalizar los trabajos con orden y limpieza.

▪ Esta unidad se relaciona con los contenidos transversales de la **educación ambiental** y la **educación moral y cívica**. Al estudiar la proporción que guardan los distintos elementos que forman parte de nuestro entorno, el alumno se sensibilizará ante las diferencias existentes.
▪ Por otra parte se puede incidir en la **educación para la salud** de modo que los alumnos valoren por igual los múltiples cánones para la belleza y acepten así las formas de su propio cuerpo.
▪ Por otro lado, al continuar utilizando el material de dibujo geométrico para crear composiciones modulares, y ser necesario el trabajo en unos espacios limpios y ordenados, se sigue incidiendo en la **educación del consumidor**.

10 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

▪ Sistema diédrico: fundamentos. Representación de puntos, rectas y formas planas.

▪ Representación diédrica de sólidos: representación de piezas.

▪ Normas de acotación: elementos y sistemas de acotación. Croquis acotado.

▪ Sistema axonométrico. Representación de sólidos a partir de sus vistas.

▪ Perspectiva caballera: fundamentos. Representación de sólidos.

▪ Observación de las características gráficas de los sistemas de representación.
▪ Estudio de los elementos fundamentales del sistema diédrico.
▪ Realización de vistas de sólidos sencillos.
▪ Análisis de las características gráficas de los croquis. Realización de croquis de objetos sencillos.
▪ Estudio de los elementos fundamentales de las perspectivas axonométrica y caballera.
▪ Dibujo de piezas en axonométrica y caballera.
▪ Reconocimiento de la utilidad que tiene el dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

▪ Confianza en la propia capacidad de expresión espacial.

▪ Cuidado y gusto por el trabajo bien realizado.

▪ Respeto y reconocimiento del trabajo de los demás compañeros.

▪ Reconocimiento de la contribución del uso de los sistemas de representación al desarrollo industrial en el mundo contemporáneo.

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

11 PERSPECTIVA CÓNICA

▪ Perspectiva cónica. Fundamentos de la perspectiva cónica.

▪ Posición del punto de vista del observador.

▪ Perspectiva cónica frontal. Medida de las distancias en perspectiva. Trazado de la perspectiva frontal de un cubo.

▪ Dibujo en perspectiva frontal de una figura en diédrica.

▪ Perspectiva cónica oblicua. Trazado de la perspectiva cónica oblicua de un cubo.

▪ Dibujo en perspectiva cónica oblicua de una figura en diédrica.

▪ Estudio de los elementos fundamentales de la perspectiva cónica.

▪ Realización de dibujos en perspectiva cónica frontal.

▪ Realización de dibujos en perspectiva cónica oblicua.

▪ Realización de apuntes del natural de paisajes urbanos.

▪ Estudio de artistas que recrean el espacio tridimensional haciendo uso de la perspectiva.

▪ Representación en perspectiva cónica frontal y oblicua de espacios sencillos.
▪ Confianza en la propia capacidad de expresión espacial.

▪ Cuidado y gusto por el trabajo bien realizado.

▪ Respeto y reconocimiento del trabajo que realizan los demás compañeros.

▪ Interés por conocer los múltiples puntos de vista que puede presentar un mismo objeto.

▪ Valoración de los logros aportados por sistematización de la perspectiva cónica en obras gráfico-plásticas.

▪ Tolerancia y aprecio por las manifestaciones artísticas menos convencionales.

▪ Es muy importante en esta unidad prestar atención a los entornos: exteriores e interiores, rurales o urbanos. Visualizar razonadamente las apariencias de los elementos arquitectónicos o naturales en los distintos ámbitos relacionan los contenidos de esta unidad con la **educación ambiental**.

En 2º de ESO también se dividen las horas semanales en 2 para los temas más artísticos y 1 para los temas geométricos y los sistemas de representación.

TEMPORALIZACIÓN 2º ESO

1. Número aproximado de horas del 1º trimestre **36h**.
   Distribución:
   - 22 horas para dibujo artístico - Temas 1,2,3.
   - 14 horas para dibujo geométrico - Tema 8

2. Número aproximado de horas del 2º trimestre **32h**.
   - 16 horas dibujo artístico - Temas 4 y 5.
   - 16 horas para dibujo geométrico - Temas 9 y 10

3. Número aproximado de horas del 3º trimestre **30h**.
   - 14 horas dibujo artístico - Temas 6 y 7
   - 16 horas dibujo geométrico - Temas 10 y 11.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 4º ESO

1 LAS FORMAS EN LA NATURALEZA

▪ Análisis y representación de las formas naturales: análisis de las formas, representación objetiva y subjetiva de las formas, interpretaciones artísticas.

▪ Estructura de los vegetales: hojas, flores y frutos. Árboles. Interpretaciones artísticas.

▪ Estructura de los animales. Representación del natural. Interpretaciones artísticas. Animales fantásticos.

▪ El paisaje. Términos y luz en el paisaje. Interpretaciones artísticas.

▪ El paisaje y el bodegón en el arte.

▪ Selección y análisis gráfico de estructuras naturales: vegetales y animales.

▪ Realización de esquemas estructurales de hojas y flores a partir de modelos naturales.

▪ Creación de composiciones con distintas intenciones expresivas basadas en formas naturales.

▪ Realización de apuntes del natural de paisajes y de animales.

▪ Análisis del empleo de los elementos plásticos en composiciones artísticas basadas en las formas naturales.

▪ Observación de las relaciones que se establecen entre forma–función que condicionan las estructuras naturales.
▪ Valoración de la importancia del uso de las estructuras vegetales en las artes decorativas.

▪ Discernimiento en el uso de las formas naturales con fines artísticos y/o científicos.

▪ Valoración del papel simbólico de los animales mitológicos en el arte.

▪ Respeto por la naturaleza a través del estudio de sus formas.

▪ Gusto por la investigación en el diseño de motivos ornamentales con el empleo de formas naturales.

▪ Reconocimiento del valor de las formas naturales como fuente estimuladora de artistas, artesanos y creativos de distintas épocas y culturas.

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

2 EL PAISAJE URBANO Y SU EXPRESIÓN EN EL ARTE

▪ Configuración y estética de las ciudades. Arquitectura y nuevas tecnologías

▪ Elementos compositivos del paisaje urbano. Formato, encuadre y visor. Punto de vista y esquema compositivo. Esquema de recorrido visual. Centro de interés. Esquema de movimiento. Direcciones principales y ritmos.

▪ Representación del espacio. Perspectiva cónica práctica. Procedimientos y recursos plásticos.

▪ Elementos visuales del paisaje urbano. La luz en el paisaje urbano nocturno. La figura en el paisaje urbano. Otros elementos urbanos.

▪ El paisaje urbano a lo largo de la historia del arte.

▪ Observación de objetos y escenas del entorno urbano y descripción de sus formas.

▪ Realización de apuntes del natural de entornos urbanos próximos.

▪ Elaboración de esquemas de perspectivas prácticas.

▪ Experimentación con diferentes técnicas y materiales en la realización de paisajes urbanos.

▪ Análisis de la funcionalidad y estética de los distintos elementos presentes en la urbe.

▪ Valoración del paisaje urbano como tema pictórico.

▪ Curiosidad por conocer la importancia que los cambios de vida tienen en la renovación de las ciudades.

▪ Adquisición y práctica de conducta que contribuyan a mejorar el paisaje urbano.

▪ Reconocimiento de la importancia que tiene la planificación en un proyecto urbanístico.

▪ Actitud crítica ante los valores estéticos y funcionales que deben reunir los distintos elementos urbanos.

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

3 ASPECTOS PLÁSTICOS DE LA FIGURA HUMANA

▪ Anatomía y proporción en la figura humana. Encajado de la figura. La proporción: evolución histórica.

▪ Movimiento y equilibrio. La figura en movimiento.

▪ Estructura del rostro. El retrato. Ejes y medidas. Expresividad del rostro.

▪ Interpretaciones populares de la figura humana. La caricatura. Máscaras y disfraces.

▪ La figura humana en el cómic. El lenguaje de los gestos. Metáforas visuales. El lenguaje del cuerpo. Interacción con el lenguaje verbal.

▪ Análisis de las proporciones en la figura humana.

▪ Estudio de la representación de la figura humana en el arte.

▪ Realización de dibujos en distintas posturas del cuerpo humano.

▪ Elaboración de apuntes de figuras en movimiento.

▪ Análisis gráficos de estructuras de rostros.

▪ Experimentación gráfica de caricaturas.

▪ Dibujos esquemáticos de gestos y posturas.

▪ Reconocimiento de la importancia de la figura humana en el arte.

▪ Interés por la evolución de los estilos en el arte del retrato.

▪ Interés por la evolución de la interpretación de la figura humana a través de la historia.

▪ Valoración del papel simbólico de la caricatura.

▪ Aprecio de la importancia de las máscaras y disfraces como medio de expresión de sentimientos y deseos.

▪ Gusto por la experimentación en el dibujo de gestos y posturas de seres humanos.

▪ Los cánones de belleza y los gustos estéticos son pasajeros, los alumnos no deben angustiarse si sus formas se adaptan más o menos al canon imperante. Dentro de la **Educación para la salud** debe aprovecharse esta unidad para favorecer que cada uno acepte y valore su propio cuerpo.

4 FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

▪ Modalidades y función del diseño. Forma y función del diseño. Campos del diseño. Profesiones y factores relacionados con el proceso de diseño.

▪ Elementos visuales del diseño. Aplicaciones de la línea. El plano. La textura.

▪ El color en el diseño. Cualidades estéticas y psicológicas de los colores. Valores expresivos del color.

▪ Formas básicas del diseño: el círculo, el cuadrado y el triángulo. Figuras compuestas.

▪ Composiciones modulares. El módulo. Redes superpuestas. Variaciones modulares. Módulos con efectos tridimensionales.

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

▪ Elaboración de informes sobre los antecedentes del diseño actual.

▪ Realización de análisis gráficos en diseño de composiciones.

▪ Realización de composiciones bi– y tridimensionales mediante el uso de líneas, planos y texturas.

▪ Experimentación con las estructuras básicas del diseño, a partir de ejemplos con cortes y desplazamientos.

▪ Análisis gráfico de estructuras modulares.

▪ Creación de diseños a partir de estructuras modulares básicas.

▪ Reconocimiento de la importancia que tiene el diseño en la fabricación de objetos de uso cotidiano.

▪ Valoración de la importancia del diseño visual en el campo de la comunicación.

▪ Reconocimiento de las áreas de aplicación del diseño.

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

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

▪ Valoración de las organizaciones compositivas geométricas sencillas.

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

5 EL DISEÑO GRÁFICO

▪ Áreas y finalidades del diseño gráfico. Áreas de aplicación del diseño gráfico. Finalidades del diseño gráfico.

▪ La imagen corporativa de empresa. La marca y su evolución estética. Identidad corporativa.

▪ Diseño de embalajes. Desarrollo de cuerpos redondos. Desarrollo de poliedros.

▪ Diseño de logotipos: espirales, óvalos y ovoides.

▪ Diseños de comunicación visual. Diseños de pictogramas: tangencias y enlaces.

▪ Diseño editorial. Elementos del diseño editorial. La maquetación en el diseño editorial.

▪ Utilización de diversas fuentes de información sobre diseño gráfico.

▪ Realización de pequeños estudios teóricos sobre diseño gráfico y su influencia en los campos de la comunicación.

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

▪ Elaboración de diseños sobre comunicación visual urbana.

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

▪ Diseño y construcción de envases y embalajes.

▪ Diseño y maquetación de posibles publicaciones sencillas.

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

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

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

▪ Gusto por la precisión y limpieza en la realización de representaciones gráficas.

▪ Mantener en la realización de obras personales una actitud respetuosa ante el medio ambiente.

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

6 DISEÑO PUBLICITARIO

▪ Fundamentos de la publicidad. Tópicos y roles en publicidad. Medios, soportes y formatos publicitarios.

▪ El diseño publicitario. El anuncio. El folleto publicitario. El cartel. El catálogo. La tarjeta.

▪ Estilos publicitarios. Estilos publicitarios que destacan valores adquiridos. Estilos publicitarios que destacan valores naturales.

▪ Elementos y composición de los mensajes publicitarios. La composición visual del mensaje.

▪ El cartel publicitario. Orígenes y modernización del cartel.

▪ Análisis del diseño publicitario como medio de comunicación visual.

▪ Elaboración de carteles publicitarios.

▪ Realización de estudios acerca de los fundamentos de la publicidad sobre mensajes publicitarios del entorno.

▪ Elaboración de un mismo mensaje publicitario alternando medios, formatos y soportes.

▪ Elaboración en grupo de diseños publicitarios.

▪ Utilización del diseño publicitario en actividades relacionadas con el ámbito escolar.

▪ Actitud crítica ante los mensajes visuales provenientes del campo de la publicidad.

▪ Búsqueda de soluciones originales en los trabajos personales.

▪ Interés por la evolución del diseño publicitario y su influencia en la sociedad actual.

▪ Reconocimiento de la importancia del trabajo en equipo en los proyectos de diseño publicitario.

▪ Valoración de la importancia que tienen en los mensajes publicitarios los contenidos interdisciplinarios.

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

7 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Conceptos

▪ La geometría descriptiva. Tipos de proyección. Sistemas de proyección.

▪ Sistema diédrico. Representación de puntos y rectas. Representación de figuras planas.

▪ Representación de sólidos en el sistema diédrico. Representación de las vistas sobre el plano.

▪ Sistema axonométrico. Perspectiva caballera. Proyección de figuras planas en sistema axonométrico. Representación en axonométrica a partir del sistema diédrico.

▪ Perspectiva cónica frontal. Representación en perspectiva cónica frontal de una figura en diédrica.

▪ Perspectiva cónica oblicua. Trazados en perspectiva cónica oblicua de un cono. Representación en perspectiva cónica oblicua de una figura en diédrica.

Procedimientos

▪ Análisis de los fundamentos de los sistemas de proyección.

▪ Elaboración de ejercicios de representación de sólidos en sistema diédrico.

▪ Representación de figuras planas en perspectiva isométrica.

▪ Paso de figuras representadas en sistema diédrico a sistemas perspectivos.

▪ Análisis de objetos y espacios representados en perspectiva cónica.

▪ Realización de apuntes del natural a mano alzada utilizando la perspectiva cónica y modificando la posición de los objetos y el punto de vista.

Actitudes

▪ Valoración de la importancia de los sistemas de representación en la descripción de espacios y objetos en el diseño tridimensional.

▪ Gusto por la precisión y limpieza en la realización de trabajos en perspectiva.

▪ Reconocimiento de la idoneidad de la perspectiva cónica en la representación de la realidad tal y como la percibe el ojo humano.

▪ Interés por la geometría descriptiva y curiosidad por las posibilidades expresivas de sus elementos.

▪ Apreciación de las dificultades técnicas que implican los sistemas de proyección y deseo de estudiar y analizar adecuadamente los elementos que los componen.

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

8 DISEÑO INDUSTRIAL

▪ El diseño tridimensional. Áreas de aplicación del diseño tridimensional. Finalidad del diseño tridimensional.

▪ La normalización del dibujo técnico industrial. Líneas normalizadas. Formatos. Rotulación normalizada.

▪ Escalas y acotaciones. Clases de escala. Escalas gráficas. Acotación. Sistemas de acotación.

▪ Dibujo de piezas. Croquis acotado. Planos técnicos.

▪ Tendencias en el diseño tridimensional.

▪ Análisis del diseño en el espacio como paso previo a la fabricación industrial de objetos.

▪ Elaboración de diseños de objetos de uso doméstico.

▪ Construcción y utilización de escalas de reducción y ampliación en la representación de objetos.

▪ Realización de bocetos tomando como referencia objetos del entorno y destinados a la creación de nuevas ideas.

▪ Diseño de formas que consideren tanto los aspectos funcionales como los estéticos.

▪ Utilización de sistemas proyectivos convencionales en el diseño de objetos.

▪ Valoración de la importancia del diseño de objetos destinados a la producción industrial.

▪ Interés por la evolución del diseño espacial y curiosidad por los avances técnicos en este campo.

▪ Actitud crítica ante los objetos y construcciones diseñados deficientemente.

▪ Reconocimiento de la importancia del manejo de las nuevas tecnologías en el diseño industrial.

▪ Actitud respetuosa ante el medio ambiente y el ser humano.

▪ Tanto la observación y el estudio de los objetos y elementos de uso como el análisis crítico para la mejora de nuestro entorno relacionan esta unidad con los contenidos transversales de **Educación moral y cívica**.

9 LA FOTOGRAFÍA

▪ Antecedentes históricos de la fotografía. Evolución de la fotografía.

▪ Evolución de las cámaras fotográficas. La cámara Leica. Las cámaras electrónicas. La nueva tecnología digital.

▪ Corrientes estéticas clásicas. Fotografía artística. Pictorialismo. Dinamismo. Nuevo realismo.

▪ Corrientes estéticas modernas. Estructuralismo y abstracción. Surrealismo. Documentalismo y fotoperiodismo.

▪ Géneros fotográficos. Fotografía publicitaria. Fotografía de naturaleza. Fotografía científica y médica. Fotografía aérea. Fotografía de arquitectura y paisaje. Fotografía de prensa.

▪ Aplicaciones técnicas clásicas. El fotomontaje. La solarización. El fotograma.

▪ La cámara réflex y sus componentes. El objetivo. El diafragma. El obturador

▪ Estudio de las posibilidades expresivas de la imagen fotográfica.

▪ Estudio de las corrientes estéticas fotográficas y su relación con las demás ramas artísticas.

▪ Análisis de las estructuras del lenguaje fotográfico.

▪ Realización de reportajes fotográficos bajo iluminaciones distintas y con encuadres diferentes.

▪ Experimentación de aplicaciones técnicas fotográficas en obras personales.

▪ Análisis de los géneros fotográficos y de cómo se reflejan en los mismos las distintas realidades sociales.

▪ Interés por los avances técnicos en el campo de la fotografía como medio de comunicación visual.

▪ Valoración del lenguaje fotográfico como medio de comunicación visual.

▪ Valoración de los testimonios históricos que aportan los archivos fotográficos.

▪ Valoración de la importancia que tiene la fotografía en el campo del diseño gráfico y publicitario.

▪ Aprecio de la fotografía como soporte y técnica de expresión artística.

▪ Las imágenes fotográficas son reflejo de la sociedad que las produce y, por lo tanto, un instrumento privilegiado para analizar críticamente sus intereses y valores, lo que contribuye a los contenidos transversales de la **Educación moral y cívica**.

10 EL CINE

▪ Antecedentes del cine. Los juguetes ópticos. Los precursores del cinematógrafo. Los hermanos Lumière.

▪ Pioneros y fundadores del cine. Los primeros centros de producción cinematográfica. El cine sonoro.

▪ Géneros cinematográficos. El wéstern. El musical. El cine negro. El documental.

▪ Elementos del lenguaje cinematográfico. Unidades narrativas. El encuadre. La angulación. Movimientos de la cámara.

▪ Proceso de realización de una película. La elaboración del guión. Estructura narrativa de una película. Profesionales especializados.

▪ Análisis de las estructuras del lenguaje cinematográfico.

▪ Estudio de los géneros cinematográficos y del reflejo en los mismos de las distintas realidades sociales.

▪ Realización de un proyecto de guión cinematográfico.

▪ Visionado de secuencias pertenecientes a diferentes géneros y épocas del cine mudo y sonoro.

▪ Observación y análisis de la estructura narrativa del lenguaje cinematográfico sobre ejemplos diferenciados.

▪ Interés por conocer las modificaciones que aportan los avances técnicos a las creaciones cinematográficas.

▪ Valoración del lenguaje cinematográfico como medio de comunicación visual.

▪ Valoración de los testimonios históricos que aportan los archivos cinematográficos y documentalistas.

▪ Aprecio del cine como soporte y técnica de expresión artística.

▪ Respeto y valoración de las ideas que aportan los demás en los proyectos de equipo.

▪ La temática y contenido de las imágenes cinematográficas reflejan los intereses sociales de las comunidades que las producen y consumen, y son, por tanto, un instrumento de análisis crítico de sus intereses y valores, lo que relaciona la unidad con la **Educación moral y cívica**.

11 LAS IMÁGENES DIGITALES

▪ Características de la imagen digital. El píxel y las dimensiones de la imagen. La resolución.
▪ El bit y la profundidad de color. Modos de color.

▪ La cámara digital. El sensor. La tarjeta de memoria. Los formatos de archivo.

▪ Multimedia e interactividad. Las páginas web. Los *gif* animados. Diseño de una página web.

▪ Infografía y arte interactivo.

▪ Elaboración de un archivo de imágenes procedentes de las nuevas tecnologías.

▪ Observación analítica y crítica de imágenes infográficas aplicadas a los distintos campos de comunicación.

▪ Análisis individual y en grupo de los contenidos y elementos compositivos presentes en páginas web.

▪ Observación de las barras de herramientas de programas informáticos y asociarlas a las ideas y conceptos de dibujo adquiridos tradicionalmente.

▪ Realización de visitas a espacios de arte cibernético.

▪ Actitud crítica y positiva ante las formas visuales procedentes de las nuevas tecnologías.

▪ Disposición para aceptar nuevos procedimientos en la realización de trabajos.

▪ Valoración de la importancia que tiene el manejo del razonado de los programas de dibujo asistido por ordenador.

▪ Mantenimiento y cuidado permanente del material de las aulas de informática.

▪ Actitud abierta y receptiva ante los avances tecnológicos y su influencia en los campos de la comunicación.

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

12 CREACIÓN DE IMÁGENES POR ORDENADOR

▪ Programas de tratamiento de imágenes: Adobe Photoshop. Crear una imagen mediante capas. Aplicación de filtros. Herramientas Tampón de clonar y Pincel corrector.
▪ Programas de diseño gráfico: CorelDRAW. La forma de los objetos: nodos. Relleno de objetos. Ordenación de objetos por capas.

▪ Programas de animación: Adobe Flash. La línea del tiempo. Propiedades del documento. Explorador de películas.

▪ Cine de animación. Los creadores de cortos animados y técnicas de animación.

▪ Resolución en parejas o pequeños grupos de sencillos ejercicios de diseño asistido por ordenador.

▪ Manipulación de formas mediante giros, escalados, modificación de colores y texturas, ordenamientos, haciendo uso de programas informáticos de fácil acceso.

▪ Visualización de ejemplos significativos de cine de animación y *stop motion.*

▪ Observación y análisis de ejemplos publicitarios realizados con fotografías manipuladas.

▪ Observación y análisis de maquetas y diseños tridimensionales virtuales realizados en 3D.

▪ Reconocimiento de los valores artísticos que se pueden encontrar en las creaciones digitales.

▪ Actitud abierta a aceptar nuevas iniciativas creadoras no coincidentes con los propios criterios personales.

▪ Reconocimiento de la aportación que realizan los avances tecnológicos a los distintos campos del diseño.

▪ Reconocimiento de la aportación que realizan los avances tecnológicos en los distintos campos de comunicación y de ocio.

▪ Gusto e interés en resolver problemas técnicos personalmente.

▪ El alumno asimilará y valorará a través de la observación y análisis de animaciones y diseños publicitarios realizados digitalmente los valores morales (tolerancia, solidaridad, pluralismo, sexismo, etc.) presentes en la sociedad actual, lo que relacionará la unidad con la Educación para la paz.

En 4º de ESO también se dividen las horas semanales en 1 para los temas más artísticos, 1 para los temas geométricos y los sistemas de representación y 1 para trabajar en el mural exterior.

TEMPORALIZACIÓN 4º ESO

1. Horas aproximadas del 1º Trimestre: **33 h**
    - Horas dedicadas a trabajos artísticos en el aula 12 H – Temas 1, 2 ,3
    - Horas dedicadas a trabajo práctico, realización del mural exterior 10 h.
    - Horas de Dibujo técnico 11 h – Tema 7

2. Horas aproximadas del 2º Trimestre: **32 h**
    - Horas dedicadas a trabajos artísticos en el aula 12 H – Temas 4, 5, 6
    - Horas dedicadas a Dibujo técnico 12 H – Temas 7 y 8.
    - Horas dedicadas a trabajo práctico, realización del mural exterior 10 h.

3. Horas aproximadas del 3º Trimestre: **30 h**
    - Horas dedicadas a trabajos artísticos en el aula 12 H – Temas 9,10, 11 y 12.
    - Horas dedicadas a Dibujo técnico 8 H – Tema 8.
    - Horas dedicadas a trabajo práctico, realización del mural exterior 10 h.

El temario de 4º de ESO es extensísimo, y hay que tener en cuenta que los alumnos no han cursado plástica en 3º ESO, por lo que esta temporalización es meramente orientativa, en la práctica habrá que dedicar a cada tema el tiempo necesario para adaptarlo a los alumnos y no tratar los temas solo por encima para cumplir programación.

Desde el Dto se considera muy importante hacer trabajos que perduren en el tiempo, por lo que se dedicará a estos proyectos el tiempo que sea necesario.

DIBUJO TÉCNICO I 1º BTO

1 ARTE Y DIBUJO TÉCNICO

1. El lenguaje gráfico como medio de expresión. Dibujo artístico. Dibujo científico. Dibujo publicitario y de ilustración. Dibujo técnico. Dibujo industrial, arquitectónico y cartográfico. Dibujo por ordenador. Valoración del tipo de dibujo más adecuado para cada situación.
2. La geometría en el arte.
3. Los principales hitos históricos del dibujo técnico.
4. La estética del dibujo técnico.
5. Los materiales del dibujo técnico. Papeles, grafitos, lápices de colores, estilógrafos, plantillas, compases, etc. Las nuevas tecnologías y los programas de CAD.
6. Importancia del cuidado de los instrumentos de dibujo en el acabado y exactitud de los trabajos. Reconocimiento de la necesidad de utilizar instrumentos de medida y dibujo, tipos distintos de papel, etc.

2 TRAZADOS GEOMÉTRICOS

1. Trazados fundamentales en el plano: paralelas y perpendiculares, ángulos, operaciones con segmentos y ángulos. Ángulos en la circunferencia. Arco capaz. Realización de las principales construcciones y su aplicación en diferentes ejercicios escogiendo en cada caso las construcciones más adecuadas.
2. Proporcionalidad y semejanza. Escalas: conceptos fundamentales. Elementos que definen una semejanza. Determinación de la media geométrica o proporcional, tercera y cuarta proporcional. Proporción áurea. Escalas, construcción de escalas gráficas. Resolución de problemas de escalas, valorando la elección más correcta.
3. Transformaciones geométricas. Traslaciones, giros y simetrías. Homotecia. Aplicación de las transformaciones geométricas a la resolución de problemas.
4. Polígonos: Definición y clasificación. Rectas notables. Triángulos, puntos y rectas notables. Cuadriláteros: análisis y construcciones. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado o a partir del radio de la circunferencia circunscrita. Polígonos estrellados. Aplicaciones buscando el procedimiento más adecuado para lograr la mayor precisión.
5. Tangencias y enlaces. Análisis de problemas y resolución por medio de lugares geométricos. Aplicaciones. Importancia de estas aplicaciones en el dibujo técnico, el diseño gráfico o el diseño industrial.
6. Curvas técnicas. Definición y trazado como aplicación de tangencias. Óvalos, ovoides, volutas, espirales y hélices. Trazados principales y sus aplicaciones.
7. Curvas cónicas. Secciones de un cono. Definiciones y elementos principales. Focos, directrices y circunferencias focales. Construcción de la elipse, la hipérbola y la parábola y su valoración mediante el trazado a mano alzada.

3 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

1. Sistemas de representación: Fundamentos y finalidad de los sistemas de representación. Características fundamentales: clases de proyección y reversibilidad. Diferenciación de sus distintos campos de acción y utilización adecuada de cada uno de ellos.
2. Sistema diédrico: Fundamentos del sistema. Representación del punto, recta y plano. Posiciones particulares. Tercera proyección. Relaciones y transformaciones más usuales. Realización de ejercicios y aplicaciones abordando las situaciones problemáticas y haciendo uso de todas las técnicas al alcance del alumno: medir, construir, dibujar, verdadera forma y magnitud, desarrollar y seccionar, etc.
3. Sistema de planos acotados: Fundamentos del sistema. Representación del punto, recta y plano. Relaciones y operaciones usuales. Aplicaciones y realización de ejercicios. Resolución de problemas de intersecciones. Cubiertas. Problemas de terrenos. Obtención de los perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.
4. Sistemas axonométricos: Introducción. Isometría, dimétrico ortogonal DIN 5 y perspectiva caballera. La circunferencia en perspectiva. Óvalo isométrico. Representación de sólidos en perspectiva, ya sea con proyecciones ortogonales u oblicuas. Realización de perspectivas de cuerpos definidos por sus vistas principales a mano alzada y/o delineadas.

4 NORMALIZACIÓN Y CROQUIZACIÓN

1. Funcionalidad y estética de la descripción y la representación objetiva. Ámbitos de aplicación. El concepto de normalización. La normalización como factor que favorece el carácter universal del lenguaje gráfico. Normas fundamentales UNE, ISO y DIN.
2. Tipología de acabados y de presentación. El croquis acotado. Normas sobre vistas. Normas sobre acotaciones. Normas sobre cortes y secciones. Los planos. El proyecto. Dibujo y lectura de planos con representaciones normalizadas. Importancia de actitudes positivas frente a los procesos de normalización y racionalización. Importancia del trabajo en equipo.
3. Utilización de técnicas manuales, reprográficas e infográficas propias del dibujo técnico. La croquización. El boceto y su gestión creativa. Realización de dibujos a mano alzada. Desarrollo de actitudes de observación y análisis.
4. Las tecnologías y los programas de CAD. Procedimientos para la entrada de datos y órdenes. Iniciación a los comandos de CAD.

Distribución temporal de los contenidos semanalmente:

- El primer tema se trabaja todo seguido y sin la ayuda del tablero paralex.
- A partir del 2º tema usaremos sistemáticamente el paralex para trabajar más rápido en clase; en casa los trabajos prácticos tendrán que hacerlos sin esta ayuda.
- Se dividirán las 4 horas semanales en 2 para el dibujo geométrico, 1 para la geometría descriptiva, sistema diédrico y 1 para la representación de vistas diédricas.

TEMPORALIZACION 1º BTO

La metodología en 1º BTO es la misma que en 2º pero no la distribución de los bloques de contenidos.

- El primer tema de trazados básicos lo damos todo seguido en las cuatro horas semanales. (unas 7 h.)
- Una vez terminado dedicamos 3 horas semanales a la geometría plana.
- La cuarta hora se dedica a los sistemas de representación, visualización en perspectiva, vistas diédricas y croquis acotado.

En el segundo trimestre redistribuimos horas:

- Dos horas geometría plana hasta acabar.
- Una hora delineación de perspectivas y visualización
- Una hora croquis acotado introducción a los cortes de figuras.

En el tercer trimestre dedicaremos:

- Tres horas a la Geometría Descriptiva – Sistema Diédrico
- Una hora a perspectivas y croquización.

No se especifica en esta programación el nº de horas que se emplea en cada tema ya que cambia mucho dependiendo de los alumnos, si han cursado plastica en 4º o no, y también de las fiestas del calendario que pueden hacer variar entre dos y cuatro periodos lectivos por evaluación.

HORAS DISPONIBLES POR TRIMESTRE

- 1º TRIMESTRE: 12 H. + 15 H. + 17 H. = 44H.
- 2º TRIMESTRE: 10 H. + 15 H. + 17 H. + 3H. = 45H.
- 3º TRIMESTRE 2º BTO: 13H. + 10H. + 10H. = 33 H.
- 3º TRIMESTRE 1º BTO: 13H. + 10H. + 17H. + (5H) = 45 H.

Estas horas de calendario en la práctica no son reales ya que habría que descontar las jornadas culturales, y las fechas en que hacen viajes con otros departamentos; por lo que programar por días se hace difícil de cumplir.

DIBUJO TÉCNICO II 2º BTO

1 TRAZADOS GEOMÉTRICOS

1. Formas geométricas básicas como origen de diseño. Influencias de las formas geométricas en el arte. Búsqueda de algunos ejemplos.
2. Repaso de los trazados en el plano. Arco capaz. Cuadrilátero inscriptible. Aplicaciones que busquen el procedimiento más adecuado para lograr la mayor precisión.
3. Proporcionalidad, semejanza y equivalencias. Representación gráfica. Teoremas del cateto y de la altura. Sección áurea: construcciones y propiedades. Figuras semejantes: aplicaciones. Equivalencia: construcción de figuras equivalentes. Realización de las principales construcciones y su aplicación en diferentes ejercicios, escogiendo en cada caso las construcciones más adecuadas.
4. Repaso de escalas. Escalas normalizadas, triángulo universal de escalas y de escalas transversales.
5. Repaso y análisis de construcciones de polígonos. Polígonos: construcción de triángulos, rectas y puntos notables en el triángulo, aplicación del arco capaz. Análisis y construcción de polígonos regulares buscando el procedimiento más adecuado para lograr la mayor precisión. Construcción a partir del lado y de la circunferencia circunscrita. Polígonos estrellados.
6. Potencia: eje radical y centro radical. Valoración de las construcciones más adecuadas y sus aplicaciones.
7. Transformaciones geométricas. Proyectividad y homografía. Homología y afinidad. Inversión. Aplicaciones. Resolución de ejercicios buscando soluciones razonadas y valorando la importancia del método en la precisión de las soluciones.
8. Tangencias: tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión. Análisis y resolución de problemas haciendo uso de todas las técnicas a su alcance. Crítica de la información inicial contrastada con los métodos que se poseen.
9. Curvas técnicas. Curvas cíclicas: cicloide, epicicloide, hipocicloide, evolvente de la circunferencia. Rectificación de arcos de circunferencia. Realización de las principales construcciones y su aplicación en diferentes ejercicios escogiendo en cada caso las construcciones más adecuadas. Trazados a mano alzada.
10. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Tangencias e intersecciones con una recta. Análisis y principales construcciones valorando la elección del método más adecuado y sus aplicaciones.

2 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

1. Sistemas de representación: fundamentos de proyección. Distintos sistemas de representación. Características fundamentales. Utilización óptima de cada uno de ellos. Ejemplos de aplicación.
2. Sistema diédrico. Paralelismo. Perpendicularidad. Intersecciones. Distancias y verdaderas magnitudes. Métodos: abatimientos, giros y cambios de plano. Realización de ejercicios y aplicación a la resolución de problemas.
3. Representación de figuras poliédricas y de revolución. Representación de los poliedros regulares. Obtención de Intersecciones con rectas y planos. Secciones y desarrollos. Resolver ejercicios y abordar las situaciones problemáticas haciendo uso de todas las técnicas al alcance del alumno: medir, construir, dibujar, etc.
4. Sistema axonométrico ortogonal: fundamentos, proyecciones, coeficientes de reducción. Triángulo fundamental. Escalas axonométricas. Relación del sistema axonométrico con el diédrico. Verdaderas magnitudes. Representación de figuras poliédricas y de revolución. Intersección con rectas y planos. Secciones. Trazado de perspectivas partiendo de las vistas. Ejercicios de croquis y aplicaciones valorando la elección de métodos y procedimientos.
5. Sistema axonométrico oblicuo: fundamentos del sistema. Coeficientes de reducción. Relación de este sistema con el diédrico. Verdaderas magnitudes. Representación de figuras poliédricas y de revolución. Intersección de rectas y planos. Secciones. Trazado de perspectiva caballera partiendo de las vistas fundamentales y viceversa. Ejercicios de croquis y aplicaciones valorando la elección de métodos y procedimientos.
6. Sistema cónico de perspectiva lineal. Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva central y oblicua. Representación del punto, recta y plano. Obtención de intersecciones. Representación de superficies poliédricas y de revolución. Secciones. Análisis de la elección del punto de vista en la perspectiva cónica. Trazado de perspectivas. Resolución y análisis de ejercicios.

3 NORMALIZACIÓN

1. Análisis y exposición de las normas referentes al dibujo técnico.
2. El croquis normalizado. Principios de representación: posición y denominación de las vistas en el sistema europeo y americano. Elección de las vistas y vistas particulares. Norma UNE 1.032. Importancia de actitudes positivas frente a los procesos de normalización y racionalización. Importancia del trabajo en equipo.

Principios y normas generales de acotación en el dibujo industrial y en el dibujo de arquitectura y construcción. Simplificación de los dibujos. Normas sobre cortes, secciones

TEMPORALIZACIÓN

En el curso 2º, con el fin de trabajar todos los bloques de contenidos a la vez y llegar a final de curso con los conocimientos frescos para enfrentarse a la selectividad, se distribuyen los cuatro días de la semana de la siguiente manera:

- Dos horas geometría plana
- Una hora Sistema Diédrico
- Una hora croquización y acotación.

Una vez que se termina el primer trimestre se vuelven a redistribuir las horas:

- Dos horas perspectiva cónica
- Una hora Sistema Diédrico
- Una hora Sistema Axonométrico

Finalmente, en el último trimestre, que es el más corto distribuimos de nuevo:

- Dos horas Sistema Diédrico
- Una hora Sistema Axonométrico
- Una hora croquización y acotación.

Aunque cambiemos de trimestre y de temática, se seguirán pidiendo ejercicios prácticos para mantener los conocimientos frescos hasta el final.
Por ejemplo, en el segundo trimestre no trabajamos en clase la croquización pero se les pide un croquis semanal.

6. METODOLOGÍA EN EDUCACIÓN PLASTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

El carácter teórico-práctico de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual fomenta el aprendizaje competencial a partir de metodologías activas, desde una planificación rigurosa adaptada al contexto específico del grupo clase.

La metodología debe partir de la perspectiva del docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado; además, debe enfocarse a la realización de tareas o situaciones- problema contextualizadas y planteadas en base a objetivos concretos. El alumno deberá resolverlas haciendo un uso adecuado de los distintos conocimientos, destrezas, actitudes y valores que la materia pone en juego.

Los métodos docentes deberán despertar y mantener la motivación del alumno por aprender, asumiendo un papel activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje. Es por ello que el profesorado facilitará que los estudiantes comprendan lo que aprenden, sepan para qué lo aprenden y sean capaces de usar lo aprendido en distintos contextos dentro y fuera del aula. Estas metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo. Las estrategias interactivas son las más adecuadas, al permitir que cada alumno desarrolle las inteligencias múltiples, compartiendo y construyendo el conocimiento mediante dinámicas que permitan el intercambio colectivo de ideas.

La enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual utilizará metodologías que contextualizan el aprendizaje en relación con el medio y que permiten el aprendizaje por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas. Se favorece la participación activa, la experimentación, el descubrimiento y la autonomía, generando aprendizajes transferibles y significativos. Se pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la investigación, a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicándolo a proyectos reales. Se orienta al alumno a que desarrolle e integre de manera activa y funcional los diversos aprendizajes adquiridos desde otras materias.

El alumno debe tener la oportunidad de identificar, comprender y expresar sus propias emociones, para a partir de ello, poder conectar con las emociones de los otros. Por ello el profesorado favorecerá didácticas que incorporen lo emergente y vivencial que surge en el aula. Esto le permitirá conocer y atender mucho mejor los intereses, inquietudes y necesidades de su alumnado. Esto favorecerá la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje. El punto de partida será el nivel competencial inicial del alumnado, que permitirá graduar la secuencia de los aprendizajes requeridos.

7. METODOLOGÍA EN DIBUJO TÉCNICO

La naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales, la disponibilidad de recursos y las características de los alumnos condicionan el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que será necesario que metodología elegida por el profesor se ajuste a estos condicionantes con el fin de propiciar un aprendizaje competencial en el alumnado.

El Dibujo Técnico parte del pensamiento abstracto formal adquirido en las enseñanzas precedentes pero debe ser en esta etapa cuando se consolide. Para ello, es aconsejable que el docente comparta con los alumnos qué se va a aprender y sus aplicaciones. Debe partir de los conocimientos previos y plantear situaciones-problema contextualizadas, así como realizaciones de tareas, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de todos sus conocimientos.

Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica sino que el alumno debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones geométricas que ha de cumplir la solución buscada. Deben establecerse conexiones entre los conocimientos adquiridos en todos los bloques de contenidos y aplicarlos en situaciones contextuales reales. La metodología de aprendizaje por proyectos, permitirá esta transferencia e interrelación.

Las actividades deben estar contextualizadas en realidades profesionales cercanas a los alumnos como puede ser el mundo del diseño, la arquitectura y la industria; facilitando así un aprendizaje orientado a la acción en el que los estudiantes ponen en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales.

Los planteamientos de actividades y tareas deben tener en cuenta los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y colaborativo, graduando los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales.

Las metodologías aplicadas al aula deben provocar en los alumnos motivación por aprender, siendo ellos los responsables de su aprendizaje, activos en la búsqueda de estrategias y autónomos en la resolución de problemas. El objetivo debe ser que los aprendizajes sean permanentes, significativos y transferibles a lo que contribuyen los aprendizajes cooperativos, mediante resoluciones conjuntas, intercambio de ideas y conocimientos debatidos. Las metodologías activas favorecen la comunicación del proceso y la información obtenida relacionando lo aprendido con la realidad, con otras materias o en situaciones posteriores.

El profesorado debe implicarse en la elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, actividades adaptadas a la diversidad y recursos didácticos reales, recomendándose el uso del portfolio como instrumento global que integra los procesos de enseñanza-aprendizaje-evaluación, permitiendo la revisión continua.

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. Los materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las nuevas tecnologías, especialmente en la presentación de documentación normalizada y en programas de diseño asistido por ordenador.

8. INCORPORACIÓN DE VALORES DEMOCRÁTICOS EN LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO.

La Unión Europea incluye como objetivo de los sistemas educativos velar por que se promueva realmente, entre la comunidad escolar, el aprendizaje de los valores democráticos y de la participación democrática con el fin de preparar a las personas para la ciudadanía activa, en sintonía con la Recomendación (2002)12 del Consejo de Ministros del Consejo de Europa. Por otra parte, la Constitución española en su artículo 1.1 se refiere a los valores en que se debe sustentar la convivencia social que son la libertad, la justicia, la igualdad y el pluralismo político y, en el artículo 14, establece la igualdad de todos ante la ley y rechaza cualquier discriminación por razón de nacimiento, raza, sexo, religión, opinión o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

- En el área de Plástica se realizarán a veces trabajos en grupo que exigen y es normal que se den numerosas situaciones que permiten a los jóvenes asumir de un modo crítico, reflexivo y progresivo el ejercicio de ls libertad, de sus derechos dentro de un grupo pequeño, de sus deberes individuales en un clima de respeto hacia otras personas, sean de la índole que sean. Se practica el diálogo y el debate siempre respetando la diversidad personal y cultural.
- Se trabajan las relaciones interpersonales, y de una manera especial en el trabajo en pequeños grupos, detectándose fácilmente las dificultados que tienen los alumnos para relacionarse y ponerse de acuerdo. Inevitablemente existirán casos en los que será imprescindible la labor del profesor para mediar y orientar ante actitudes abusivas y no democráticas. En estos casos se podrá dar a conocer al resto del alumnado de la clase el conflicto surgido y hacerlo partícipe para lograr encontrar una solución democrática que sirva de lección.
- La exposición de ideas y trabajos al grupo de trabajo, o incluso a toda el aula usando nuevas tecnologías permite consolidar la autoestima, la dignidad personal, la libertad y la responsabilidad.
- El trabajo en un entorno diferente al aula tradicional contribuye a acercar al alumno a la futura realidad laboral, formando así futuros ciudadanos con criterio propio, respetuosos, participativos y solidarios, que conozcan sus derechos, asuman sus deberes y desarrollen hábitos cívicos para que puedan ejercer su trabajo de forma eficaz y responsable.
- El aula de Plástica será siempre modelo de convivencia, en la que se respeten las normas, se fomente la participación en la toma de decisiones de todos los implicados, se permita el ejercicio de los derechos y se asuman las responsabilidades y deberes individuales. Lugar en el que la opinión mayoritaria será la que prevalecerá a la hora de tomar una decisión planteada por el profesor.
- Conseguir un desarrollo humano sostenible serán objeto de debate permanente, ya que todos estamos implicados en ello.

9.CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CONTENIDOS, CRITERIOS POR BLOQUES DE CONTENIDOS Y RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN EPVA 1º ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	**Curso: 1º**
BLOQUE 1: Expresión Plástica	
CONTENIDOS: Imagen. Elementos de configuración. Punto, línea, plano. Recursos gráficos. Elementos de composición y organización. Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas Valores expresivos y psicológicos. La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Técnicas para texturas visuales y táctiles. Métodos creativos. Composiciones. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage. Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	**COMPETENCIAS CLAVE**
Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	CCL-CCEC
Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	CCEC
Crit.PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	CIEE-CCEC
Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	CCEC
Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	CD-CCEC
Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	CIEE-CCEC
Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	CAA-CD
Crit.PV.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El *collage*.	CAA-CCEC

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	Curso: 1º
BLOQUE 2: Comunicación audiovisual	
CONTENIDOS: Elementos del proceso de comunicación. Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad. Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Estructura formal de las imágenes .Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados). Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Técnicas y soportes de la imagen fija: cómic, fotografía, fotonovela, e infografía. Imagen secuencial (cómic, story-board, fotonovela, etc.). Fases del proceso de realización. Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación y aplicaciones informáticas. Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	**COMPETENCIAS CLAVE**
Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	CMCT
Crit.PV.2.3. Identificar significante y significado en un signo visual.	CCL
Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	CCEC
Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	CCL
Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	CCL-CCEC
Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	CCL
Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	CCL-CD
Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	CSC-CCEC

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	Curso: 1º
BLOQUE 3: Dibujo Técnico	

CONTENIDOS:

Herramientas propias del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón.
La geometría en el arte y la naturaleza. Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: Trazados y operaciones
Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas. Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones.
Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos. Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	CMCT-CCEC
Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	CMCT-CAA
Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	CMCT
Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	CMCT
Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	CMCT-CCEC
Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	CMCT
Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	CMCT
Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	CMCT
Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	CMCT
Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMCT
Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	CMCT
Crit.PV.3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	CCL-CMCT
Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	CMCT-CCEC
Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	CMCT-CAA
Crit.PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	CMCT
Crit.PV.3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	CCEC-CMCT
Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	CMCT-CCEC
Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	CMCT-CAA
Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	CMCT
Crit.PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	CMCT
Crit.PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	CMCT

CRITERIOS DE EVALUACIÓN EPVA 2º ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 2º
BLOQUE 1: Expresión Plástica		
CONTENIDOS: Elementos configurativos de los lenguajes visuales. Valores expresivos del punto, la línea y el plano Diferenciación entre grafismo y trazo de la línea. Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales. Recursos gráficos. Elementos de composición y organización. Sintaxis de la imagen. Esquemas de composición. Proporción, equilibrio y ritmo. Valoración de la relación entre composición y expresión. Elementos de relación: posición, dirección, espacio, gravedad... Simetría y asimetría. Análisis gráfico de estructuras naturales orgánicas e inorgánicas. Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas Valores expresivos y psicológicos. La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Texturas visuales y táctiles. El módulo. Composiciones modulares. Giros y traslaciones. Formas modulares bidimensionales básicas. Organización geométrica del plano a partir de estructuras modulares básicas. Repetición y ritmo. Composiciones modulares en el arte mudéjar aragonés. Representación de la figura humana: esquemas de movimiento, proporción y rasgos expresivos. Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales. Métodos creativos. Composiciones. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage. Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos. Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	**COMPETENCIAS CLAVE**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**
Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	CCL-CCEC	Est.PV.1.1.1. 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.
Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	CAAC-CCEC	Est.PV.1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
Crit.PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	CIEE-CCEC	Est.PV.1.3.1. 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…).

Crit.PV.1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	CMCT-CCEC	Est.PV.1.4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según unas propuestas establecidas.
		Est.PV.1.4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo.
Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	CCEC	Est.PV.1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,…), para expresar ideas, experiencias y emociones.
Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	CD-CCEC	Est.PV.1.6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas diferenciando entre síntesis aditiva y sustrativa.
		Est.PV.1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
Crit.PV.1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad	CCEC	Est.PV.1.7.1. Transcribe texturas táctiles y texturas visuales mediante las técnicas de *frottage*, estarcido… utilizándolas con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.
Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos	CAA	Est.PV.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales.
Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	CAA-CD	Est.PV.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas.
Crit.PV.1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	CCEC	Est.PV.1.10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos, miméticos y abstractos.
Crit.PV.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El *collage*.	CAA-CSC-CCEC	Est.PV.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
		Est.PV.1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.
		Est.PV.1.11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones…) valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas.
		Est.PV.1.11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
		Est.PV.1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico – plásticas.
		Est.PV.1.11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	Curso: 2º

BLOQUE 2: Comunicación audiovisual

CONTENIDOS:

Elementos del proceso de comunicación. Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad. Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética.

Estructura formal de las imágenes .Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados). Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales.

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.

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

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

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

Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. Cámara fotográfica, cámara de vídeo, programas informáticos, etc.

Factores de la expresión visual: personales, sociales, anecdóticos, simbólicos, etc. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias. Manifestaciones artísticas en Aragón. Valoración crítica de la obra de arte.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	CMCT	Est.PV.2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
Crit.PV.2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	CMCT-CCEC	Est.PV.2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
		Est.PV.2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
Crit.PV.2.3. Identificar significante y significado en un signo visual.	CCL	Est.PV.2.3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.
Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de		Est.PV.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	CCEC	Est.PV.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
		Est.PV.2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	CCEC	Est.PV.2.5.1. Distingue símbolos de iconos identificando diferentes tipos.
		Est.PV.2.5.2. Diseña diversos tipos de símbolos e iconos (pictogramas, anagramas, logotipos…).
Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	CCL-CAA	Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
		Est.PV.2.6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
Crit.PV.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	CCEC - CD-CCEC	Est.PV.2.7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
		Est.PV.2.7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
Crit.PV.2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	CCEC-CCL	Est.PV.2.8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
Crit.PV.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	CD-CCEC	Est.PV.2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de	CCL	Est.PV.2.10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	CCL-CD	Est.PV.2.11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
		Est.PV.2.11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	CSC-CCEC	Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.
Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	CSC-CCEC	Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.
Crit.PV.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje	CCL-CCEC	Est.PV.2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y persuasivos.
Crit.PV.2.15. 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.	CCEC-CSC	Est.PV.2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

Crit.PV.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	CMCT-CD	Est.PV.2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		**Curso: 2º**
BLOQUE 3: Dibujo técnico		
CONTENIDOS: Herramientas e instrumentos del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón. Estructura geométrica en las formas de nuestro entorno. La geometría en el arte y la naturaleza. Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: Trazados y operaciones. Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas. Definición y construcción de tangencias y enlaces. Aplicación a la creación de formas. Óvalo, ovoide y espiral. Aplicación de tangencias y enlaces. Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones. Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Triángulos: puntos y rectas notables. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos. Relatividad del tamaño de las formas. Proporción y escalas. Espacio y el volumen. Representación objetiva de formas tridimensionales en el plano. Sistemas convencionales proyectivos con fines expresivos y descriptivos: sistema diédrico, sistema axonométrico y perspectiva cónica. Aproximación a sus elementos principales. Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	**COMPETENCIAS CLAVE**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**
Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.1.1. Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno.
		Est.PV.3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.

Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	CMCT-CAA	Est.PV.3.2.1. Descubre y referencia las relaciones entre los elementos básicos en el plano y en el espacio.
Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	CMCT	Est.PV.3.3.1. Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	CMCT	Est.PV.3.4.1. Reconoce y construye trazados geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.
Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.5.1. Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás, y realiza diseños en su interior.
Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	CMCT	Est.PV.3.6.1. Identifica diversos ángulos en la escuadra, cartabón y en trazados geométricos.
Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	CMCT	Est.PV.3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	CMCT	Est.PV.3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	CMCT	Est.PV.3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla y utilizando el compás.
Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMCT	Est.PV.3.10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.
Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicacio nes del teorema de Thales.	CMCT	Est.PV.3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
		Est.PV.3.11.2. Construye polígonos aplicando el teorema de Thales.
Crit.PV.2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	CAA-CSC-CIEE	Est.PV.2.12.1. 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, *storyboard*, realización…). Valora de manera crítica los resultados.
Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos, y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.
Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	CMCT-CAA	Est.PV.3.14.1. Construye un triángulo conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.
Crit.PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	CMCT	Est.PV.3.15.1. Determina los puntos y rectas notables de un triángulo experimentando las diferentes aplicaciones gráficas y plásticas de estos trazados.
Crit.PV.3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	CCEC-CMCT	Est.PV.3.16.1. Reconoce y aplica el triángulo rectángulo como elemento configurador de otras formas.
Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.17.1. Clasifica cualquier cuadrilátero y reconoce su presencia en diversos referentes en el entorno.

Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	CMCT-CAA	Est.PV.3.18.1. Construye paralelogramos razonando sobre el proceso realizado.
Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	CMCT	Est.PV.3.19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono diferenciando si es regular o irregular.
Crit.PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	CMCT	Est.PV.3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
Crit.PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	CMCT	Est.PV.3.21.1. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado.
Crit.PV.3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
		Est.PV.3.22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
Crit.PV.3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	CMCT	Est.PV.3.23.1. Construye correctamente óvalos y ovoides conociendo los ejes mayor y menor.
Crit.PV.3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.24.1. Diseña formas que incluyan óvalos y ovoides analizando sus propiedades de tangencias.
Crit.PV.3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	CMCT	Est.PV.3.25.1. Construye correctamente espirales de 2 centros y a partir de polígonos regulares.
Crit.PV.3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.26.1. Realiza diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
Crit.PV.3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	CMCT	Est.PV.3.27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.
Crit.PV.3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.28.1. Construye la perspectiva caballera de volúmenes simples aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
Crit.PV.3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN EPVA 4º ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 4º
BLOQUE 1: Expresión Plástica		
CONTENIDOS: Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Significado de la imagen. Elementos configurativos de los lenguajes visuales. La línea como elemento estructurador de la forma: el encaje. La línea como abstracción de la forma. Carácter expresivo del trazo y el grafismo. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Aplicaciones del color con intencionalidad. Relatividad del color. Simbología del color en distintas manifestaciones artísticas. Texturas visuales. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Percepción y análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno. La imagen representativa y simbólica. Interacción entre los distintos lenguajes plásticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos). Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes. Cualidades plásticas y expresivas de las imágenes. Medios de comunicación. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Técnicas gráfico-plásticas complejas. Materiales y soportes. Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final). Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	**COMPETENCIAS CLAVE**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

Crit.PV. 1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin	CSC-CIEE-CCEC	Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.
Crit.PV.1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	CCL-CMCT-CCEC	Est.PV.1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando soportes, materiales y técnicas con precisión.
		Est.PV.1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
		Est.PV.1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color, con técnicas analógicas y/o digitales.
Crit.PV.1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	CAA-CIEE-CCEC	Est.PV.1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos valorando su uso según unos objetivos prefijados.
		Est.PV.1.3.2. Utiliza con iniciativa y propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.
		Est.PV.1.3.3. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades
Crit.PV.1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	CAA-CSC	Est.PV.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de equipo.
Crit.PV.1.5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	CCL-CCEC	Est.PV.1.5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos.
		Est.PV.1.5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen, valorando sus posibles significados.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	**Curso: 4º**
BLOQUE 2: Dibujo Técnico	

CONTENIDOS:

El dibujo técnico. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo.

Formas planas. Polígonos. Estructura de la forma. Estructura de formas complejas: ramificación, traslación, expansión. Construcción de formas poligonales. Composiciones decorativas. Transformaciones formales. Aplicaciones en el diseño gráfico.

Trazados geométricos: tangencias y enlaces. Aplicaciones en

el diseño. Proporción y escalas.

Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.

Sistemas de representación. Sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera.

Perspectiva cónica. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación y aplicaciones informáticas.

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.PV.2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	CMCT-CCEC	Est.PV.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo.
		Est.PV.2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
		Est.PV.2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
		Est.PV.2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
Crit.PV.2.2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	CMCT	Est.PV.2.2.1. Visualiza y realiza croquis de formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
		Est.PV.2.2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
		Est.PV.2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuados.
		Est.PV.2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
Crit.PV.2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de	CD	Est.PV.2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	Curso: 4º
BLOQUE 3: Fundamentos del diseño	

CONTENIDOS:

Fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales. Ámbitos de aplicación. Principales campos del diseño. Últimas tendencias artísticas. Lenguaje del diseño. Procesos creativos en el diseño.

Proyecto técnico y sus fases. Proyectos creativos de diseño. Prototipo y maqueta. Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.

Lenguajes visuales del diseño (gráfico, objetual, interiores, moda…). Publicidad.

Módulo, medida y canon. Movimientos en el plano. Formas modulares. Ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. Criterios compositivos. Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. El diseño de la comunicación multimedia: páginas web Diseño industrial: Características del producto. Ergonomía y funcionalidad.

Herramientas informáticas para el diseño, aplicaciones y programas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.PV.3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas,	CCL-CCEC	Est.PV.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual y analiza su presencia en las imágenes y formas.
		Est.PV.3.1.2. Observa y analiza imágenes, formas y objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
Crit.PV.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	CCEC	Est.PV.3.2.1. Identifica y clasifica los diferentes elementos presentes en diversos objetos, en función de la familia o rama del Diseño a la que pertenecen.
Crit.PV.3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	CCL-CMCT-CD-CAA-CSC-CIEE-CCEC	Est.PV.3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
		Est.PV.3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
		Est.PV.3.3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
		Est.PV.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
		Est.PV.3.3.5. Planifica coordinadamente los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	Curso: 4º
BLOQUE 4: Lenguaje audiovisual y multimedia	

CONTENIDOS:

Lenguaje plástico y visual en prensa, publicidad y televisión.

La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y documental. Recursos estéticos.

La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El formato del anuncio. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El lenguaje y la sintaxis de la Imagen secuencial: (cómic, story-board, fotonovela, etc.).

Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. Imágenes de cine, vídeo y multimedia. Lenguaje cinematográfico. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.PV.4.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	CCL-CCEC	Est.PV.4.1.1. Analiza los recursos audiovisuales que aparecen en distintas obras cinematográficas valorando sus factores expresivos.
		Est.PV.4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una obra.
Crit.PV.4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	CCL-CD-CCEC	Est.PV.4.2.1. Visiona diferentes obras cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
		Est.PV.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
		Est.PV.4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
Crit.PV.4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	CD-CAA-CIEE-CCEC	Est.PV.4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
		Est.PV.4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
		Est.PV.4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
Crit.PV.4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	CCL	Est.PV.4.4.1. Analiza mensajes publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen valorando su repercusión social.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIBUJO TÉCNICO 1º Y 2º BTO

DIBUJO TÉCNICO I		**Curso: 1º**
BLOQUE 1: Geometría y dibujo técnico		
CONTENIDOS: Arte y dibujo técnico. Geometría en el arte y la naturaleza. Estética del dibujo técnico. El diseño industrial. Instrumentos y materiales del dibujo técnico. Características y empleo. Las nuevas tecnologías y los programas de diseño asistido por ordenador. Trazados fundamentales en el plano. Lugares geométricos. Paralelas y perpendicularidad. Ángulos. Operaciones con segmentos y ángulos. Ángulos de la circunferencia. Triángulos: puntos y rectas notables. Construcción de triángulos.Cuadriláteros: análisis y construcciones. Polígonos regulares. Construcción conociendo el lado y a partir del radio de la circunferencia circunscrita. Método general. Polígonos estrellados. Proporcionalidad y semejanza. Escalas: Conceptos fundamentales. Construcción de escalas gráficas. Transformaciones geométricas. Traslación. Giro. Simetría. Homotecia. aplicación a la construcción de formas. Tangencias y enlaces. Propiedades. Tangencias entre rectas y circunferencias. Tangencias entre circunferencias. Enlaces. Aplicaciones en el dibujo técnico, diseño gráfico o el diseño industrial. Curvas técnicas. Definición y trazado como aplicación de las tangencias. Óvalos, ovoides, volutas, espirales y hélices. Trazados principales.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	**COMPETENCIAS CLAVE**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**
Crit.DT.1.1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.	CIEE-CMCT-CAA	Est.DT.1.1.1. 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.
		Est.DT.1.1.2. 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.
		Est.DT.1.1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.
		Est.DT.1.1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.
		Est.DT.1.1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.
		Est.DT.1.1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.
		Est.DT.1.1.7. 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.
		Est.DT.1.1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría y homotecia), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.

DIBUJO TÉCNICO I		**Curso: 1º**
BLOQUE 1: Geometría y dibujo técnico		
Crit.DT.1.2. 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.	CMCT-CAA-	Est.DT.1.2.1. 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.
		Est.DT.1.2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas , utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.
		Est.DT.1.2.3. 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.
		Est.DT.1.2.4. 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.
		Est.DT.1.2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas , utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.
		Est.DT.1.2.3. 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.
		Est.DT.1.2.4. 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.

DIBUJO TÉCNICO I		Curso: 1º
BLOQUE 2: Sistemas de representación		
CONTENIDOS: Geometría descriptiva. Tipos de proyección. Fundamentos y finalidad de los sistemas de representación. Características fundmentales. Reversibilidad entre los sistemas. Sistema Diédrico: Fundamentos del sistema. Representación del punto, recta y plano. Posiciones particulares. Vistas de un cuerpo tridimensional. Sistema de planos acotados: Fundamentos del sistema. Representación del punto, recta y plano. Intersección de planos. Perfiles y dibujo topográfico. Sistemas axonométricos: Introducción. Fundamentos del sistema. Tipos de axonometría: isométrico, dimétrico, DIN-5, trimétrico. Coeficientes de reducción. Perspectiva isométrica. La circunferencia en perspectiva: óvalo isométrico. Representación de perspectivas de cuerpos definidos por sus vistas. Perspectiva caballera: características. Coeficientes de reducción. Representación de la circunferencia. Representación de volúmenes. Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema. Elementos que influyen en la perspectiva cónica. Perspectiva cónica central. Perspectiva cónica oblicua. Representación de objetos y espacios.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	**COMPETENCIAS CLAVE**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**
Crit.DT.2.1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.	CMCT-CIEE-CD	Est.DT.2.1.1. 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.
		Est.DT.2.1.2. 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.
		Est.DT.2.1.3. 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.
		Est.DT.2.1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.
Crit.DT.2.2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.	CMCT-CAA-CECC	Est.DT.2.2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada y también con escuadra y cartabón, 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.
		Est.DT.2.2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada y también con escuadra y cartabón, axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).
		Est.DT.2.2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.

		Est.DT.2.2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.
		Est.DT.2.2.5. 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.
Crit.DT.2.3. 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.	CMCT-CCEC	Est.DT.2.3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.
		Est.DT.2.3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.
Crit.DT.2.4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.	CMCT-CAA-CCEC	Est.DT.2.4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.
		Est.DT.2.4.2. 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.
		Est.DT.2.4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.

BLOQUE 3: Normalización

CONTENIDOS:

Concepto de normalización. Clasificación de las normas. Organismos de normalización. Normas fundamentales UNE; DIN, ISO. Rotulación normalizada. Principios generales de representación. Normas sobre vistas. Acotación. Métodos. Normas sobre acotaciones. Aplicación en piezas industriales y planos de arquitectura. El croquis acotado. Cortes y secciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.DT.3.1. 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	CCL-CSC	Est.DT.3.1.1. 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.
Crit.DT.3.2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de		Est.DT.3.2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.

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 la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.	CMCT-CCL	Est.DT.3.2.2. 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.
		Est.DT.3.2.3. Est.DT.3.2.4. Acota piezas industriales sencillas y espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional de acuerdo a la norma.
		Est.DT.3.2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

DIBUJO TÉCNICO I I	**Curso: 2º**

BLOQUE 1: Geometría y dibujo técnico

CONTENIDOS:

Dibujo industrial y de arquitectura y construcción. Formas geométricas básicas como origen del diseño. Geometría en el arte y en la arquitectura. Trazados fundamentales en el plano. Arco capaz. Cuadrilátero isncriptible.

Proporcionalidad, semejanzas y equivalencias. Teoremas del cateto y de la altura. Sección áurea: construcciones y propiedades. Figuras semejante. Construcción de figuras equivalentes.

Potencia: eje y centro radical. Aplicación de la potencia a la resolución de problemas de tangencia.

Transformaciones geométricas. Proyectividad y homografía. Homología y afinidad. Datos necesarios para definirlas. Resolución de problemas.

Inversión. Elementos y figuras dobles. Rectas antiparalelas. Inverso de un punto. Figuras inversas de la recta y la circunferencia. Aplicación a la resolución de problemas de tangencias. Curvas cónicas. Elipse, hipérbola y parábola. Tangencias e intersecciones con una recta. Principales construcciones.

Curvas cíclicas: cicloide, epicicloide, hipocicloide, evolvente de la circunferencia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.DT.1.1. 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.	CMCT-CAA	Est.DT.1.1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.
		Est.DT.1.1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.
		Est.DT.1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.
		Est.DT.1.1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos.
		Est.DT.1.1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los lugares geométricos o ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
Crit.DT.1.2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.		Est.DT.1.2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.
		Est.DT.1.2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.

	CMCT	Est.DT.1.2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.
		Est.DT.1.2.4. Traza curvas cíclicas a partir de los elementos que las definen comprendiendo su aplicación en mecánica.
Crit.DT.1.3. 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.	CMCT-CAA-CECC	Est.DT.1.3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.
		Est.DT.1.3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.
		Est.DT.1.3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.

DIBUJO TÉCNICO II		**Curso: 2º**
BLOQUE 2: Sistemas de representación		
CONTENIDOS: Utilización óptima de cada uno de los sistemas de representación. Ejemplos de aplicación. Sistema diédrico: Paralelismo. Perpendicularidad. Intersecciones. Ángulos. Distancias y verdaderas magnitudes. Métodos: abatimientos, cambios de plano y giros. Representación de figuras poliédricas y de revolución. Representación de poliedros regulares. Intersecciones con rectas y planos. Secciones y desarrollos. Sistema axonométrico ortogonal: Triángulo fundamental. Escalas axonométricas. Perspectiva isométrica: representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas a partir de vistas. Ejercicios de croquis. Sistema axonométrico oblicuo: representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas caballeras a partir de sus vistas. Ejercicios de croquis.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	**COMPETENCIAS CLAVE**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**
Crit.DT.2.1. Valorar la importancia de los sistemas de representación 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.	CMCT-CAA	Est.DT.2.1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.
		Est.DT.2.1.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.
		Est.DT.2.1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.
Crit.DT.2.2. 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.	CMCT	Est.DT.2.2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados y el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides, en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.
		Est.DT.2.2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.
		Est.DT.2.2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

		Est.DT.2.2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.
		Est.DT.2.2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.
Crit.DT.2.3. 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.	CMCT-CCEC	Est.DT.2.3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de reducción.
		Est.DT.2.3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.
		Est.DT.2.3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.

DIBUJO TÉCNICO II	**Curso: 2º**

BLOQUE 3: Documentación gráfica de proyectos

CONTENIDOS:

El proyecto. Fases del proyecto: memoria, planos, pliegos de condiciones,
presupuesto. Tipos de dibujos y planos. Recursos gráficos.
Evaluación y valoración.
Dibujo asistido por ordenador: el dibujo infográfico. Introducción al CAD. Entorno del trabajo. Entrada de órdenes. Entrada de
coordenadas. Órdenes de dibujo y edición en 2D. Creación d capas. Creación de bloques. Acotación. Dibujo isométrico. Sombreados.
Impresión.
Modelado en 3D. Método de las superficies: mallas poligonales y edición. Giro. Simetría. Matrices de objetos en 3D. Espacio modelo-espacio papel. Objetos en movimiento. Método de los

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.DT.3.1. 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, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	CIEE-CCEC-CL	Est.DT.3.1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.
		Est.DT.3.1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.
		Est.DT.3.1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.
		Est.DT.3.1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.
Crit.DT.3.2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de		Est.DT.3.2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.

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.	CD-CSC-CIEE	Est.DT.3.2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial en 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.
		Est.DT.3.2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.
		Est.DT.3.2.4. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

10. CONTENIDOS Y CRITERIOS MÍNIMOS DE EVALUACIÓN.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 1º ESO

	Alumno	Sup	Parc Sup	No Sup
1	Emplear recursos gráficos visuales para expresar sensaciones o emociones.			
2	Crear un mensaje visual utilizando la técnica del collage			
3	Conocer el código visual del lenguaje del comic y utilizarlo en mensajes propios.			
4	Crear composiciones con diferentes efectos visuales.			
5	Reconocer las diferentes finalidades de los mensajes visuales y utilizarlas en creaciones propias.			
6	Conocer y diferenciar los elementos básicos del lenguaje plástico.			
7	Conocer y diferenciar tipos de planos y angulaciones de cámara.			
8	Crear mensajes visuales utilizando los encuadres y angulaciones de la cámara.			
9	Conocer la estructura narrativa de una película.			
10	Estudiar y diferenciar en un mensaje publicitario de prensa; el fondo, el titular - slogan, la ilustración, el texto, logotipos.			
11	Elaborar composiciones publicitarias, utilizando la técnica del collage.			
12	Utilizar el story – board, para describir una historia visual, aplicando los contenidos: encuadres, angulaciones, estructura narrativa.			
13	Conocer cuáles son los tres planos básicos			
14	Realizar actividades expresivas con puntos en las que se aprecie el efecto de profundidad.			
15	Utilizar los puntos para crear sensación de volumen, por concentración dispersión.			
16	Conocer los tipos de línea básicos y diferentes posiciones de estas.			
17	Comprender los distintos valores expresivos de las líneas. Y utilizarlos en composiciones propias.			
18	Crear composiciones con planos en las que se aprecie el efecto de volumen y profundidad.			
19	Diferenciar las texturas táctiles de las texturas gráficas o visuales.			
20	Emplear las texturas como elemento compositivo en una obra, creando determinadas sensaciones.			
21	Utilizar los diferentes elementos de la expresión plástica para elaborar composiciones.			
22	Conocer los usos que tienen las diferentes durezas de lápiz y utilizarlas en una composición con claroscuro.			
23	Conocer el nombre de los colores primarios y diferenciarlos de otros.			
24	Pintar con lápices de colores con los colores primarios.			
25	Conocer el nombre de los colores secundarios y diferenciarlos de otros.			
26	Saber obtener los colores secundarios a partir de los primarios, con lápices de colores.			
27	Saber que es una escala de colores y como se hace y crear escalas con témperas.			
28	Utilizar los colores saturados primarios y secundarios en una composición con la técnica de la témpera.			
29	Ordenar correctamente los colores en el círculo cromático.			
30	Saber que colores integran cada gama cromática.			
31	Realizar obras que utilicen las gamas cromáticas como elemento visual y expresivo, con lápices de colores.			
32	Diferenciar entre colores afines y colores complementarios.			
33	Crear una armonía cromática con colores afines y témpera.			
34	Crear una armonía de colores complementarios y témpera.			
35	Diferenciar los conceptos de contorno, silueta y dintorno y utilizarlos en una composición.			

36	Realizar composiciones a partir de contornos y siluetas.			
37	Crear una composición usando formas abiertas y cerradas.			
38	Distinguir una obra de arte figurativa de otra abstracta y reconocer sus valores comunicativos.			
39	Crear imágenes figurativas interpretando una fotografía.			
40	Crear efectos visuales de profundidad utilizando los recursos de superposición, disminución de tamaño y contraste de colores y formas.			
41	Utilizar correctamente el compás, con mina y con adaptador y rotuladores para crear composiciones con circunferencias.			
42	Utilizar correctamente la escuadra y el cartabón para crear composiciones con paralelas y perpendiculares y rotuladores.			
43	Diferenciar entre recta, semirrecta y segmento de recta.			
44	Reconocer posiciones de rectas, horizontal, vertical y oblicua.			
45	Saber que es la mediatriz de un segmento.			
46	Saber trazar la mediatriz a un segmento			
47	Saber utilizar la regla para medir y para trasladar medidas			
48	Saber dividir un segmento en un número cualquiera de partes iguales.			
49	Saber medir y trazar ángulos con transportador .			
50	Diferenciar todo tipo de ángulos y saber trazarlos.			
51	Saber trazar un ángulo recto.			
52	Saber trazar ángulos con la escuadra y el cartabón.			
53	Saber que es la bisectriz de un ángulo.			
54	Saber trazar la bisectriz de un ángulo.			
55	Saber la definición de circunferencia y de sus elementos.			
56	Conocer el nombre de diferentes rectas de la circunferencia.			
57	Conocer diferentes posiciones entre circunferencias.			
58	Saber trazar circunferencias concéntricas y en todo tipo de posiciones.			
59	Utilizar los elementos geométricos para crear obras plásticas.			
60	Reconocer los polígonos regulares en un conjunto de polígonos.			
61	Conocer la definición de polígono y sus elementos.			
62	Saber que es la diagonal de un polígono.			
63	Saber trazar diagonales a un polígono.			
64	Saber obtener el circuncentro de un triángulo.			
65	Saber hallar la circunferencia que pasa por tres puntos.			
66	Saber poner ejemplos de diferentes triángulos.			
67	Saber trazar correctamente un triángulo equilátero conociendo el lado y el radio.			
68	Saber trazar un triángulo rectángulo.			
69	Saber clasificar los triángulos escuadra y cartabón y conocer sus ángulos.			
70	Saber trazar correctamente un cuadrado conociendo el lado y el radio.			
71	Saber clasificar cuadriláteros, en paralelogramos, trapecios y trapezoides.			
72	Saber trazar un rectángulo inscrito.			
67	Saber trazar cualquier polígono por el método general conociendo el radio.			
73	Saber trazar las diagonales de un polígono para obtener polígonos estrellados.			
74	Realizar composiciones creativas con polígonos u la técnica del collage.			
75	Utilizar las formas poligonales como elemento estructurador de las composiciones plásticas.			
76	Reconocer en una forma si tiene o no simetría axial.			
77	Trazar el eje de simetría a una forma simétrica.			
78	Saber hacer simetrías axiales y radiales con tijeras.			
79	Saber hacer una simetría radial partiendo de un polígono regular, hexágono.			
80	Practicar a mano alzada el dibujo de formas simétricas naturales.			
81	Realizar una composición con simetría aparente y témpera.			
82	Saber crear sensación de espacio mediante superposición, relación de tamaño e intensidad del color.			
83	Hallar los puntos de fuga a una perspectiva cónica.			

84	Decorar desarrollos de poliedros recortarlos y pegarlos para crear un volumen.			
85	Realizar el encajado de una composición y colorearla con lápices de colores			
86	Aplicar sombras a una composición mediante la técnica de claroscuro según diferentes iluminaciones.			
87	Conocer el concepto de proporción en relación con la figura humana.			
88	Saber que es el módulo y el canon.			
89	Saber reproducir una figura humana proporcionada utilizando como módulo la cabeza y el canon de ocho cabezas.			
90	Representar la figura humana en movimiento utilizando siluetas.			

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º ESO

	Alumno	**Supe-rado**	**Parcial. superad.**	**No superad**
	1ª evaluación			
1	Diferenciar entre observación y percepción.			
2	Reconocer en las imágenes figura-fondo.			
3	Realizar composiciones con diferentes efectos visuales: proximidad, semejanza…			
4	Identificar las ilusiones ópticas y las figuras imposibles y realizar una práctica.			
5	Diferenciar los diferentes tipos de lenguajes visuales; objetivo, publicitario, artístico.			
6	Conocer y diferenciar tipos de planos y angulaciones de cámara.			
7	Crear mensajes visuales utilizando los encuadres y angulaciones de la cámara.			
8	Conocer la estructura narrativa de una película.			
9	Estudiar y diferenciar en un mensaje publicitario de prensa; el fondo, el titular - slogan, la ilustración, el texto, logotipos.			
10	Elaborar composiciones publicitarias, utilizando la técnica del collage.			
11	Utilizar el story – board, para describir una historia visual, aplicando los contenidos: encuadres, angulaciones, estructura narrativa.			
	2ª evaluación			
1	Conocer y diferenciar las clases de formas; natural, artificial, geométricas y orgánicas.			
2	Conocer las diferentes calidades y efectos expresivos de trazo, según el instrumento usado.			
3	Aplicar los conocimientos de los trazos, utilizando diferentes técnicas artísticas; carboncillo, rotuladores, ceras, lápices de color.			
4	Conocer las diferentes modalidades de dibujo: bocetos, apuntes del natural y croquis.			
5	Realizar para diferenciar; bocetos, apuntes del natural y croquis.			
6	Diferenciar y aplicar en composiciones entre formas abiertas y cerradas.			
7	Conocer y aplicar gráficamente los diferentes estilos artísticos: Realismo, Abstracción y figuración. Distinguir una obra de arte figurativa de otra abstracta y reconocer sus valores comunicativos.			
8	Conocer y estudiar los elementos visuales de la imagen: Punto, línea. Plano, color y textura.			
9	Realizar una recopilación de puntos y líneas con una función expresiva.			
10	Realizar una composición utilizando la técnica del estarcido.			
11	Realizar una composición utilizando la línea como elemento de la expresión plástica.			
12	Aplicar la línea al encajado y dibujo del natural.			
13	Estudiar el plano y aplicarlo para transmitir la sensación de profundidad.			
14	Aplicar diferentes texturas en una composición diferenciando visuales y táctiles.			
	1ª evaluación			
12	Dominar los trazados geométricos básicos.			
13	Construcción de polígonos regulares conocido el lado: triángulo, cuadrado y hexágono.			
14	Construcción de polígonos regulares dado el radio: Triángulo, cuadrado, pentágono, hexágono y octógono.			
15	Construcción de polígono por el método general dado el lado.			
16	Saber trazar la espiral de dos y tres centros, y aplicarla a composiciones propias y creativas.			
17	Saber trazar el ovalo y el ovoide.			

18	Saber que son y trazar tangencias: a una circunferencia por un punto “p”, dos rectas tangentes a una circunferencia desde un punto exterior “P”.			
19	Aplicar trazados como ovoides y tangencias a una circunferencia desde un punto “P”, en problemas determinados.			
20	Trazar enlaces de arcos de circunferencias sobre una línea poligonal.			
	2ª evaluación			
15	Estudiar las relaciones de proporcionalidad entre figuras: Igualdad, simetría y semejanza.			
16	Estudiar conceptos de redes modulares: Modulo, red, redes simples, redes compuestas, redes con circunferencias.			
17	Construcción de redes modulares simples, compuestas a base de polígonos y circunferencias a mano y con programas como power-point.			
18	Crear composiciones modulares sobre redes deformadas.			
19	Crear composiciones modulares aplicando los conceptos de traslación, simetría axial, simetría radial y giro.			
20	Crear composiciones modulares tridimensionales por traslación de un módulo sencillo en perspectiva(letras en perspectiva caballera)			
21	Conocer y estudiar las aplicaciones de las redes modulares en el arte mudéjar Aragonés.			
22	Aplicar los estudios de arte mudéjar a composiciones propias.			
	3ª evaluación			
1	Saber como se llaman las principales vistas de objetos en el Sistema Diédrico y conocer su colocación según las normas del dibujo técnico.			
2	Proyectar figuras planas sencillas en el Sistema Diédrico. Alzado y planta de polígonos y circunferencias.			
3	Realizar croquis de figuras volumétricas partiendo de la figura real, proporcionando las dimensiones y colocando adecuadamente las vistas.			
4	Realizar croquis acotados de figuras volumétricas partiendo de las piezas dadas en perspectiva isométrica y/o Caballera.			
5	Conocer y aplicar las principales normas de acotación en ejercicios de croquización.			
6	Reconocer todos los planos de una figura volumétrica que se ven desde un punto de vista y pintarlos utilizando una gama de colores afines.			
7	Saber numerar planos en una perspectiva e identificarlos en las vistas diédricas.			
8	Realizar perspectivas isométricas sencillas partiendo de las vistas diédricas.			
9	Realizar perspectivas caballeras sencillas partiendo de las vistas diédricas.			
10	Inventar formas volumétricas en perspectiva caballera, sobre pauta de cuadraos, y realizar con ellas composiciones modulares tridimensionales. Pistar con una gama de colores afines			
11	Conocer los fundamentos de la perspectiva cónica.			
12	Diferenciar y buscar imágenes en perspectiva cónica frontal y oblicua.			
13	Realizar una Composición en P. Cónica, de un interior.			
14	Conocer y estudiar la síntesis del color aditiva y sustractiva.			
15	Conocer y representar el circulo cromático diferenciando: Primarios, secundarios, terciarios, complementarios, armónicos, gamas frías y cálidas.			
16	Realizar composiciones creativas aplicando el color con los conocimientos adquiridos.			
17	Conocer y estudiar los tipos de luz: natural y artificial.			
18	Conocer y aplicar a composiciones propias las claves de luz: alta, baja y contrastada.			
19	Trabajar con técnicas aguada-ceras, las claves tonales.			
20	Conocer las direcciones de la luz, sus aplicaciones y significados.			
21	Estudiar y diferenciar la luz dura y suave / difusa.			
22	Estudiar el claroscuro y las zonas de luz y sombras: luz propia, sombra propia, sombra proyectada.			
23	Estudiar y relacionar las técnicas para representar el claroscuro con los materiales adecuados.			

24	Aplicar los conocimientos a composiciones y estudios propios como bodegones a carboncillo, lápices y ceras.			
25	Conocer que son y realizar grisallas.			
26	Estudiar y realizar composiciones propias sobre un tema determinado en formatos: planos (rectangulares, circulares, triangulares) e irregulares.			
27	Estudiar y aplicar a composiciones propias los diferentes esquemas compositivos simples: simétrico, en triángulo, en cuña, en aspa, diagonal, en “T” en “S”, radial y ovalado.			
28	Utilizar técnicas mixtas y aplicando varios conocimientos teóricos.			
29	Buscar y estudiar técnicas, movimientos y artistas de S. XX, y analizar en búsqueda de los contenidos teóricos estudiados durante el curso.			

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 4º ESO

	Alumno	Sup	Parc Sup	No Sup
1	Analizar e Interpretar plásticamente una obra pictórica del S.XX.			
2	Analizar las formas presentes en la naturaleza.			
3	Dibujar y estudiar formas vegetales.			
4	Esquematizar gráficamente estructuras vegetales y animales.			
5	Realizar composiciones en grupo cuidando el análisis de las formas y los elementos que las configuran y ordenan.			
6	Estudio y trabajo sobre pintura mural y técnicas de trencadis.			
7	Estudio y esquematización sobre la expresión plástica del arte en sus orígenes, en la pintura mural, (cuevas de Altamira y escuela esquemática – levantina).			
8	Estudio y trabajo plástico de la línea aplicada al dibujo de animales: Esquematización, interpretación y abstracción.			
9	Estudio y diferencia entre esquematización, interpretación y abstracción aplicado al análisis de la obra artística.			
10	Representación de animales, mediante la interpretación libre, con la técnica de la tinta china.			
11	Uso correcto y conocimiento de los materiales y soportes adecuados para cada técnica.			
12	Estudio y comentario sobre diferentes obras plásticas como ejemplos de los contenidos.			
13	Estudio, visita y análisis en público sobre el género del bodegón.			
14	Conocer diferentes interpretaciones artísticas sobre el paisaje urbano y sus posibilidades en diferentes disciplinas, escultura, pintura, dibujo, cine.			
15	Uso de la perspectiva cónica en la representaciones del paisaje urbano.			
16	Trazados básicos en perspectiva cónica frontal; planos y figuras tridimensionales.			
17	Aplicación de los trazados cónicos en la interpretación de una imagen fotográfica urbana con la técnica de la acuarela.			
18	Uso y expresión de la línea de trama.			
19	Aplicación de la línea de trama en el paisaje urbano.			
14	Realizar paisaje urbano en perspectiva cónica oblicua, aplicando luces y sombras en el color.			
12	Trazar figuras planas y tridimensionales en perspectiva cónica oblicua.			
13	Uso y expresión de los planos cinematográficos y movimientos de cámara.			
14	El guión y el story-board en el cine.			
15	Realizar dos guiones de cine adaptados a la temática del ocio y las nuevas tecnologías.			
15	Conocer las bases del Sistema Diédrico.			
16	Dibujar puntos en este sistema en todos sus cuadrantes.			
17	Dibujar posiciones de rectas, horizontal, vertical y oblicua.			
18	Dibujar planos paralelos y oblicuos a los planos de proyección.			
19	Dibujar las vistas de pieza tridimensionales.			
20	Conocer y aplicar a proyectos prácticos y personales, los fundamentos del diseño.			
21	Conocer los campos de aplicación del diseño industrial, y realizar proyectos relacionados con este campo.			
22	Aplicar los sistemas de representación espacial a proyectos de diseño personales.			
23	Conocer los diferentes usos de las imágenes digitales y crear imágenes con el ordenador.			

24	Conocer las bases del diseño publicitario y aplicarlas a nuestro producto.			
25	Utilizar y conocer el diseño gráfico para crear nuestras imágenes como logotipos.			
26	Utilizar las herramientas de dibujo compás, reglas para crear logotipos, aplicando tangencias y otras formas geométricas.			
27	Utilizar y aplicar el ordenador en el diseño gráfico.			
28	Conocer y aplicar las bases de la fotografía de paisaje, bodegones y retratos.			
29	Realizar fotografías con fines publicitarios.			
30	Realizar retoques y fotomontajes por ordenador con fines publicitarios.			
31	Aplicar a un mismo proyecto, las bases de los diferentes campos del diseño, materializando una idea, siguiendo el proceso creativo.			
32	Realizar bocetos, perspectivas, maquetas de un diseño propio.			
33	Realizar una memoria del proceso donde se demuestren los conocimientos adquiridos y la puesta en práctica de estos.			
34	Hacer un plano de desarrollo de cuerpo geométrico aplicado al proyecto personal.			
35	Realizar una maqueta de este y fotografiar ambos con una idea publicitaría determinada.			
36	Realizar composiciones creativas: carteles, vallas, etc. por ordenador con fines publicitarios.			

11. PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º. 2º Y 4º DE ESO

Además de los criterios específicos de evaluación para cada uno de los ejercicios propuestos se tendrán en cuenta los siguientes aspectos generales:

1- **Evaluación inicial** de conocimientos del alumno para poder adecuar el nivel inicial general de la clase y de cada alumno en particular.
Las pruebas de evaluación inicial pueden ser muy variadas y se le dará valor en forma de nota de clase para que el alumno se lo tome con más interés. (Valor como una nota más de trabajo práctico)

2- La presentación de al menos el 80% de las actividades y ejercicios propuestos en clase, será condición indispensable para poder superar la materia.
Este instrumento de evaluación se denomina **trabajo práctico** e incluye el cuaderno práctico de la editorial SM y las láminas de geometría que el alumno tiene que comprar en conserjería.

3- En cada tema se realizará una **prueba objetiva** teórica, práctica o ambas cosas a la vez. Es indispensable obtener **al menos una nota de 3** en cada uno de los exámenes, de lo contrario no se hará la media con los otros apartados y el alumno pasaría a tener una nota de 4 o menos.

4- **Registro diario del trabajo**: este instrumento de evaluación consiste en presentar el trabajo propuesto para hacer y/o terminar en casa. Se puntúa diaria o semanalmente en un registro de positivos y negativos.
La presentación de al menos el 80 % de las actividades teóricas es condición indispensable para poder superar la materia.
Este instrumento de evaluación también incluye la observación del trabajo diario en el aula.

5- Observación del profesor en el aula del trabajo del alumno. El alumno tiene que trabajar en clase lo más posible y en casa lo menos posible. Diariamente o al menos semanalmente el profesor puntuará con positivos y negativos el trabajo del alumno.

6- Se fijará un **plazo para la realización** de cada una de las actividades propuestas, generalmente este tiempo es de dos horas de clase para los trabajos más artísticos y una hora para las láminas de geometría; si el trabajo no se termina en clase habrá que terminarlo obligatoriamente en casa.
A la semana siguiente se puntúa con positivo o negativo que los trabajos estén terminados. To trabajo presentado fuera de fecha se calificará con un máximo de CINCO. Para obtener la calificación de 5 el trabajo deberá estar correctamente realizado, terminado y haber superado los objetivos planteados para dicha actividad. Los trabajos calificados con menos de 5 deberán mejorarse, terminarse o repetirse según el caso.

7- Se exigirá la correcta **presentación de trabajos**, en cuanto a limpieza, orden, e identificación del alumno.

8- **Correcta distribución de los espacios y los elementos** que intervienen en cada trabajo plástico. El tamaño de los ejercicios será el adecuado para que no haya aglomeraciones de los elementos y pueda ser observado con normalidad.

9- El **material** es obligatorio traerlo a clase diariamente, estará limpio y en condiciones para ser utilizado: escuadra y cartabón deberán estar limpias, los papeles que se utilicen para realizar los ejercicios estarán limpios, sin arrugar, sin doblar y no presentarán enrollados o doblados.
Las puntas del **compás** estarán las dos a la misma altura y la mina estará afilada para conseguir mayor precisión en los trazados.

10- **Manejo correcto de la escuadra y el cartabón**. Se valorará positivamente que el alumno maneje adecuadamente los instrumentos de dibujo técnico así como su actitud, constancia y esfuerzo por aprender su manejo y no sustituir estos materiales por la regla.

11- Se exigirá un **uso correcto de los materiales del aula** de Plástica, por tanto los alumnos colaborarán en la recogida y limpieza de la clase al terminar; cada cual deberá limpiar lo que ha manchado o usado.

12- A todos los alumnos se les ha dado al comienzo de curso unas normas de comportamiento en el aula de Plástica, el no cumplirlas es motivo de sanción; por cada norma incumplida se le pondrá un negativo, a los 3 negativos se le pondrá una incidencia y a los 4 negativos se le pondrá amonestación por escrito.

DIBUJO TÉCNICO DE BTO

0. Evaluación inicial. Prueba práctica para valorar el punto de partida del alumnado. Se valorará con nota práctica para que se tomen la prueba con más interés.
1. Identificar, buscar o realizar distintos ejemplos que correspondan a los diferentes tipos de dibujos técnicos, valorando su estética y aplicaciones en el mundo del arte, la ciencia y la técnica.
2. Resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento utilizados en las construcciones, así como su acabado y presentación.
3. Utilizar y construir escalas gráficas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos. Elección y utilización de escalas, tanto normalizadas como no normalizadas, conociendo el concepto utilizado y la aplicación de los distintos tipos de escala, según el dibujo que se quiera representar.
4. Diseñar y/o reproducir formas no excesivamente complejas que en su definición contengan problemas en los que intervengan tangencias o enlaces entre circunferencias y/o rectas y circunferencias.
5. Representar gráficamente una curva cónica a partir de su definición y, en el caso de la elipse, a partir de sus ejes reales o conjugados.
6. Elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.
7. Emplear el sistema de planos acotados, bien para resolver problemas de intersecciones, bien para obtener el perfil de un terreno a partir de sus curvas de nivel.
8. Utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas, volúmenes sencillos y formas poliédricas, así como las relaciones espaciales entre punto, recta y plano utilizando las principales herramientas del mismo. Hallar la verdadera forma y magnitud y obtener sus desarrollos y secciones.
9. Realizar la perspectiva de piezas y volúmenes no muy complicados en el sistema axonométrico, tanto delineados como a mano alzada, partiendo de sus vistas fundamentales, hasta conseguir un grado de visualización óptimo.
10. Realizar la perspectiva caballera de volúmenes sencillos, tanto delineados como a mano alzada, partiendo de sus vistas fundamentales, hasta conseguir un grado de visualización óptimo.
11. Representar piezas y elementos industriales o de construcción sencillos, valorando la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, acotación y simplificaciones indicadas en la representación, así como presentando el resultado tanto delineado como a mano alzada.
12. Culminar los trabajos de dibujo técnico utilizando los diferentes procedimientos y recursos gráficos de forma que estos sean claros y limpios y respondan al objetivo para el que han sido realizados.

Los instrumentos de evaluación son: las pruebas objetivas (80%) y el trabajo práctico para casa (20%)

En 2º de Bachillerato los procedimientos e instrumentos son los mismos pero con mayor nivel de complejidad.

11.1. EVALUACIÓN INICIAL

La evaluación inicial en 1º de ESO consiste en una prueba teórico-práctica en la que se preguntan contenidos que han estudiado en primaria en las materias de Educación artística y Matemáticas en la parte de Geometría.
Se le dedican dos horas de clase, una a ejecución y otra a la corrección y calificación.

En 2º de ESO la evaluación inicial consiste en una prueba escrita en la que se pregunta por contenidos que se han trabajado en 1º de ESO.
Se le dedican dos horas de clase, una a ejecución y otra a la corrección y calificación.

En 4º de ESO la evaluación inicial consiste en realizar ejercicios prácticos sobre sistemas de representación. (En 3º no han dado esta asignatura pero si lo han trabajado en Tecnología)

En Bachillerato la evaluación inicial consiste en realizar las vistas acotadas, bien de piezas reales o bien dadas en un sistema de representación para que lo cambien a otro.

12. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º, 2º Y 4º ESO

1. Criterios de calificación para poder obtener la asignatura en la asignatura:
   1- **Cuaderno práctico**: entregar al menos el **80% de los trabajos prácticos** adecuadamente terminados.
   2- El primer trabajo práctico será la evaluación inicial.
   3- Entregar el trabajo práctico del trimestre completo y ordenado al final de la evaluación.
   4- **Pruebas objetivas:** llegar a un **mínimo de 3 en los exámenes**, en cada uno de ellos no la media de ellos.
   5- **Registro diario del trabajo:** realizar semanalmente las tareas que se mandan para casa y entregarlas cuando se pide. Cuaderno teórico. El alumno deberá trabajar regularmente en clase y aprovechar el tiempo.
   6- Entregar el cuaderno teórico completo y ordenado al final de la evaluación.
   7- **Entregar los trabajos por ordenador**: se entregarán impresos cuando así se les mande. Estos trabajos entran en el apartado de prácticos

2. Criterios de calificación por porcentajes de nota:
   1- Trabajos prácticos 50% ..... hasta 5 puntos
   2- Exámenes (media) 30% ..... hasta 3 puntos
   3- Cuaderno de trabajo en casa 20 % ..... hasta 2 puntos
   Total 10 puntos

3. Explicaciones básicas sobre cómo se aplican los criterios de calificación:

1. **Es obligatorio hacer y entregar terminados todos los trabajos prácticos** que se hayan pedido, tanto para hacer en clase como para hacer o terminar en casa.. El cuaderno práctico se entregará cada vez que se finaliza un tema y se calificarán los trabajos; también se revisa semanalmente para tomar nota de que se terminan los trabajos en casa. Si se entrega menos del 80% de los trabajos prácticos se suspenderá la asignatura, aunque los otros apartados estén aprobados.
2. **Los exámenes se aprueban con una nota de 5**. No obstante se hará media con el resto de apartados siempre que la nota de cada examen sea de un **mínimo de 3**. Con un solo examen con nota menor de tres se suspende la asignatura. Como norma general no habrá recuperación de exámenes hasta después de cada evaluación. En el caso de la última evaluación no hay recuperación, para eso está la prueba extraordinaria de septiembre.
3. **La nota de registro diario del trabajo** califica el conjunto de positivos y negativos que el alumno ha venido ganando a lo largo de toda una evaluación. Se obtiene sumando todos los registros y haciendo un porcentaje de los positivos; el porcentaje mínimo es de 50%, igual a una nota de 5 en este apartado.

DIBUJO TÉCNICO I Y II 1º Y 2º BTO

1. Para poder aprobar una evaluación el alumno debe haber entregado como mínimo el **80%** de los trabajos prácticos.
2. Los trabajos teóricos son todos obligatorios ya que se han trabajado en clase, se corrigen pero no se puntúan con nota. Es obligación del alumno hacer los trabajos cuando ha faltado a clase, ya sea justificada o injustificadamente.
3. El valor de los trabajos prácticos (deberes para casa) es del 20% de la nota, un máximo de 2 puntos.

4. Se harán dos o tres exámenes por evaluación los cuales se aprueban con 5, no obstante será necesario un mínimo de 3 para hacer media. Si un examen tiene calificación de menos de 3 habrá que recuperarlo y esto se hará fuera del horario escolar, por la tarde, (los miércoles está abierto el centro).

5. Para poder mediar en la tercera evaluación deben estar aprobadas las dos primeras, y tener de nota media mínima un 4 en la última; esto también implica el mínimo de tres en todos los exámenes y el 80% del trabajo práctico.

6. Si un alumno entrega menos del 80% , aunque sea por muy poco, suspenderá la evaluación aunque tenga 10 en los exámenes.

7. El valor máximo del apartado exámenes es un 80% de la nota final, un máximo de 8 puntos.

8. En cada ejercicio de examen o práctico se calificará con los siguientes criterios:
   - Planteamiento 30%
   - Solución correcta delineada con su grosor de línea correcto 50% (si no se le pone grosor a la solución se calificará con la mitad de la nota en este apartado.
   - Delineación, exactitud y limpieza 20%

13. PRESENTACIÓN DE TRABAJOS ACADÉMICOS

INFORMACIÓN SOBRE LA ORTOGRAFÍA EN CUADERNOS, TRABAJOS Y EXAMENES. INFORMACIÓN SOBRE LOS TRABAJOS DE LOS ALUMNOS:

De 1º a 4º de ESO los profesores de todas las asignaturas podrán descontar 0'1 por cada falta ortográfica llegando a un máximo de 1 punto.
En todos los cursos se considera importante que los estudiantes copien los enunciados de los ejercicios propuestos, así como que las respuestas se encuentren debidamente redactadas y sean claras y precisas.

TRABAJOS A MANO (exámenes y otros)
Buena caligrafía
Márgenes
Se recomienda el uso de plantilla con el fin de que las líneas de escritura aparezcan rectas.

TRABAJOS A ORDENADOR
Se respetarán las indicaciones tipográficas establecidas por el profesor/a (tipo de letra, espaciado, márgenes,...).
Para no malgastar papel, presenta los trabajos a doble cara y evita la "hoja de cortesía" (hoja en blanco que se incluye al final del trabajo); siempre y cuando el profesor/a no nos diga lo contrario (hojas a una cara,…).

PRESENTACIÓN DE TRABAJOS
Folios en blanco A- 4, sin arrugas, tachaduras ni manchas, respetando los márgenes. Los folios irán paginados, todos excepto la portada y el índice.
Portada. Se debe incorporar una página que incluya: el título del trabajo, que refleje el tema, tu nombre, el lugar de realización y la fecha.
Índice. Se sitúa en la página que sigue a la portada. El índice nos da una idea general del trabajo y facilita la consulta. Los enunciados del índice deben recoger lo principal. Se indicará la página de cada apartado o subapartado.
Estructura. Organiza el contenido de la siguiente forma:

- Introducción. En ella explicaremos el porqué del trabajo, qué queremos conseguir con él, el porqué de su estructura, quiénes lo han elaborado y cómo han llevado a cabo la tarea, etc.
- Cuerpo. Contenido del trabajo organizado en apartados y/o subapartados correlativamente.
- Conclusión. Síntesis del contenido esencial del trabajo y reflexión final sobre lo estudiado.

Bibliografía. Se sitúa en la última página y en ella se incluyen, ordenados alfabéticamente, todos los materiales consultados para elaborar el trabajo (libros, enciclopedias, páginas web,...).
Las citas de otros autores y los artículos se entrecomillan; los títulos de libros se subrayan.

La calificación final de las evaluaciones, se hará a través de una media ponderada de todas las calificaciones obtenidas por el alumno en su ficha. Con el siguiente criterio:

INSUFICIENTE, calificación final menor que 5.

SUFICIENTE, calificación final mayor o igual que 5 y menor que 6.

BIEN, calificación final mayor o igual que 6 y menor que 7.

NOTABLE, calificación final mayor o igual que 7 y menor que 9.

SOBRESALIENTE, calificación final mayor o igual que 9.

En cualquier caso, para superar la asignatura es preciso **tener superadas las 3 evaluaciones**. Para ello se realizarán pruebas de recuperación, y se propondrán trabajos a lo largo del curso.

La nota final de la asignatura se obtendrá haciendo la media de las notas de las evaluaciones. También se tendrá en cuenta la evolución del alumno.

Los alumnos con la asignatura pendiente que deseen superarla deberán seguir el proceso que se detalla en el apartado “RECUPERACIONES Y PRUEBAS EXTRAORDINARIAS”

14. RECURSOS DIDÁCTICOS

Entre los materiales que se emplearán hay algunos de uso individual que deberán traer todos los alumnos:

- Cuaderno de clase, ya sea cuaderno de muelle o folios de tamaño A4 para anotaciones, bocetos y ejercicios. Si se usan folios sueltos estos deberán estarán adecuadamente protegidos por una funda de plástico y llevará una portada con los siguientes datos: área, nombre, apellido, curso y grupo y nº de orden en la lista.
- Bolígrafo, goma, sacapuntas y lápiz.
- Libro de texto, prestado por el departamento.
- Cuaderno práctico editorial SM en el curso de 2º
- Una caja de ceras blandas.
- Rotuladores finos y gruesos.
- Lápices de colores.
- Un lápiz blando para dibujar HB y lápiz 2H para la realización de trazados geométricos.
- Juego de escuadra y cartabón. (mejor en estuche de plástico que también lleva regla)
- Compás. Y minas para el compás
- Témperas, acuarelas, dos pinceles, paleta de mezclas, vaso de plástico.
- Pegamento en barra y tijeras escolares.
- Láminas de dibujo en 10 de ESO, block de 20 hojas.
- Carpeta para guardar trabajos y transportar materiales.
- Archivador de cartón para guardar los materiales en el armario del aula.

Estos son los materiales básicos que se utilizarán en todos los cursos y se informará oportunamente a los alumnos a principios de curso. Respecto a otros materiales que sean necesarios para la realización de un trabajo concreto o bien los aportará el Departamento o bien se le avisará al alumno con tiempo para que los pueda adquirir; si el material fuese costoso se podría plantear en algún momento el pedir dinero a los alumnos.

Los alumnos de 1º de la E.S.O. utilizarán el libro “Educación Plástica, Visual y Audiovisual I SM

Los grupos de 1º de la E.S.O. utilizarán el cuaderno práctico “Educación Plástica, Visual y audiovisual I” de la editorial SM .

Los grupos de 2º de la E.S.O. utilizarán el libro “Educación Plástica, Visual y Audiovisual II” de la editorial SM con su cuadernillo de prácticas.

Los alumnos del 4º curso de la E.S.O utilizarán el libro “Educación Plástica y Visual 4”, de la Editorial SM.

El Centro dispone en un aula de Plástica; Las clases se darán preferentemente en el aula de plástica, y se puede usar el aula de referencia cuando haya que hacer exámenes.

Existen en el aula modelos de figuras geométricas y objetos variados que se utilizarán para dibujar del natural y hacer prácticas de claroscuro.

Se dispone de piezas geométricas e industriales.

Disponemos de un tórculo portátil y material para grabado en linóleo.

Disponemos de tableros con paralex para los trazados de sistemas de representación.

Se utilizarán medios informáticos cuando el tema lo requiera: cañón proyector , tablet PC, escáner e impresora del departamento.

15. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y ADAPTACIONES CURRICULARES.

Las características divergentes de la mayoría de las actividades propuestas a los alumnos, hacen imposible dar soluciones concretas a estos trabajos. Se sigue este planteamiento porque facilita la atención a la diversidad en la medida en que cada alumno, con la misma propuesta de trabajo, desarrolla su capacidad de reflexión y de comprensión según su nivel.

Los alumnos con necesidades educativas especiales, (ACNEE), pueden realizar los trabajos propuestos perfectamente según su nivel de desarrollo, sin sentirse discriminados porque su resultado final sea distinto, ya que cada trabajo presenta una solución diferente.

No obstante, en aquellos casos en que la actividad requiera un grado de destreza que, estos alumnos, no puedan realizar debido a sus limitaciones, se les dará una serie de directrices para

para que resuelvan los problemas planteados por otros procedimientos, utilizando las mismas técnicas expresivas.

Existen algunos alumnos con necesidades educativas especiales que encuentran gran dificultad para realizar trazados geométricos con ayuda de los instrumentos de precisión. En estos casos pueden trabajar con formas geométricas utilizando plantillas.

En cuanto a las técnicas expresivas y gráficas utilizadas, (ceras, rotuladores, lápices de colores), pueden utilizarlas perfectamente.

Se evitará, en la medida de lo posible, plantearles trabajos y actividades distintas a las de sus compañeros, ya que así se sienten más integrados en el grupo. No obstante, en algunos casos en los que por las características especiales de estos alumnos no sea posible, se les plantearán ejercicios adecuados a sus características.

En los cursos de 1º de ESO, en los cuales va a haber alumnos repetidores que son bastante problemáticos, se intentará trabajar con actividades diferentes a las del año anterior para que no tengan que repetir ejercicios ya hechos, sobre todo aquellos alumnos que no traen a clase los materiales.

16. ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA Y EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA

La expresión escrita en el área de plástica se desarrolla mediante la entrega semanal de unos ejercicios propuestos para fomentar la comprensión lectora de cada tema; son de entrega obligatoria. Cada concepto está formulado de manera que los alumnos se vean obligados a leer el tema y buscar la respuesta adecuada.
Algún tema que se vea apropiado se puede preparar con ordenador y exponer en clase.
Los exámenes teóricos se realizan con las mismas preguntas ya trabajadas, lo cual les obliga a dar respuestas completas y bien construidas gramaticalmente.

17. UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Se prevé el uso de los portátiles en los cursos de 2º ESO y en 4º; habrá que ver que disponibles hay para utilizarlos cuando sea necesario.
Lo que si se prevé es que los alumnos busquen información e imágenes por Internet aunque no lo hagan en el aula sino en su casa.

En 1º de ESO se vienen usando como programas básicos para hacer creaciones el Power Point con todas sus herramientas de dibujo. Utilización de autoformas, crear autoformas, como bloquear estas para que no se puedan deformar, efectos de relleno, uniforme, degradado, relleno con imagen, etc. En los temas que es más factible son el 2º, Elementos de la plástica, punto, línea, plano y textura. En el tema 3 El color, escalas de saturación, conceptos de matiz, valor y saturación. En el tema de los polígonos regulares se puede hacer clasificaciones con autoformas. En el tema de la Simetría se encuentran por Internet múltiples aplicaciones prácticas e interactivas.

En1º, 2º y 4º, en todos los temas se explicarán contenidos con proyecciones.

En 4º de ESO utilizaremos el programa GIMP de tratamiento de imágenes, tanto para crearlas como para modificarlas. Se prevé una hora semanal entre la mitad del 2º trimestre y el 3º.

18. ACTIVIDADES DE ORIENTACIÓN Y APOYO PARA SUPERAR PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

Se actuará según el caso concreto de cada alumno, teniendo en cuenta sus capacidades y sus dificultades.

Dependiendo del caso se pondrá examen teórico, trabajo teórico por escrito, o trabajo práctico sin examen.

Dado que la prueba extraordinaria en esta área consiste en una prueba escrita, se prepararán preguntas cortas, basadas en los contenidos mínimos, que el alumno podrá completar con el libro y con la ayuda del profesor.
Se preparará un conjunto de preguntas diferenciadas por evaluaciones, de manera que cada alumno prepare sólo la parte que le corresponde.

Este trabajo es orientativo para el alumno y no tendrá que entregarlo, ya que no se valorará a la hora de superar la materia.

19. RECUPERACIÓN DE MATERIAS NO SUPERADAS EN CURSOS ANTERIORES

Los alumnos de 2º de ESO con la plástica pendiente de 1º recuperarán el curso anterior trabajando y aprobando el curso de 2º.
Si el alumno no sigue el curso de 2º tendrá oportunidad de hacer un examen en el tercer trimestre o finalmente la prueba extraordinaria de septiembre.

Pero en general, el método general para recuperar la materia pendiente será la realización de un examen que ponga en práctica los conocimientos mínimos contemplados para cada curso. Se les dará a los alumnos una notificación con lo que deben hacer para recuperar, que tendrá que venir firmada por los padres en un plazo de tiempo marcado.
En la notificación se les informará de la fecha, los conocimientos mínimos y del material con el que deben acudir al examen y trabajos a presentar. Si el examen tiene la calificación de Cinco o muy aproximado la materia quedará superada.
En casos puntuales de alumnos con problemas el profesor puede determinar otros métodos y tiempos, por ejemplo a base de trabajos prácticos y/o por evaluaciones.

En el caso de alumnos que cursen 3º ESO con la plástica pendiente, (en tercero no hay clase de plástica) deberán llevar un seguimiento de sus trabajos de recuperación, para ello los alumnos deberán acudir a hablar con la profesora en las fechas propuestas en su notificación. En caso contrario tienen otra oportunidad en las pruebas extraordinarias de septiembre.

La prueba de septiembre en BTO también depende de la cantidad de materia suspensa y de lo que provocó el suspenso:

- Si solo está suspensa la 3º se hará un examen de la 3º y se hará la media con las otras dos evaluaciones.
- Si hay suspensas dos o más el examen será global.
- **En casos excepcionales** se puede mandar trabajo práctico para recuperar la asignatura y llegar al 5 de nota.

20. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Desde el departamento de Dibujo y para el área de Educación Plástica y Visual, se plantean comúnmente las siguientes actividades:

- Proyección de alguna película cuyo contenido esté relacionado con algunos de los temas transversales y que se considere de interés para los alumnos.
- Visita a exposiciones o museos, previa explicación de lo que se va a ver y que tenga relación con los contenidos y conceptos tratados en clase.
    - Visita a Muel con actividades de barro y torno para 2º ESO.
    - Centro de artesanía de Aragón, para 1º ESO
    - Actividades Goya y visita a Fuendetodos para 2º ESO
    - Visita a algún museo de Zaragoza para ver obras escultóricas y arquitectónicas.
- Cuando se desarrollen contenidos como: dibujo del natural, paisaje o texturas el profesor decidirá la posibilidad de dibujar en el patio del Centro o salir fuera y observar directamente plantas, árboles y demás elementos del entorno.

- Durante todo el año, y con alumnos de todos los cursos, se intentará seguir con el desarrollo de un mural con la técnica del mosaico, que se situará en la fachada del edificio. El trabajo en dicho mural se realizará en función de las condiciones climatológicas, de horario y de desarrollo de los contenidos y objetivos de cada grupo.

- Se procurará realizar las actividades durante el 1er y 2º trimestre.

Antes de la actividad complementaria se realizará una breve exposición de la misma, y se indicará a los alumnos qué aspectos van a ser los más relevantes, con el fin de que su aprendizaje e interés sea en esos aspectos, el adecuado.

Durante la actividad se valorará la actitud y el interés.

Al finalizar, las actividades complementarias serán evaluadas de la misma manera que lo son el resto de actividades dentro del centro, es decir, mediante la confección de trabajos, pruebas escritas, orales,… .

Los alumnos que no acudan a las actividades complementarias, realizarán, una actividad alternativa que será igualmente evaluada.

El departamento se muestra dispuesto a participar activamente en la organización de otras actividades complementarias como las jornadas culturales (talleres, conferencias,… relacionados con el departamento), jornada de la paz, jornada de navidad.

21. TRATAMIENTO DE LOS TEMAS TRANSVERSALES

Entre los objetivos generales que se pretenden alcanzar en la E.S.O. se recogen una serie de aspectos muy variados que se dirigen a la formación integral del alumno. Se pretende con ellos que reflexionen sobre una serie de aspectos que son necesarios en la sociedad actual y, por lo tanto, los contenidos de los temas transversales son fundamentales y tienen su justificación dentro del marco social.
Los temas transversales no son bloques de contenidos paralelos a las demás áreas sino que deben estar presentes en todas y cada una de las materias que se imparten. Los temas transversales son los siguientes: Educación para la Salud, Educación Sexual, Educación Moral y Cívica, Educación para la Paz, Educación para la igualdad de oportunidades entre ambos sexos, Educación Vial, Educación para el Consumo y Educación Ambiental.

Uno de los temas transversales donde la Educación Plástica y Visual puede actuar más directamente es el de la Educación para el Consumidor, ya que fomenta una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas a través de la publicidad.
El análisis de imágenes publicitarias es uno de los recursos metodológicos más utilizados en esta área y puede abordarse desde distintos puntos de vista:
- Analizar imágenes publicitarias descifrando el discurso que nos incita a comprar un determinado producto.
- Descubrir en algunos anuncios publicitarios referencias culturales que nos llevan a creer que podemos disfrutar de un producto de nivel superior.
- Captar la función de la música en los mensajes publicitarios televisivos.
- Identificar el uso de colores complementarios en algunas imágenes publicitarias, marcas y envoltorios para atraer la atención del cliente.
Educación para la igualdad de oportunidades entre ambos sexos.
Es en la dinámica diaria del aula donde podemos trabajar en este campo, tratando a los alumnos y alumnas de forma igualitaria tanto en la actitud como en el lenguaje y no utilizando ejemplificaciones de tipo sexista. Algunas actividades donde esto quedaría patente serían las siguientes:
- Recopilar imágenes publicitarias donde se ponga de manifiesto la no igualdad y los roles entre sexos.
-Analizar a quién van dirigidos ciertos anuncios publicitarios (automóviles, productos de limpieza ....) y fomentar el espíritu crítico ante contenidos del lenguaje de la imagen que reflejen discriminación sexual.

Educación Vial
La educación vial nos proporciona magníficos ejemplos que pueden servir de análisis desde el punto de vista del color, de las formas geométricas que utilizan la simplicidad de los dibujos etc.

Educación Ambiental
La Educación Plástica y Visual tiene gran incidencia en la Educación Ambiental, ya que a través del lenguaje plástico puede fomentar pautas de actuación dirigidas a respetar el medio ambiente:
-Participar activamente en las tares de protección que estén a nuestro alcance: recogida de vidrios y papeles, reciclaje de papel y ropa ...
-Realizar una composición tridimensional utilizando materiales de desecho .

21. DOCUMENTOS 1ER DÍA DE CLASE

LISTA DE DOCUMENTOS QUE SE ENTREGAN EL PRIMER DÍA DE CLASE AL ALUMNADO DE ESO EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

El primer día de clase el profesor/a se presentará y entregará a cada alumno una información escrita en la que se dan las siguientes informaciones:

- Material necesario para trabajar en el área y curso.
- Criterios de evaluación y calificación expresados en porcentajes y en nota.
- Explicación de cómo se aplican los criterios para obtener la nota del alumno. Al final de este apartado se solicita la firma de los padres para que conste que estos y el alumno entienden los procedimientos de evaluación.
- Normas específicas de entrega de trabajos y de funcionamiento en el aula de Plástica.
- Normas de comportamiento en clase que se evalúan en la nota de trabajo diario. En el cuaderno del profesor se irán anotando diaria y semanalmente positivos o negativos. Al final de la evaluación se hará un porcentaje sobre 10 con el nº de + o - .

Para que conste como documento oficial se refleja esta documentación en la programación:

NORMAS PARA EL COMIENZO DEL CURSO EN EL ÁREA DE PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

1. Material que el alumno debe traer a clase:
   - **Cuaderno de clase**, con muelle o **folios** de tamaño A4 adecuadamente protegidos por una **funda de plástico**. El cuaderno llevará una portada diseñada por el alumno, en la que constará el área, nombre y apellido, curso y grupo y nº de orden en la lista. Se realizará por ordenador.
   - Bolígrafo, goma, sacapuntas y lápiz. (obligatorio todos los días)
   - **Libro de texto** editorial SM.
   - **Cuaderno práctico** editorial SM en 1º y 2º de ESO.
   - Rotuladores, **Giotto turbo maxi,** son rotuladores gruesos para que los trabajos no lleven mucho tiempo.
   - Rotuladores finos.
   - Un rotulador negro **Edding 1200**.
   - Lápices de colores , **Giootto stilnovo**, 12 colores.
   - Caja de témperas que contenga los colores primarios más blanco y negro, **Pelikán**, seis colores. (**no comprar caja de 12 colores)**
   - 2 pinceles **nº 2 y 5**, paleta para mezclas, vaso de plástico y telas para limpiar.
   - Un lápiz blando para dibujar **HB** (**rojo**) y lápiz **2H** (**verde**) para la realización de trazados geométricos.
   - Juego de escuadra y cartabón. (mejor en estuche de plástico que también lleva regla y transportador de ángulos)
   - Compás con ruleta y adaptador para tinta (que tenga una calidad aceptable, no compréis el más barato que acaba siendo caro). Minas para el compás.
   - Pegamento en barra y tijeras escolares.
   - Carpeta para guardar trabajos y transportar materiales.
   - Archivador de cartón.
   - Caja de ceras blandas Manley de al menos 10 colores. En 2º de ESO
   - En el curso de 4º ESO se pedirán otros materiales que se hará oportunamente en su momento.

No es necesario traer todos los materiales siempre; en cada tema y en cada trabajo la profesora indicara cuales son los materiales necesarios.

Los materiales se podrán guardar en el armario de clase en los archivadores.

Para reconocerlas deberéis **poner los nombres e identificar también cada material**. Cuando el alumno lo necesite puede llevarse a casa su material, acordándose después de traerlo de nuevo.

2. Criterios mínimos de calificación para poder aprobar la asignatura:
   - Entregar al menos el **80% de los trabajos prácticos** adecuadamente terminados.
   - Llegar a un **mínimo de 3 en los exámenes**, en cada uno de ellos no la media de ellos.
   - Tener un **mínimo de 5 en la nota de trabajo diario**.

3. Criterios de calificación por porcentajes de nota:
   - Trabajos prácticos 50% ..... hasta 5 puntos
   - Exámenes (media) 30% ..... hasta 3 puntos
   - Cuaderno casa % ..... hasta 2 puntos

     Total 10 puntos
4. Explicaciones básicas sobre cómo se aplican los criterios de calificación:

   1. Es obligatorio hacer y entregar terminados todos los trabajos prácticos que se hayan pedido, tanto para hacer en clase como para hacer o terminar en casa.
   El cuaderno práctico se revisará cada vez que se finaliza un tema y se calificarán los trabajos.
   Si se entrega menos del 80% de los trabajos prácticos se suspenderá la asignatura, aunque el resto de apartados esté aprobado.

   2. Los exámenes se aprueban con una nota de 5. No obstante se hará media con el resto de apartados siempre que la nota de cada examen sea de un mínimo de 3. Con un solo examen con nota menor de tres se suspende la asignatura. Como norma general no habrá recuperación de exámenes hasta después de cada evaluación. En el caso de la última evaluación no hay recuperación, para eso está la prueba extraordinaria de septiembre.

   3. La nota mínima de cuaderno en casa es de 5. Si este apartado se suspende se suspende la asignatura aunque el resto de apartados esté aprobado.

   El cuaderno teórico consiste en realizar resúmenes de los temas del libro de texto trabajados según una serie de preguntas planteadas por el profesor; este trabajo se mandará de deberes para casa todas las semanas, y se revisará también todas las semanas. Cada semana se valorará con positivo o negativo la ejecución de este trabajo.

Normas básicas de entrega de trabajos y funcionamiento en clase

- Los trabajos deberán presentarse terminados, limpios y en su fecha prefijada. Un trabajo inacabado llevará siempre una nota de menos de cinco; un trabajo entregado fuera de fecha se calificará con un máximo de 5. Los trabajos suspensos deberán terminarse, mejorarse o repetirse.
- Se exigirá la correcta presentación de textos escritos (márgenes, rectitud en las líneas, buena caligrafía, expresión escrita y ortografía). Se penalizarán las faltas de ortografía.
- Disponemos de un Aula de Plástica a la que acudiremos normalmente.
- Los alumnos colaborarán al finalizar la clase en la limpieza y recogida del material; es obligación de los alumnos recoger y limpiar lo que cada uno mancha ya que es un aula de uso común.
- El alumno deberá utilizar y cuidar el material común del aula como si fuese suyo, ya que de ello depende el buen funcionamiento de clase.

Normas de comportamiento en clase

- Puntualidad para entrar en clase, todo el mundo dentro al tocar el segundo timbre y siempre dentro antes de la profesora. Los retrasos se apuntan en el parte de faltas
- El alumno permanecerá sentado en su sitio y éste sitio será fijo, no podrá cambiarse aunque sobren mesas.
  Se penalizará el intercambio de taburetes y todo aquello que suponga desorden a la hora de comenzar una clase.
- Si el alumno desea levantarse para ir al fregadero o lo que sea debe pedir permiso previamente.
- El alumno no se levantará para ir a sacar punta, lo hará en su mesa y al final de la clase tirará los desperdicios.
- No se permitirá al alumno salir al baño dentro del periodo de clase.
- El alumno tratará al profesor con el debido respeto, esperará su turno de intervención.
- Será oportunamente sancionado quien grite en clase, o hable más de la cuenta, diga tacos o insulte a compañeros, impidiendo el normal desarrollo de la clase. Esta sanción puede ser de nota, de incidencia o incluso de amonestación por escrito.
- El alumno recogerá su material cuando la profesora de permiso y **no podrá levantarse de su sitio hasta que suene el timbre.**
- Se puntuará diariamente con positivo o negativo el trabajo del día, es por tanto obligatorio trabajar en clase, ya que si no se llega a 5 en el apartado de trabajo diario el alumno será suspendido, aunque trabaje en casa.
- No traer a clase el cuaderno de trabajo o los materiales adecuados es motivo de sanción y se mandará trabajo extra.
- Es obligatorio presentar la agenda escolar cuando la profesora lo requiera, cuya función es la de informar a los padres respecto a cualquier incidencia. Es obligatorio traer la nota firmada por los padres al día siguiente, o al menos en la siguiente clase de plástica. La sanción por no cumplir esto es la amonestación por escrito. Si la nota escrita para los padres se hace fuera de la agenda tendrá la misma validez.
- No se permite al alumno **comer en clase, ni chicle, ni chucherías ni bocadillo**.

- Si a un alumno se le expulsa de clase por el motivo que sea se apuntará en el parte de incidencias y será acompañado por el delegado/a que se asegurará de que se queda con el profesor de guardia. Siempre llevará trabajo para hacer y será obligatorio enseñárselo al profesor al finalizar la hora. La no realización de los trabajos de castigo y la no comparecencia ante el profesor cuando este lo requiera supondrá una amonestación por escrito.
- **No se permitirá a los alumnos bajar a comprar fotocopias en horario de clase;** comprar fotocopias tampoco es motivo para llegar tarde a clase.

NORMAS PARA EL COMIENZO DEL CURSO EN EL ÁREA DIBUJO TÉCNICO 1º y 2º BACHILLERATO

1. Material que el alumno debe traer a clase todos los días:
   - Compás con ruleta. (que sea de buena calidad)
   - Juego de escuadra y cartabón, del tipo verdes, sin numeración ni biseles. Mejor pequeñas que grandes)
   - Regla de 30 cm
   - Transportador de ángulos
   - Lápiz de dureza **2H** o más, y si se utiliza portaminas que su dureza sea también **2H**
   - Lápiz de dureza **HB** para el trazado de líneas de resultado.
   - Goma y sacapuntas.
   - Láminas de dibujo tamaño Din A4 con cajetín para los trabajos prácticos, se compran el primer día o cuando lo diga la profesora.
   - Folios para explicaciones teóricas, procesos de ejecución o planteamientos de ejercicios..

2. El alumno acudirá al aula de Plástica y procurará ser puntual. Dado que el tiempo es limitado a 50 minutos de clase, si las explicaciones ya están comenzadas el profesor no tiene obligación de repetirlas y el alumno procurará interrumpir lo menos posible. La clase dura hasta que toca el timbre de salida, es decir, se aprovecha el tiempo hasta el final.

3. Criterios de calificación por porcentajes:

   - Examen.....80%; mínimo un 3 en todos y cada uno para hacer media.
   - Trabajos prácticos en lámina con cajetín.....20%

4. Se harán 2 o 3 exámenes por evaluación y todos deben tener al menos calificación de 3 para mediar con lo demás.

5. Todos los trabajos prácticos son de entrega obligatoria; la no entrega del 80% del práctico supondrá calificación de suspenso aunque hubiese un 10 en el examen. La entrega se hará al final de la evaluación o en los días marcados por la profesora.

6. Con una evaluación suspensa no se hace media en la evaluación final, se ha de recuperar antes.

7. Una evaluación suspensa se puede recuperar, dependiendo de lo que lo provocó, con un examen o con trabajos prácticos o las dos cosas.

8. Para los exámenes de recuperación no se utilizarán horas de clase; se acordará con el profesor un día por la tarde. (El miércoles está abierto el instituto) 7pokpokokjiokjioji

9. El alumno no saldrá a hacer fotocopias en horario de clase, y esto tampoco es motivo para llegar tarde a clase.

10. **Dado que las clases se impartirán habitualmente con el proyector y lo que se proyecte estará sacado del libro de texto de SM, deberéis traer habitualmente un pendrive por si es necesario pasaros una dirección.**

11. La manera de trabajar en clase es la siguiente: el alumno va haciendo a lápiz los ejercicios teóricos que se proponen y que a su vez se proyectan y realizan en la pizarra. También tomaremos nota de contenidos teóricos aunque en los exámenes no se pida información escrita. Estos ejercicios serán necesarios para estudiar, por tanto, si un día se falta se debe hacer lo trabajado en esa clase, con ayuda de los compañeros o la profesora (fuera del horario de clase) estos ejercicios no se calificarán pero se entregarán a la profesora de vez en cuando para corregirlos y asegurarse de que están bien. La entrega se hará protegida por una funda de plástico que identifique al alumno y el curso.

En Daroca, a 11 – 09 – 2016

Fdo: CARMEN VASCO TRANCÓN
JEFE DEL DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS