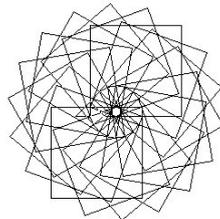


Departamento de Dibujo

Programación Didáctica



Curso 2018-2019

Contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	1
Justificación de la Programación.....	1
Contextualización.....	2
2. OBJETIVOS.....	3
a) Objetivos Generales de la ESO.....	3
b) Objetivos Específicos de la EDUCACIÓN PLASTICA, VISUAL y AUDIOVISUA.....	4
c) Dibujo Técnico.....	5
3. COMPETENCIAS BÁSICAS.....	8
4. CONTENIDOS. ESTRUCTURA Y CLASIFICACIÓN.....	9
5. UNIDADES DIDÁCTICAS.....	10
a) Organización de las U.D.....	10
1º ESO.....	10
2º ESO.....	16
3º ESO.....	17
4º ESO.....	23
1º Bachillerato Dibujo Técnico.....	27
2º Bachillerato Dibujo Técnico.....	30
b) Distribución Temporal.....	31
6. METODOLOGÍA. ORIENTACIONES DIDÁCTICAS.....	34
a) Metodología general y específica del área.....	34
b) Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje.....	35
7. EVALUACIÓN.....	35
a) Criterios de Evaluación.....	35
b) Instrumentos de Evaluación.....	37
c) Tipos de Evaluación.....	37
d) Criterios de Calificación.....	37
e) Actividades de Refuerzo y Ampliación.....	37
8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y NEE.....	38
9. FOMENTO DE LA LECTURA.....	39
10. UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.....	40
11. RECURSOS DIDÁCTICOS Y ORGANIZATIVOS.....	40
12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.....	41

1. INTRODUCCIÓN

Justificación de la Programación

El difícil panorama que vive la enseñanza artística nos exige hacer un reiterado ejercicio de informar y concienciar a la opinión pública sobre el valor que éstas poseen y que enmienda la opinión bastante generalizada que les atribuye poca importancia; someramente, podemos hacer un listado de argumentos que nadie puede negar:

1. Dibujar es una capacidad fundamental que todos deberíamos adquirir. Entiéndase por ello el saber representar y describir algo, real o ideal, por medio de una imagen. Es lamentable oír “yo no sé dibujar” como disculpa autocomplaciente. Mediante la enseñanza de la E.P.V. el alumno acaba por dominar la representación fundamental, independientemente de los valores estéticos que pueda albergar.

2. En el aprendizaje de la E.P.V. confluyen el desarrollo intelectual y manual. El ejercicio creativo que realiza el alumno, a veces con un simple papel y un lápiz es extrapolable a cualquier actividad proyectual. Sus principios generadores acaban siendo asumidos por el alumno como una actitud creativa frente a la vida, ser capaz de tener esa predisposición a buscar y proyectar soluciones.

3. El alumno, en torno a esta asignatura, aprende un rico compendio de conocimientos en torno al mundo de la imagen que nos rodea (en una sociedad cada vez más visual y mediática), englobados bajo el término de “visual”. Hoy en la ESO se estudian campos tan variados como la fotografía, cine, televisión, diseño, infografía, video, cómic... con el que superar el analfabetismo visual.

4. Los valores artísticos inherentes a la actividad plástica, suponen una formación y maduración de la conciencia estética. Una mejor educación estética en todos los cursos y niveles de la enseñanza obligatoria supondrá la mejor inversión para conservar y valorar nuestro patrimonio artístico y promover futuras actuaciones en diferentes contextos (la ciudad, la empresa, la comunidad de vecinos...) que con una visión estética otorgue el necesario plus que caracteriza a las sociedades más avanzadas.

5. La E.P.V. también posee un carácter científico con el que desarrollar el razonamiento gráfico y la visión espacial, objetivos cuya importancia conviene resaltar como base para afrontar con éxito estudios técnicos posteriores.

6. El arte y la actividad plástica en general, no sólo nos han definido históricamente, sino que además aportan prestigio y riqueza al país. Reflexionemos en la contribución al Producto Interior Bruto de sectores como el diseño gráfico y de moda, la industria publicitaria y cinematográfica, o el turismo cultural, y la aportación que hacen nuestros conciudadanos valorados internacionalmente en las más diversas facetas de la creación plástica

Para ello se propondrán ejercicios que refuercen, repasen y amplíen cada uno de esos apartados. Por lo tanto los contenidos deben presentarse con una estructuración que haga explícito en todo momento estos puntos.

Contextualización

Entendemos como contexto aquellos factores que siendo externos a la propia acción docente van a condicionarla.

El I.E.S San Vicente es un centro perteneciente al municipio de San Vicente del Raspeig al noroeste de Alicante, y cercano a la Universidad de Alicante.

Oferta los siguientes Estudios:

- Educación Secundaria Obligatoria
- Bachillerato, en las modalidades:

Ciencias de la naturaleza y de la salud
Humanidades y ciencias sociales

- Ciclos Formativos:

Gestión Administrativa (Grado Medio)

Administración y Finanzas (Grado Superior)

Sistemas Microinformáticos y Redes (Grado Medio)

Administración de Sistemas Informáticos en Red (Grado Superior)

Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma, presencial y a distancia (Grado Superior)

- Formación Profesional Básica:

En general, el crecimiento demográfico de San Vicente del Raspeig ha sido alto en las últimas décadas y actualmente consta de 55.000 habitantes. La población está formada por personas procedentes de todos los rincones de la provincia, así como por población inmigrante. Añadir una importante población flotante universitaria que reside en la ciudad durante el curso académico, por motivos laborales o por poseer una segunda residencia, habiéndose calculado una cifra aproximada de 64.000 habitantes de población real.

La **población escolar es elevada** y diversa, ya que el pueblo es un centro de atracción de gente joven que suele quedarse a vivir aquí. Este hecho conlleva un aumento del número de familias, lo que supone un constante esfuerzo y actuación de los 5 centro educativo del pueblo.

Por otro lado, observamos que el **rol familiar** está cambiando, nuestro alumnado pasa demasiado tiempo fuera del entorno familiar, los dos cónyuges están trabajando, lo que predispone hacia la asimilación de actitudes negativas: problemas de convivencia, carencias en los hábitos de estudio y trabajo o faltas de respeto. No podemos olvidar este déficit en nuestro papel como educadores. El carácter obligatorio de la enseñanza en esta etapa exige procurar que todo el alumnado desarrolle al máximo sus capacidades, y ello conlleva la necesidad de adoptar las medidas necesarias para atender a una población escolar de lo más diversa, teniendo en cuenta sus diferentes ritmos de aprendizaje.

2. OBJETIVOS

a) Objetivos Generales de la ESO

- a)** Conocer, asumir responsablemente sus deberes y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo, afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural, abierta y democrática, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b)** Adquirir, desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de los procesos del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c)** Fomentar actitudes que favorezcan la convivencia en los ámbitos escolar, familiar y social.
- d)** Valorar y respetar, como un principio esencial de nuestra Constitución, la igualdad de derechos y oportunidades de todas las personas, con independencia de su sexo, y rechazar los estereotipos y cualquier discriminación.
- e)** Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- f)** Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- g)** Concebir el conocimiento científico como un saber integrado que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- h)** Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades, así como valorar el esfuerzo con la finalidad de superar las dificultades.
- i)** Comprender y expresar con corrección textos y mensajes complejos, oralmente y por escrito, en valenciano y en castellano. Valorar las posibilidades comunicativas del valenciano como lengua propia de la Comunitat Valenciana y como parte fundamental de su patrimonio cultural, así como las posibilidades comunicativas del castellano como lengua común de todas las españolas y los españoles y de idioma internacional. Iniciarse, asimismo, en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura de ambas lenguas.
- j)** Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- k)** Conocer los aspectos fundamentales de la cultura, la geografía y la historia de la Comunitat Valenciana, de España y del mundo; respetar el patrimonio artístico, cultural y lingüístico; conocer la diversidad de culturas y sociedades a fin de poder valorarlas críticamente y desarrollar actitudes de respeto por la cultura propia y por la de los demás.
- l)** Conocer y aceptar el funcionamiento del cuerpo humano y respetar las diferencias. Conocer y apreciar los efectos beneficiosos para la salud de los hábitos de higiene, así como del ejercicio físico y de la adecuada alimentación, incorporando la práctica del deporte y la educación física para favorecer el desarrollo personal y social.

m) Analizar los mecanismos y valores que rigen el funcionamiento de las sociedades, en especial los relativos a los derechos, deberes y libertades de las ciudadanas y los ciudadanos, y adoptar juicios y actitudes personales respecto a ellos.

n) Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo responsable, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

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

p) Analizar y valorar, de forma crítica, los medios de comunicación escrita y audiovisual.

b) Objetivos Específicos de la EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL y AUDIOVISUAL

1. Observar, percibir, comprender e interpretar críticamente la comunicación a través de las imágenes y las formas de su entorno natural y cultural y ser sensibles a sus cualidades evocadoras, plásticas, estéticas y funcionales.

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

3. Interpretar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes y buscar la manera personal y expresiva más adecuada para comunicar los hallazgos obtenidos con el signo, el color y el espacio. La interpretación correcta de la comunicación publicitaria ante un consumo responsable.

4. Desarrollar la creatividad y expresarla, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal, utilizando los códigos, la terminología y los procedimientos del lenguaje visual y plástico, con la finalidad de enriquecer estéticamente sus posibilidades de comunicación.

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

6. Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación; valorar el esfuerzo de superación que comporta el proceso creativo.

7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el dominio 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 y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.

9. Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, responsabilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones o características personales o sociales.

10. Contribuir activamente al respeto, la conservación, la divulgación y la mejora del patrimonio europeo, español y de la Comunitat Valenciana, como señas de la propia identidad.

11. Conocer, valorar y disfrutar del patrimonio artístico y cultural de la Comunitat Valenciana, como base de la propia identidad e idiosincrasia y contribuir activamente a su defensa, conservación y desarrollo, aceptando la convivencia con valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra, para hacer de la diversidad un valor enriquecedor e integrador.

12. Respetar, apreciar y aprender a interpretar otras maneras de expresión visual y plástica distintas de la propia y de las formas dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios o adquirir criterios personales que permitan al alumnado actuar con iniciativa responsable.

13. Aceptar y participar en el respeto y seguimiento de los valores y las normas que regulan el comportamiento en las diferentes situaciones que surgen en las relaciones humanas y en los procesos comunicativos, reconocerlos como partícipes de una formación global e integrarlos en la expresión de ideas a través de mensajes visuales.

c) Objetivos Generales de Dibujo Técnico

El Dibujo Técnico surge en la cultura universal como un medio de expresión y comunicación, indispensable tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas, como para la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos, industriales, arquitectónicos, de diseño gráfico y artístico. Proyectos cuyo último fin sea la creación de realidades, productos o utensilios que puedan tener tanto un valor utilitario como artístico.

La función esencial de estos proyectos gráficos consiste en ayudar a formalizar o visualizar lo que se está creando a lo largo de un proceso de diseño de mayor o menor complejidad. A su vez, contribuye a proporcionar los necesarios recursos y habilidades gráficas, con el fin de poder concretar las distintas soluciones, desde las primeras propuestas hasta la solución final, que se representa en dibujos perfectamente codificados según las convenciones al uso.

Es necesario el conocimiento de un amplio conjunto de convencionalismos gráficos, que están recogidos en las normas para el Dibujo Técnico establecidas en el ámbito nacional e internacional. Esta materia favorece la capacidad de abstracción, necesaria para la comprensión de numerosos trazados, recursos y convencionalismos, lo que la convierte en una valiosa ayuda formativa de carácter general.

Tiene un componente teórico y otro de aplicación práctica. En las prácticas de dibujo se desarrollarán los conocimientos y habilidades gráficas expuestas en las clases teóricas. Es necesario que, junto a la comprensión de los principios gráficos fundamentales, se muestre su aplicación práctica a los distintos campos profesionales.

La adquisición de los conocimientos y habilidades gráficas de esta materia podrían concretarse en tres fases: En la primera se pretende fomentar la capacidad de pensar y representar la realidad mediante procedimientos gráficos; en la segunda el desarrollo de habilidades y su aplicación a la resolución de problemas formales y espaciales; y en la tercera la capacidad de resolver problemas reales derivados del mundo de la tecnología y de la edificación.

El Dibujo Técnico se aborda en dos cursos, de manera que se adquiriera una visión general y completa desde primero para profundizar y aplicar en segundo los conceptos en soluciones técnicas más usuales. Los contenidos se desarrollan de forma paralela en los dos cursos, pero en sus epígrafes se aprecia el nivel de profundización y se determinan, con mayor o menor concreción, las aplicaciones y ejercicios concretos. En resumen, cada curso, al enunciar sus contenidos, tiene por objeto consolidar los conocimientos anteriores, ahondar en el nivel de profundización y buscar aplicaciones técnico-prácticas.

El desarrollo de esta materia contribuirá a que las alumnas y los alumnos adquieran las siguientes capacidades:

1. Valorar las posibilidades del dibujo técnico como instrumento de investigación, apreciando la universalidad del lenguaje objetivo en la transmisión y comprensión de informaciones.
2. Desarrollar las capacidades que permitan expresar con precisión y objetividad las soluciones gráficas.
3. Apreciar la universalidad del Dibujo Técnico en la transmisión y comprensión de las informaciones.
4. Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para aplicarlos a la lectura e interpretación de diseños, planos y productos artísticos, y para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el campo de la técnica y del arte, tanto en el plano como en el espacio.
5. Valorar la normalización como convencionalismo idóneo para simplificar, no sólo la producción, sino también la comunicación, dándole a ésta un carácter cada vez más universal.
6. Integrar las actividades del Dibujo Técnico en un campo cultural donde aparezca la relevancia de los aspectos estéticos.
7. Comprender y representar formas mediante croquis acotados, ateniéndose a las normas UNE e ISO.
8. Apreciar el enriquecimiento que la diversidad de técnicas plásticas proporciona a la concepción convencional del dibujo técnico.
9. Integrar los conocimientos que el Dibujo Técnico proporciona dentro de los procesos de investigación, sean éstos científicos, artísticos o tecnológicos.
10. Fomentar el método y el razonamiento en el dibujo, como medio de transmisión de las ideas científico-técnicas.
11. Desarrollar destrezas y habilidades que permitan expresar con precisión, claridad y objetividad soluciones gráficas.
12. Utilizar con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico y valorar el correcto acabado del dibujo, así como las mejoras que puedan introducir las diversas técnicas gráficas en la representación.
13. Potenciar el trazado de croquis y perspectivas a mano alzada, para alcanzar la destreza y rapidez imprescindibles en la expresión gráfica.
14. Relacionar el espacio con el plano, comprendiendo la necesidad de interpretar el volumen en el plano, mediante los sistemas de representación.

OBJETIVOS GENERALES Dibujo Técnico I

1. Usar correctamente y con cierta destreza los útiles o herramientas y la terminología específica del dibujo técnico.
2. Aprender a apreciar la importancia del acabado, la corrección, la exactitud y la presentación del dibujo.
3. Poner en práctica los trazados geométricos fundamentales en el plano, la proporcionalidad y las transformaciones geométricas para la construcción de triángulos, cuadriláteros y polígonos en general, construcción de figuras equivalentes y semejantes y para los problemas de trazado de tangencias.
4. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.
5. Conocer aspectos de la normalización en el dibujo técnico y aplicar las principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición, cortes, secciones y acotación de las vistas de un cuerpo.
6. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.
7. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.
8. Elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el campo de la técnica y del arte, tanto en el plano, como en el espacio.
9. Emplear las escalas gráficas en distintas situaciones interpretando las medidas en planos técnicos o problemas y para elaborar dibujos tomados de la realidad.
10. Dominar el sistema diédrico para representar en el plano elementos situados en el espacio, relaciones de pertenencia, posiciones de paralelismo y perpendicularidad o distancia.
11. Relacionar entre sí los sistemas diédrico y Axonométrico.
12. Expresar gráficamente un producto o un objeto con la información necesaria para su posible fabricación o realización, aplicando las normas exigidas en el dibujo técnico.
13. Desarrollar curiosidad por comprender el desarrollo de los trazados geométricos a lo largo de la historia analizando la importancia de las construcciones gráficas en la arquitectura, el arte, la industria...

OBJETIVOS GENERALES Dibujo Técnico II

El desarrollo de esta materia contribuirá a que las alumnas y alumnos adquieran las siguientes capacidades:

1. Valorar las posibilidades del dibujo técnico como instrumento de investigación, apreciando la universalidad del lenguaje, la transmisión y comprensión de informaciones.
2. Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para aplicarlos a la lectura e interpretación de diseños, planos artísticos, y para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el campo de la técnica y del arte, tanto en el plano como en el espacio.
3. Valorar la normalización como convencionalismo idóneo para simplificar, no sólo la producción, sino también la comunicación dándole a ésta un carácter cada vez más universal.
4. Integrar las actividades del Dibujo Técnico en un campo cultural donde aparezca la relevancia de los aspectos estéticos.
5. Comprender y representar formas mediante croquis acotados ateniéndose a las normas UNE e ISO.
6. Aprender a apreciar el enriquecimiento que la diversidad de técnicas plásticas proporciona a la concepción convencional del dibujo técnico.
7. Integrar los conocimientos que el Dibujo Técnico proporciona dentro de los procesos de investigación, sean éstos científicos, artísticos o tecnológicos.
8. Desarrollar destrezas y habilidades que permitan expresar con precisión, claridad y objetividad soluciones gráficas.

d) Objetivos Generales Dibujo Artístico

Dibujo Artístico I y II

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

1. Conocer y distinguir los elementos básicos de configuración de la forma, empleándolos correctamente, según criterios analíticos, en la representación de objetos del entorno o expresivos, sobre objetos reales o simbólicos.
2. Entender la forma de los objetos que se representan como consecuencia de su estructura interna y saber representarla gráficamente.
3. Comprender los distintos datos visuales que contienen las formas como partes relacionadas de un conjunto, atendiendo especialmente a las proporciones que se dan entre ellos y representándolos prioritariamente según su importancia en el conjunto e ignorando detalles superfluos.
4. Emplear de modo eficaz los mecanismos de percepción relacionados con las imágenes plásticas, desarrollando la memoria visual y la retentiva para poder comunicarse con imágenes procedentes tanto del exterior como del interior de uno mismo.
5. Valorar la importancia de la observación y estudio directo de las formas orgánicas de la naturaleza como fuente de reflexión para representaciones de carácter subjetivo.
6. Conocer las leyes básicas de la asociación perceptiva e interpretar una misma forma o conjunto de formas con diferentes intenciones comunicativas o expresivas.
7. Planificar el proceso de realización de la obra, utilizar los materiales, técnicas y procedimientos adecuados a la finalidad pretendida, analizar y valorar críticamente, de forma individual o cooperativa y utilizando la terminología básica de la materia, tanto el proceso como los resultados, procediendo de una manera racional y ordenada en el trabajo.
8. Conocerlos fundamentos teóricos y prácticos sobre el color y su utilización, para su aplicación plástica de forma razonada y expresiva.
9. Valorar la realización de modificaciones combinatorias y el aporte de intenciones expresivas de carácter subjetivo a los dibujos, como medio para desarrollar la sensibilidad estética, la creatividad y el pensamiento divergente.
10. Apreciar los valores culturales y estéticos, como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora, con especial atención al patrimonio cultural de la Comunidad Valenciana.
11. Participar de forma igualitaria en actividades cooperativas con flexibilidad, responsabilidad y respeto ante las opiniones propias y ajenas para potenciar la comunicación y la valoración crítica de los diferentes puntos de vista.

3. COMPETENCIAS BÁSICAS

Competencias Básicas y su relación con los Objetivos Específicos de la Materia

- **Conciencia y expresiones culturales**, implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos. El alumnado aprende a ver, y desde el conocimiento del lenguaje visual, puede analizar y reflexionar sobre los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. La experimentación e investigación con diversas técnicas plásticas y visuales facilita la adquisición de esta competencia, sobre todo, si se es capaz de expresarse a través de la imagen.
- **Competencia para aprender a aprender**, en la medida en que esta competencia en nuestra materia está directamente ligada con aprender a ver, favorece la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa se contribuye a su desarrollo, puesto que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.
- **Autonomía y sentido emprendedor**, dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto, por lo que sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo ello, junto con el espíritu emprendedor, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.
- **Competencia social y cívica**, en tanto la creación artística suponga un trabajo en equipo y una integración social, se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.
- **Competencia digital**, a través de la incorporación de los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia, se posibilita la adquisición de información desde distintos canales y esto da paso a conseguir la necesaria competencia digital a partir del propio trabajo del alumno, usando los recursos tecnológicos específicos en la producción de creaciones visuales
- **Competencia matemática**, que se adquiere al aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría, el cálculo de medidas y la representación objetiva de las formas. Por todo ello el Dibujo Técnico desarrolla esta competencia.
- **Competencia de comunicación lingüística**, teniendo en cuenta que toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación. De este modo, se facilita la adquisición de esta competencia.

4. CONTENIDOS. ESTRUCTURA Y CLASIFICACIÓN

Organizar los contenidos en bloques diferenciados tiene como finalidad definir con los aprendizajes básicos qué debe abordarse y presentarlos de forma coherente.

Contenidos

Bloque 1. Observación.

- La percepción visual.
- El lenguaje y la comunicación visual: finalidad informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- La imagen representativa y la imagen simbólica.
- Explotación de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos.
- Valoración de la imagen como medio de expresión.
- Interés por la observación sistemática.

Bloque 2. Experimentación y descubrimiento.

- Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
- Experimentación y exploración de los elementos que estructuran formas e imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.).
- Descubrimiento y representación objetiva y subjetiva de las formas (posición, situación, ritmos, clarooscuro, imaginación, fantasía, etc.)
- Utilización de las bases de los sistemas convencionales proyectivos, con fines descriptivos y expresivos.
- Sensibilización ante las variaciones visuales producidas por cambios luminosos.
- Construcción de formas tridimensionales en función de una idea u objetivo con diversidad de materiales.
- Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.

Bloque 3. Entorno audiovisual y multimedia.

- Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
- Estudio y experimentación a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine, para producir mensajes visuales.
- Experimentación y utilización de recursos informáticos y las tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
- Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.
- Reconocimiento y valoración del papel de la imagen en nuestro tiempo.

Bloque 4. Expresión y creación.

- Experimentación y utilización de técnicas en función de las intenciones expresivas y descriptivas.
- Realización de apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación.
- Creación colectiva de producciones plásticas.
- Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.
- Responsabilidad en el desarrollo de la obra o de la actividad propia (individual o colectiva).

Bloque 5. Lectura y valoración de los referentes artísticos.

- Lectura de imágenes, a través de los elementos visuales, conceptuales y relacionales, estableciendo los mensajes y funciones del patrimonio cultural propio detectando las similitudes y diferencias respecto a otras sociedades y culturas.
- Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos, etc).
- Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
- Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores destacables.
- Aceptación y respeto hacia las obras de los demás.

5. UNIDADES DIDÁCTICAS

a) Organización de las U.D

1º ESO

UD 1- EL LENGUAJE VISUAL

OBJETIVOS

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de cada medio de comunicación.
- Diferenciar principios de percepción utilizados para las diferentes finalidades de los mensajes visuales.
- Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas.

CONTENIDOS

- La comunicación visual y sus elementos..
- Recreación de procesos comunicativos en diferentes contextos, distinguiendo emisor, mensaje, receptor y medio.
- El lenguaje visual. Clases.
- Análisis de diversas imágenes y estudio de diversos efectos visuales empleados en su representación.
- Función de las imágenes: descriptiva, informativa, estética, expresiva y comunicativa.
- Observación, descripción y clasificación de las formas gráficas y los objetos visuales del entorno.
- La percepción visual y la observación. Los principios perceptivos básicos.
- Apreciación del proceso perceptivo como condicionante en la comunicación visual.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Tratamiento de la información y competencia digital.

- Competencia lingüística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer la función del emisor, el mensaje, el receptor y el medio.
- Enunciar los recursos visuales identificados en diferentes imágenes y sus funciones, así como los efectos sobre el receptor.
- Realizar creaciones plásticas en las que se demuestre el conocimiento de principios perceptivos.
- Lograr transmitir en imágenes: ideas, sensaciones o emociones a través de imágenes y expresiones audiovisuales.

UD 2- ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

OBJETIVOS

- Conocer los principales elementos plásticos de una obra y sus clasificaciones.
- Valorar su importancia de los elementos plásticos a la hora de generar sensaciones visuales o psicológicas.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales.

CONTENIDOS

- Elementos básicos de la expresión visual.
- Observación los elementos plásticos en obras de arte y análisis de las emociones que transmiten.
- El punto: descripción y características. Funciones expresiva y compositiva.
- Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad del punto.
- La línea: descripción y características estructurales. Funciones expresiva y compositiva.
- Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad de la línea.
- El plano: descripción y características. Sensaciones tridimensionales. El plano como elemento compositivo.
- Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad del plano
- La textura: tipos de textura. Texturas tácticas y visuales, naturales y artificiales.
- Participar en grupo en análisis de texturas a través de tacto, oído y vista. Valorar las sensaciones que producen.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia matemática.
- Competencia lingüística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia emocional.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer e identificar los elementos plásticos en cualquier obra plástica y distinguirlos según distintas clasificaciones.
- Reconocer diferentes intenciones expresivas en obras de arte plástico y describir qué influencia tienen los elementos plásticos en dichas sensaciones.
- Utilizar los elementos básicos de la expresión plástica con diferentes técnicas para producir composiciones expresivas.

UD 3- EL COLOR

OBJETIVOS

- Distinguir las principales cualidades del color y sus variaciones, para realizar determinadas combinaciones cromáticas.
- Diferenciar las relaciones existentes entre los colores, para poder apreciar las posibilidades expresivas del lenguaje cromático.
- Apreciar el significado del color en los trabajos artísticos y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.

CONTENIDOS

- El círculo cromático. Colores primarios, secundarios y complementarios.
- Interés por la clasificación de los colores y sus relaciones..
- Síntesis sustractiva. Colores pigmento primarios y secundarios. Colores pigmento complementarios.
- Predisposición para experimentar con técnicas y materiales los conocimientos sobre luz y color.
- Cualidades fundamentales del color: tono, valor y saturación.
- Análisis del tratamiento del color en pinturas de distintas épocas.

- Gammas cromáticas. Policromía y monocromía.
- Esfuerzo y constancia en la aplicación correcta del color.
- Relaciones armónicas entre colores.
- Realización de composiciones con distintos grados de saturación y de composiciones armónicas.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Interacción con el mundo físico.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Aprender a aprender.
- Competencia social y ciudadana.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer en una obra plástica las cualidades del color: tono, valor y saturación.
- Discernir los colores primarios de los secundarios.
- Componer el círculo cromático a partir de colores primarios.
- Crear determinadas sensaciones a través de la utilización de gammas cromáticas.
- Elaborar composiciones usando diferentes relaciones armónicas.
- Efectuar composiciones con distintos valores tonales de un color.

UD 4- LAS FORMAS

OBJETIVOS

- Diferenciar las cualidades y las estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente, e identificar las diferentes modalidades de dibujo que se utilizan para su representación.
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos.

CONTENIDOS

- Cualidades y clasificación de las formas.
- Observación de las formas y reconocimiento de la importancia de la observación y el análisis.
- Recursos para representar las formas.
- Representación de imágenes destacando cualidades.
- Expresividad de las formas.
- Valoración de las formas para transmitir mensajes.

COMPETENCIAS

- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia matemática.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia lingüística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer las características visuales de las formas y clasificarlas.
- Realizar, con diferentes materiales, formas abiertas y cerradas.
- Utilizar algunos recursos expresivos en la representación de las formas.
- Identificar la influencia de la luz sobre las formas y representar las propias formas en el espacio.

UD 5 - LA FORMA EN EL ESPACIO

OBJETIVOS

- Observar y las relaciones básicas de la figura con el espacio y algunos métodos de representación.
- Representar la influencia de las luces y sombras sobre objetos sólidos en el plano a partir de diferentes procedimientos.
- Interpretar el volumen y la luz en la escultura y experimentar estos conocimientos con las técnicas del modelado.

CONTENIDOS

- El espacio y el volumen de los cuerpos.
- Observación de las características de la iluminación en la naturaleza, en el entorno y en las

manifestaciones artísticas.

- El volumen y su representación. El encajado.

- Disposición para experimentar con nuevas técnicas y aplicación de diversos procedimientos para la representación del volumen.

- Cualidades de la luz: dirección y calidad. Zonas de luz y de sombra en los objetos iluminados. El claroscuro.

- Interés por las nuevas técnicas de dibujo y gusto por el trabajo limpio y bien realizado.

- El volumen en el modelado.

- Experimentación con diferentes técnicas de modelado.

- Valoración y respeto por el trabajo ajeno.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.

- Competencia para aprender a aprender.

- Competencia matemática.

- Competencia lingüística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Entender el concepto de espacio y aplicar algunos principios básicos en su representación.

- Conocer las clases de luz y observar su incidencia sobre los objetos.

- Apreciar las zonas de luz y sombra en objetos iluminados.

- Dibujar claroscuros de objetos iluminados con luz lateral y unifocal.

- Identificar los tipos de escultura y observar su volumen.

- Modelar volúmenes en tres dimensiones utilizando diversos procedimientos.

UD 6- LA FIGURA HUMANA

OBJETIVOS

- Analizar la figura humana.

- Estudiar sus proporciones y de su representación con diferentes técnicas y según los diferentes estilos artísticos.

- Utilizar la proporción y desproporción para representarla.

CONTENIDOS

- Las tendencias pictóricas de representación de la figura humana. Figuración, realismo y abstracción.

- Respeto por las diferentes manifestaciones artísticas, los distintos procedimientos y técnicas.

- Interés por la Historia del Arte y sus manifestaciones.

- La proporción en la figura humana y la representación del movimiento.

- Interés por el propio cuerpo, sus posibilidades y proporciones.

- La figura humana en el cómic.

- Utilizar nuevas tecnologías para el análisis de las formas.

COMPETENCIAS

- Competencia social y ciudadana.

- Competencia cultural y artística.

- Competencia matemática.

- Competencia para la interacción con el mundo físico.

- Competencia lingüística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Distinguir al menos tres estilos para representar la figura humana.

- Aplicar las proporciones correctas en la representación de la figura.

- Representar la figura humana en movimiento.

UD 7- TRAZADOS GEOMÉTRICOS

OBJETIVOS

- Conocer y dibujar los principales trazados geométricos

- Utilizar conocimientos geométricos en composiciones de dibujo técnico y artístico.

- Conocer y saber emplear los materiales básicos para el desarrollo de dibujos técnicos (compás, Escuadras y regla).

CONTENIDOS

- Geometría. Instrumentos de dibujo geométrico.

- Asimilación de los conceptos elementales de la geometría.

- Interés por elaborar composiciones con orden y limpieza.
- Trazados de rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos.
- Trazado de rectas y segmentos paralelos y perpendiculares. Mediatriz, resta y suma de segmentos.
- Construcción de ángulos.
- La circunferencia.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia matemática.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia lingüística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Conocer y manejar adecuadamente los instrumentos para los trazados técnicos.
- Realizar composiciones utilizando elementos geométricos básicos.
- Valorar y aplicar el uso de la geometría en el diseño, en la arquitectura y en el urbanismo.

UD 8- FORMAS POLIGONALES

OBJETIVOS

- Conocer las clasificaciones generales de los polígonos.
- Conocer las clasificaciones generales de los triángulos.
- Conocer las clasificaciones generales de los cuadriláteros.
- Saber los procedimientos particulares y generales de la inscripción de polígonos regulares en circunferencias.
- Utilizar las construcciones poligonales en composiciones de dibujo técnico y artístico.
- Conocer y saber emplear los materiales básicos para el desarrollo de dibujos técnicos (compás, escuadras y regla).

CONTENIDOS

- Clasificación general de los polígonos.
- Clasificación general de los triángulos
- Construcciones básicas de triángulos.
- Clasificación general de los cuadriláteros
- Construcciones básicas de cuadriláteros.
- División en partes iguales de la circunferencia.
- Métodos particulares.
- Método general.
- Construcción de polígonos estrellados.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia matemática.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia lingüística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Construir polígonos de un número cualquiera de lados.
- Crear composiciones artísticas expresivas a partir de construcciones poligonales.

UD 9- FORMAS SIMÉTRICAS

OBJETIVOS

- Observar las imágenes del entorno natural y cultural e identificar en ellas las formas simétricas.
- Distinguir los tipos de simetría y relacionarlas con los diferentes lenguajes expresivos.
- Expresarse con creatividad utilizando las técnicas y los métodos de compensación de masas Visuales, transmitiendo emociones o sentimientos individuales y del grupo.

CONTENIDOS

- Simetría axial y simetría radial.
- Gusto por la exactitud y el rigor en la obtención de simetrías geométricas.
- La simetría en el entorno: formas simétricas naturales y artificiales.

- Interés por descubrir elementos simétricos en la naturaleza y en el entorno directo inmediato.
- La simetría geométrica o aparente: identificación, representación y valoración estética y expresiva.
- Valoración del significado expresivo de la simetría.
- Interés por la interpretación de rostros humanos y animales a partir de un análisis geométrico y Simetrías aparentes.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia para la autonomía e iniciativa personal.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia matemática.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Descubrir y analizar la simetría en objetos naturales y artificiales del entorno.
- Diferenciar entre simetría axial y radial.
- Diferenciar entre simetría geométrica y simetría aparente.
- Realizar composiciones simétricas inspiradas en fotografías o del natural, utilizando técnicas como el encajado y la geometrización de las formas.
- Transmitir ideas y sentimientos a partir de formas geométricas.
- Reconocer la expresividad del uso de la simetría y de los métodos de equilibrio visual.

Bloque 1. Expresión plástica

1. Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro.
2. El color: colores primarios y secundarios, sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos.
3. Las texturas: textura visual y textura táctil.
4. Técnicas para la creación de texturas.
5. Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva.
6. Evaluación y análisis de procesos creativos.
7. El *collage*, distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado, figuras tridimensionales.
8. Procedimientos y técnicas: secas, húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.
2. Significación de las imágenes: significante-significado. Símbolos e iconos. Iconicidad.
3. Elementos de la imagen y su significación. Encuadre, formato y composición.
4. El proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.
5. Realización de un proyecto de animación.

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y el cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.
2. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.
3. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón.
4. Trazado de perpendiculares y paralelas con compás.
5. Ángulos. Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.
6. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el teorema de Thales.
7. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.
8. Resolución de trazados con rectas y curvas.
9. Los triángulos: clasificación y trazados.
10. Los cuadriláteros: clasificación y trazados.
11. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.
12. La proporción: teorema de Thales.

UD 1- PERCEPCIÓN Y LECTURA DE IMÁGENES

OBJETIVOS

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de cada medio de comunicación.
- Diferenciar los efectos visuales utilizados para las diferentes finalidades de los mensajes visuales y audiovisuales.

CONTENIDOS

- La percepción visual y la observación. Los principios perceptivos básicos.
 - Apreciación del proceso perceptivo como condicionante en la comunicación visual.
- Ilusiones ópticas, figuras imposibles y figuras cinéticas.
- Lenguaje audiovisual. Cine, televisión, arte interactivo y videoarte.
 - Descripción de diversos mensajes emitidos por fuentes visuales y audiovisuales de los principales medios de comunicación.
- La aplicación de las nuevas tecnologías al campo de la imagen.
 - Experimentación con diferentes recursos perceptivos y su aplicación en diferentes medios comunicativos. .
- La comunicación visual y sus elementos.
 - Recreación de procesos comunicativos en diferentes contextos, distinguiendo emisor, mensaje, receptor y medio.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia lingüística.
- Aprender a aprender.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer la función del emisor, el mensaje, el receptor y el medio.
- Citar los principios perceptivos utilizados en una imagen.
- Enunciar los recursos visuales identificados en diferentes imágenes y sus funciones, así como los efectos sobre el receptor.
- Apreciar la estructura geométrica y las perspectivas de algunas ilusiones ópticas.

UD 2- LENGUAJE AUDIOVISUAL

OBJETIVOS

- Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas, aplicando diferentes principios perceptivos.
- Conocer el proceso de la comunicación y los elementos que intervienen en ella
- Saber analizar las imágenes en base a su función y finalidad.

CONTENIDOS

- El lenguaje visual. Clases.
 - Análisis de diversas imágenes y estudio de diversos efectos visuales empleados en su representación. .
- Función de las imágenes: descriptiva, informativa, estética, expresiva y comunicativa..
 - Observación, descripción y clasificación de las formas gráficas y los objetos visuales del entorno. .

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia lingüística.
- Aprender a aprender.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar creaciones plásticas en las que se demuestre el conocimiento de efectos visuales y principios perceptivos.
- Lograr transmitir en imágenes: ideas, sensaciones o emociones a través de imágenes y expresiones audiovisuales.

UD 3- ANÁLISIS DE LAS FORMAS

OBJETIVOS

- Diferenciar las cualidades de las formas y representarlas gráficamente, e identificar las diferentes modalidades de dibujo que se utilizan para su representación.
- Reconocer y dominar diferentes modalidades del dibujo de las formas.
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos.

CONTENIDOS

- Cualidades y clasificación de las formas.
 - Observación de las formas y reconocimiento de la importancia de la observación y el análisis..
- Recursos para representar las formas..
 - Representación de imágenes destacando cualidades .
- Modalidades de dibujo: boceto, apunte y croquis.
 - Trazos de formas y uso de modalidades de dibujo.
- Expresividad de las formas.
 - Valoración de las formas para transmitir mensajes.
- Las tendencias pictóricas de representación de la figura humana. Figuración, realismo y abstracción.
 - Respeto por las diferentes manifestaciones artísticas, los distintos procedimientos y técnicas.
 - Interés por la Historia del Arte y sus manifestaciones.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Competencia matemática.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer las cualidades de las formas y clasificarlas.
- Utilizar recursos gráficos y expresivos en la representación de las formas.
- Distinguir e identificar diferentes estilos para representar las formas y relacionarlos con algún período o medio de representación.

UD 4- ELEMENTOS DE EXPRESIÓN

OBJETIVOS

- Conocer los principales elementos plásticos de una obra y valorar su importancia para generar sensaciones visuales o psicológicas.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales.
- Desarrollar un sentido estético de la composición a través la lectura de imágenes y de la propia expresión plástica.

CONTENIDOS

- Elementos básicos de la expresión visual.
 - Observación los elementos plásticos en obras de arte y análisis de las emociones que transmiten.
- El punto: descripción y características. Funciones expresivas y compositivas.
 - Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad del punto.
- La línea: descripción y características estructurales. Funciones expresivas y compositivas.
 - Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad de la línea.
- El plano: descripción y características. Sensaciones tridimensionales. El plano como elemento compositivo.
 - Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad del plano.
- La textura: tipos de textura. Texturas tácticas y visuales, naturales y artificiales.
 - Participar en grupo en análisis de texturas a través de tacto, oído y vista. Valorar las sensaciones que producen.
- La técnica del encajado.
 - Experimentación de la técnica del encajado con los objetos del aula.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística
- Competencia social y ciudadana
- Competencia lingüística

- Tratamiento de la información y competencia digital
- Competencia para aprender a aprender
- Competencia emocional

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer e identificar los elementos plásticos en cualquier obra plástica.
- Manifestar diferentes sensaciones a través de las distintas situaciones de los elementos plásticos en el plano.
- Identificar las características de los dibujos de distintas etapas y diferenciar los tipos de trazo de los diferentes artistas.

UD 5- EL COLOR

OBJETIVOS

- Conocer la naturaleza física del color y su percepción.
- Distinguir las principales cualidades del color y su codificación..
- Identificar las armonías cromáticas, apreciar el significado del color en los trabajos artísticos y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.

CONTENIDOS

- Naturaleza del color. El espectro visible. Descomposición de la luz blanca.
 - Observación del color y sus variaciones.
- Síntesis aditiva. Colores luz primarios y secundarios. Colores luz complementarios.
 - Percepción del color.
- Síntesis sustractiva. Colores pigmento primarios y secundarios. Colores pigmento complementario.
 - Predisposición para experimentar con técnicas y materiales los conocimientos sobre luz y color.
- El círculo cromático. Colores terciarios.
- Cualidades fundamentales del color: tono, valor y saturación.
 - Análisis del tratamiento del color en pinturas de distintas épocas.
- Gammas cromáticas. Policromía y monocromía..
 - Esfuerzo y constancia en la aplicación correcta del color
- Relaciones armónicas entre colores.
 - Realización de composiciones con distintos grados de saturación y de composiciones armónicas.
- Valor expresivo de los colores.
 - Respeto por el trabajo de los demás compañeros.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Interacción con el mundo físico.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Aprender a aprender.
- Competencia social y ciudadana.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Distinguir colores luz y colores pigmento y comprender sus características.
- Reconocer en una obra plástica las cualidades del color: tono, valor y saturación.
- Identificar los colores terciarios.
- Crear determinadas sensaciones a través de la utilización de gammas cromáticas y relaciones armónicas.
- Utilizar adecuadamente los recursos del color para expresar adecuadamente emociones y sensaciones.

UD 6- LUZ Y VOLUMEN

OBJETIVOS

- Reconocer la influencia de las luces y sombras sobre objetos sólidos y distinguir los tipos de luz, la dirección y la calidad.
- Representar en el plano la incidencia de la luz sobre las formas con diferentes procedimientos..

CONTENIDOS

- El espacio y el volumen de los cuerpos..
 - Observación de las características de la iluminación en la naturaleza, en el entorno y en las manifestaciones artísticas. .
 - Actitud crítica ante las manifestaciones ambientales que empleen la iluminación de manera equivocada y deficiente.
- La luz y las formas: luz natural y luz artificial. Claves tonales: alta, baja y contrastada.

- Comparación y reconocimiento de iluminaciones duras, suaves y difusas sobre diferentes objetos, personas y edificios..
- Cualidades de la luz: dirección y calidad.
- Observación y análisis de los valores tonales en objetos sólidos iluminados desde varios ángulos.
- El volumen y su representación. Zonas de luz y de sombra en los objetos iluminados. El claroscuro.
- Disposición para experimentar con nuevas técnicas y aplicación de diversos procedimientos para la representación del volumen.
- Gusto por el trabajo limpio y bien realizado.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia matemática.
- Competencia lingüística.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia social y ciudadana.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar las cualidades de la luz artificial y la luz natural.
- Percibir las direcciones de la luz en reproducciones artísticas y en fotografías de objetos.
- Apreciar las zonas de luz y sombra en objetos iluminados.
- Dibujar claroscuros de objetos iluminados con luz lateral y unifocal.
- Aplicar diferentes técnicas a las representaciones de objetos con apariencia tridimensional.

UD 7- LA COMPOSICIÓN

OBJETIVOS

- Observar las imágenes del entorno natural y cultural e identificar en ellas los principales fundamentos compositivos..
- Distinguir los diferentes esquemas, ritmos y leyes de la composición y relacionarlos con otros lenguajes expresivos.
- Expresarse con creatividad utilizando las técnicas y esquemas requeridos, transmitiendo emociones o sentimientos individuales y del grupo.

CONTENIDOS

- Tipos de formato.
- Observación de los diferentes tipos de formato aplicados en las composiciones y de su expresividad.
- El esquema compositivo: clasificación y aplicaciones.
- Disposición para experimentar nuevas soluciones compositivas en los trabajos artísticos personales.
- El ritmo en la composición: clasificación y aplicaciones.
- Análisis de los ritmos que integran una composición y de sus posibilidades expresivas. .
- Equilibrio y peso visual: ley de la balanza, ley de tercios y rectángulo áureo.
- Interés por buscar las diferentes leyes de equilibrio a las composiciones analizadas.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia para la autonomía e iniciativa personal.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer los principales fundamentos de la composición.
- Distinguir los esquemas compositivos simples y los compuestos.
- Reconocer los ritmos compositivos y su expresividad.
- Conocer las principales leyes de equilibrio visual.
- Transmitir ideas y sentimientos a partir del uso de diferentes fundamentos de la composición.

UD 8- DIBUJO GEOMÉTRICO

OBJETIVOS

- Conocer y dibujar los principales trazados geométricos y utilizarlos en composiciones de dibujo técnico y artístico.
- Identificar y utilizar las formas poligonales, curvas y tangencias en las composiciones plásticas.
- Saber construir polígonos regulares dado su lado
- Saber construir polígonos regulares mediante los procedimientos generales dado el radio y el lado.
- Conocer y dibujar tangencias y enlaces básicos.
- Conocer y dibujar óvalos y ovoides.
- Conocer y dibujar las curvas cónicas.

CONTENIDOS

- Geometría. Instrumentos de dibujo geométrico..
- Asimilación de los conceptos elementales de la geometría.
- Interés por elaborar composiciones con orden y limpieza.
- Trazados de rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos.
- Trazado de rectas y segmentos paralelos y perpendiculares. Mediatriz, resta y multiplicación de segmentos.
- Construcción de ángulos.
- Los polígonos. Construcción. Polígonos estrellados.
- Observación y distinción de triángulos, cuadriláteros y otros polígonos regulares según su forma.
- La circunferencia. Óvalos y ovoides. Tangencias y enlaces. Curvas cónicas: elipse, parábola e hipérbola.
- Realización de diseños basados en espirales y diseño de figuras geométricas con tangencias y curvas cónicas.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia matemática.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia lingüística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Conocer y manejar adecuadamente los instrumentos para los trazados técnicos.
- Realizar composiciones utilizando elementos geométricos básicos.
- Valorar y aplicar el uso de la geometría en el diseño, en la arquitectura y en el urbanismo.
- Construir polígonos de un número cualquiera de lados.
- Crear composiciones artísticas expresivas a partir de construcciones poligonales, estrellas y espirales.
- Diseñar alzados de objetos sencillos con tangencias.

UD 9- PROPORCIÓN Y ESTRUCTURAS MODULARES

OBJETIVOS

- Señalar y conocer las diferentes relaciones de proporcionalidad entre figuras tales como la igualdad, la simetría y la semejanza.
- Diseñar redes modulares.
- Aproximarse a los efectos tridimensionales de los módulos y redes.
- Manejar escalas de gráficas.

CONTENIDOS

- Relaciones de proporcionalidad entre figuras: igualdad, simetría y semejanza.
- Comprobación de las relaciones de medida entre formas semejantes.
- Escalas. Escalas normalizadas. Escalas gráficas.
- Realización de figuras a diferentes escalas.
- Redes modulares simples y compuestas.
- Reconocimiento, observación y análisis de módulos y estructuras modulares en el entorno.
- Las formas geométricas en los distintos ámbitos artísticos.
- Realización de composiciones artísticas con los elementos analizados.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.

- Competencia matemática.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia lingüística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Comprender y aplicar las relaciones de proporción entre las partes de una figura y entre figuras diferentes.
- Experimentar con las posibilidades creativas de las relaciones de igualdad, semejanza y simetría.
- Apreciar la importancia de la proporción en el arte, en la arquitectura y en otras manifestaciones del entorno y aplicarla a las creaciones propias.

UD 10- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

OBJETIVOS

- Observar y reconocer los recursos geométricos básicos para representar el espacio tridimensional y valorar su importancia..
- Utilizar diferentes sistemas de representación y desarrollar procedimientos para representar la profundidad espacial en composiciones geométricas.

CONTENIDOS

- Representación de objetos del espacio tridimensional en el plano: sistemas de representación. Proyecciones..
- Observación de los sistemas de representación.
- Sistema diédrico: fundamentos. Elementos que lo componen. Representación de puntos, rectos, formas planas y proyección de sólidos.
- Estudio del sistema diédrico. Realización de vistas de sólidos sencillos.
- Normas de acotación: elementos y sistemas de acotación. Croquis acotado.
- Análisis y realización de croquis de objetos sencillos. .
- Perspectiva axonométrica y caballera. Fundamentos y trazado de sólidos.
- Estudio de la perspectiva caballera y dibujo de piezas.
- Paso de diédrico a caballera.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Competencia matemática.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia para aprender a aprender.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Observar las características gráficas de los sistemas de representación..
- Diferenciar los distintos tipos de representación objetiva y reconocer el sistema diédrico.
- Estudiar los fundamentos de la perspectiva axonométrica y de su variante, la caballera.
- Trazar proyecciones de figuras planas en diédrico.
- Realizar croquis y acotaciones de piezas sencillas.
- Dibujar sólidos sencillos en perspectiva axonométrica y caballera y pasar formas de diédrico a caballera.
- Trazar sólidos sencillos en perspectiva cónica frontal y oblicua.

4º ESO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LAS FORMAS.

OBJETIVOS

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

CONTENIDOS

- Análisis y representación de formas.
- Formas REALES Y ABSTRACTAS.
- Representación icónica y abstracta.
- Interpretación de la realidad.
- Proporción, cánones y escalas.

COMPETENCIAS

- Competencia matemática
- Competencia para aprender a aprender
- Autonomía e iniciativa personal
- Conocimiento y la interacción con el mundo físico
- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia cultural y artística

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELEMENTOS CONFIGURATIVOS DE LOS LENGUAJES VISUALES.

OBJETIVOS

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de cada medio de comunicación.
- Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas.
- Elementos básicos de la expresión visual.
- Observación los elementos plásticos en obras de arte y análisis de las emociones que transmiten.
- La línea: Funciones expresivas y compositivas.
- La textura: tipos de textura. Texturas tácticas y visuales, naturales y artificiales.
- Diferenciar las relaciones existentes entre los colores, para poder apreciar las posibilidades expresivas del lenguaje cromático.

CONTENIDOS

- La línea.
- La textura.
- El color.

COMPETENCIAS

- ✂ Competencia para aprender a aprender
- ✂ Autonomía e iniciativa personal
- ✂ Conocimiento y la interacción con el mundo físico
- ✂ Competencia en comunicación lingüística
- ✂ Tratamiento de la información y competencia digital
- ✂ Competencia cultural y artística

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Enunciar los recursos visuales identificados en diferentes imágenes y sus funciones, así como los efectos sobre el receptor.
- Realizar creaciones plásticas en las que se demuestre el conocimiento de principios perceptivos.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA COMPOSICIÓN.

OBJETIVOS

- Reconocer los esquemas básicos en las imágenes
- Producir composiciones bajo las leyes del equilibrio visual.
- Aprender el significado de los diferentes ritmos en la composición.

CONTENIDOS

- Criterios de composición.
- Equilibrio simétrico/ asimétrico.
- Simetría axial y radial en la naturaleza.
- Creación de ritmos.

COMPETENCIAS

- Competencia matemática
- Competencia para aprender a aprender
- Autonomía e iniciativa personal
- Conocimiento y la interacción con el mundo físico
- Competencia en comunicación lingüística
- Tratamiento de la información y competencia digital
- Competencia cultural y artística

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer los equilibrios básicos en las diferentes composiciones.
- Diferenciar las distintas clases de equilibrio visual.
- Elaborar composiciones a partir de los equilibrios compositivos.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LENGUAJE VISUAL.

OBJETIVOS

- Valorar la influencia de la fotografía como medio de comunicación de masas, como expresión artística y como apoyo a diversos campos de la actividad humana.
- Poder expresar ideas y sentimientos a través de la actividad fotográfica.
- Valorar la influencia del cine como medio de comunicación de masas y como medio de expresión artística colectivo.
- Desarrollar un sentido crítico ante la imagen cinematográfica.
- Expresar ideas y sentimientos y traducirlos en imágenes secuenciadas.
- Adquirir conocimientos básicos sobre herramientas de programas informáticos y manejo de cámaras digitales.

CONTENIDOS

- Lectura de imágenes.
- Recursos gráficos.
- Comunicación visual.
- El cómic. Estudio de los elementos del arte secuencial.
- La fotografía. Antecedentes históricos de la fotografía. Evolución de la fotografía.
- El Cine. Antecedentes del cine. Los precursores del cinematógrafo.
- La Imagen digital.

COMPETENCIAS

- ✂ Competencia Social y ciudadana
- ✂ Competencia para aprender a aprender
- ✂ Autonomía e iniciativa personal
- ✂ Conocimiento y la interacción con el mundo físico
- ✂ Competencia en comunicación lingüística
- ✂ Tratamiento de la información y competencia digital
- ✂ Competencia cultural y artística

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Distinguir las diferentes corrientes estéticas fotográficas.
- Distinguir los géneros fotográficos y apreciar sus aplicaciones en los distintos ámbitos.
- Conocer las aplicaciones técnicas más comunes de la fotografía.
- Elaborar sencillos procesos de realización de películas.
- Analizar sobre el visionado de secuencias cinematográficas los elementos que integran su estructura.
- Valorar las ventajas que aportan las nuevas tecnologías a los campos del diseño.
- Acercarse a programas informáticos accesibles.
- Diferenciar las características de la imagen digital.
- Acercarse al manejo de una cámara digital y practicar sus formatos de archivo.
- Distinguir las diferentes finalidades de la comunicación visual.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DISEÑO GRÁFICO

OBJETIVOS

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

CONTENIDOS

- Fundamentos del diseño gráfico.
- Señalética.
- Tipografía.

COMPETENCIAS

- ✂ Competencia Social y ciudadana
- ✂ Competencia para aprender a aprender
- ✂ Autonomía e iniciativa personal
- ✂ Conocimiento y la interacción con el mundo físico
- ✂ Competencia en comunicación lingüística
- ✂ Tratamiento de la información y competencia digital
- ✂ Competencia cultural y artística

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Utilizar y reconocer en obras de diseño las distintas capacidades de líneas, planos, texturas y colores.
- Diseñar a partir de las formas geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.
- Distinguir los diferentes tipos del diseño gráfico.
- Identificar las finalidades de los diseños gráficos.
- Reconocer los signos distintivos de una imagen de empresa.
- Diseñar marcas utilizando el dibujo geométrico.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DISEÑO PUBLICITARIO.

OBJETIVOS

- Utilizar los elementos que intervienen en los mensajes publicitarios en composiciones propias.
- Analizar y diferenciar los distintos estilos y modalidades de diseños publicitarios.
- Distinguir en la publicidad tanto las partes como estrategias que intervienen.

CONTENIDOS

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

COMPETENCIAS

- ✂ Competencia Social y ciudadana
- ✂ Competencia para aprender a aprender
- ✂ Autonomía e iniciativa personal
- ✂ Conocimiento y la interacción con el mundo físico
- ✂ Competencia en comunicación lingüística
- ✂ Tratamiento de la información y competencia digital
- ✂ Competencia cultural y artística

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Analizar los elementos fundamentales en los diseños publicitarios, de carteles y de comunicación visual.
- Distinguir las distintas modalidades de diseños publicitarios.
- Componer diseños publicitarios utilizando los elementos que integran estos mensajes de comunicación visual.
- Realizar diseños publicitarios con distintas técnicas y estilos.
- Diferenciar las partes, estrategias soportes y medios que integran la publicidad.

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DISEÑO INDUSTRIAL.

OBJETIVOS

- Comprender los fundamentos del dibujo de proyecciones y analizar los trazados geométricos de diseños en el espacio.
- Expresar ideas sobre formas y ambientes mediante dibujos en perspectiva.
- Valorar la importancia del diseño tridimensional, y específicamente del diseño industrial, en la sociedad actual.
- Reconocer la importancia que tiene el proceso de trabajo en el resultado final de un producto.
- Realizar proyectos de diseño de objetos sencillos de uso cotidiano.
- Desarrollar recursos geométricos para representar el espacio tridimensional.
- Describir de manera objetiva formas volumétricas.

- Valorar la importancia del uso de los sistemas de representación en los diferentes campos del diseño.

CONTENIDOS

- El diseño tridimensional. Áreas de aplicación del diseño tridimensional. Finalidad del diseño tridimensional.
- Tendencias en el diseño tridimensional.
- Sistema de representación.
- Perspectivas: Axonométrica y cónica.
- La normalización del dibujo técnico industrial.

COMPETENCIAS

- ✂ Competencia Social y ciudadana
- ✂ Competencia matemática
- ✂ Competencia para aprender a aprender
- ✂ Autonomía e iniciativa personal
- ✂ Conocimiento y la interacción con el mundo físico
- ✂ Competencia en comunicación lingüística
- ✂ Tratamiento de la información y competencia digital
- ✂ Competencia cultural y artística

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Distinguir los diferentes tipos de diseño industrial.
- Analizar el papel del diseño industrial en la sociedad actual.
- Elaborar diseños de objetos de uso cotidiano.
- Dibujar croquis de objetos sencillos aplicando las normas de dibujo técnico industrial.
- Distinguir los códigos y normas gráficas y geométricas de los distintos sistemas de representación.
- Manejar la perspectiva cónica.

UD 8. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS UTILIZADOS EN LOS LENGUAJES VISUALES.

OBJETIVOS

- Analizar las manifestaciones artísticas.
- Expresar ideas mediante distintas técnicas artísticas.
- Valorar la importancia de las manifestaciones artísticas actuales.
- Reconocer la importancia que tiene el proceso de trabajo en el resultado final.

CONTENIDOS

- Técnica y materiales gráfico- plásticos.
- Técnica y materiales volumétricos.
- Empleo de distintas técnicas, procedimientos, materias, instrumentos y soportes.
- Materiales audiovisuales.
- Valoración de obras artísticas.
- Valoración crítica de manifestaciones artísticas.

COMPETENCIAS

- ✂ Competencia para aprender a aprender
- ✂ Autonomía e iniciativa personal
- ✂ Conocimiento y la interacción con el mundo físico
- ✂ Competencia en comunicación lingüística
- ✂ Tratamiento de la información y competencia digital
- ✂ Competencia cultural y artística

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Distinguir los diferentes tipos de manifestaciones artísticas
- Analizar el papel del arte en la sociedad actual.
- Elaborar imágenes propias.
- Distinguir los códigos y normas gráficas y geométricas.

1. Trazados fundamentales en el plano.

Este núcleo pretende conseguir el afianzamiento de los trazados fundamentales necesarios para poder resolver posteriormente problemas geométricos más complejos.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Trazado de rectas perpendiculares, mediatrices, rectas paralelas, ángulos, bisectrices, división de ángulos, suma y resta de ángulos y segmentos.
- Concepto de lugar geométrico.
- Manejo de la escuadra y el cartabón aplicándolo a todos estos trazados.
- Arco capaz.
- Potencia de un punto respecto de una circunferencia. Eje y Centro radical.

2. Polígonos.

Este núcleo da a conocer los principios básicos necesarios para la realización de polígonos, tanto regulares como irregulares, con el estudio de los teoremas que permiten su solución.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Construcción de formas poligonales. Análisis y construcción de polígonos regulares.
- Copia de polígonos.
- Triángulos: Clasificaciones, teoremas y construcciones. Rectas y puntos notables.
- Cuadriláteros: clasificaciones, construcciones. Cuadrilátero inscriptible y circunscriptible.
- Polígonos regulares. Polígonos irregulares.
- Polígonos inscritos en circunferencias y circunscritos a las mismas.
- Polígonos estrellados.

3.- Proporcionalidad y escalas.

Este apartado abarca todos los aspectos relacionados con la proporcionalidad. Partiendo del teorema de Thales, pasando por otros aspectos de la proporcionalidad directa y tratando la homotecia, con la cual se genera la relación existente entre dos magnitudes.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Conceptos fundamentales. Teorema de Tales.
- Semejanza y homotecia.
- Media, tercera y cuarta proporcional y sección aurea.
- Escalas. Construcción de escalas gráficas y volantes para la resolución de problemas específicos. Escala decimal de transversales y Triángulo universal de escalas.

4.- Transformaciones geométricas.

Este núcleo analiza la obtención de formas complejas originadas al aplicar a formas simples movimientos o desplazamientos en el plano.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Traslaciones, rotaciones y giros.
- Simetrías: axial y central.

5. Tangencias.

En este núcleo temático se abordan los trazados indispensables y básicos de las tangencias, tanto de rectas con circunferencias como de circunferencias entre sí. Se estudiarán aquellos casos que se aplican normalmente en los trazados de piezas industriales, mecánicas o arquitectónicas.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Trazados elementales. Consideraciones generales sobre tangencias. Propiedades fundamentales.
- Rectas tangentes a circunferencias, ángulos y polígonos, tangentes a circunferencias.
- Circunferencias tangentes entre sí, tanto exterior como interiormente.
- Estudio de los casos más relevantes en la práctica del Dibujo Técnico.

6. Curvas técnicas.

Las tangencias son indispensables para la resolución de las curvas técnicas.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Definiciones y trazado como aplicación de las tangencias.
- Trazados de óvalos, ovoides, espirales.
- Construcción de curvas especiales de interés en el diseño y en el arte: molduras, volutas, arcos etc.

7. Curvas cónicas. Definición y trazado.

Las cónicas referidas aquí son las generadas por un plano al cortar a un cono siguiendo los postulados clásicos. Conviene destacar sus elementos y valores para la obtención de las cónicas, así como los trazados más usuales y los de mayor facilidad de trazado.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Las cónicas como secciones planas de un cono.
- Constantes de las cónicas: ejes, focos, radios vectores, circunferencia principal, circunferencia focal.
- Diferentes métodos de trazado: conocidos los focos, por afinidad, por diámetros conjugados, por haces proyectivos.

8.- Sistema Diédrico ortogonal.

El sistema diédrico hay que entenderlo en este nivel como el manejo de los elementos fundamentales, puntos, rectas y planos, que posibilitan la obtención de las vistas del cuerpo. También se tratarán métodos básicos del sistema diédrico que posibilitarán la resolución de problemas de dificultad media.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Fundamentos de los sistemas de representación. Características fundamentales y diferencias de cada uno de ellos. Su utilización óptima de cada uno de ellos.
- Sistema diédrico. Aspectos básicos: Planos de proyección, proyección ortogonal, representación del punto, recta y plano, sus relaciones y transformaciones más usuales.
- Paralelismo, perpendicularidad y verdaderas magnitudes.
- Obtención de vistas de cuerpos regulares e irregulares.
- Obtención de vistas de cuerpo modular en planta, alzado y perfil. Partes vistas y ocultas. Su representación en este sistema.
- Planos: Intersecciones con rectas y otros planos, abatimientos, secciones con cuerpos geométricos y secciones planas.

9.- Sistemas de representación axonométrica.

La comprensión espacial de las vistas posibilitará la obtención de su aspecto tridimensional a través de los sistemas perspectivas axonométrica. La intercomunicación de estos dos sistemas permite una comprensión total del espacio tanto bidimensional como tridimensionalmente.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Sistemas axonométricos. Ortogonal (Isométrica, Dimétrica) y Oblicua (Perspectiva caballera).

Obtención de los ejes coordenados y el cálculo de sus coeficientes de reducción.

Representación de sólidos.

- Ejercicios del paso de un sistema a otro: obtener las vistas en diédrica a partir de una pieza realizada en axonométrica y realizar la imagen axonométrica de la pieza partiendo de las vistas realizadas en el sistema diédrico.

10.- Normalización y coquización.

Cabe destacar en este apartado la importancia de la normalización para la unificación de criterios con la finalidad de obtener una mayor objetividad en la realización del dibujo técnico industrial.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Concepto de normalización, la normalización como factor que favorece el carácter universal del

Estándares de aprendizaje evaluables

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.

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.

1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.

1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.

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

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

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

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

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.

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.

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.

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.

I. El dibujo como herramienta

1. -Concepto de Dibujo Artístico.
2. -El Dibujo Artístico en el Arte.
3. -Terminología, materiales, procedimientos y conservación.

II. La línea y la forma.

1. -Clases de formas: naturales, geométricas, artificiales.
2. -Elementos básicos en la configuración de la forma (punto, línea, plano).
3. -Representación bidimensional. Trazado de figuras planas.
4. -Representación tridimensional. Volumen. Análisis estructural (ejes, direcciones, proporción).
5. -Encaje. Apuntes y bocetos. Líneas estructurales. Partes vistas y ocultas. Secciones.
6. -Perspectiva.

III: La composición y sus fundamentos

7. -La proporción en la representación de formas en el plano.
8. -Elementos de la composición (equilibrio, tamaño, posición, tensión, peso visual). Leyes de composición (proporción, encuadre, estructura, ritmo).
9. -Aplicación a la representación de formas en un plano. Formatos.
10. -La representación del espacio y el volumen. La perspectiva cónica en el dibujo artístico.
11. -La representación de cuerpos geométricos y de revolución. Sombras.

IV. La luz .El claroscuro y la textura .

12. -Terminología, materiales e instrumentos.
13. -Técnicas secas y técnicas húmedas.
14. -Análisis de los efectos de la luz en la representación del volumen (sombra propia y arrojada, reflejos, medias tintas). Valoración tonal.
15. -La mancha como elemento configurador de la forma.

V. El Color.

16. -Terminología básica.
17. -Teorías físicas del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Color luz - color pigmento. Círculo cromático. Colores complementarios.
18. -Modificaciones del color. Tono, valor y saturación.
19. -Gammas cromáticas. Relaciones armónicas e interacción del color (transparencias, superposición). Aplicaciones.
20. -Técnicas secas y húmedas. Soportes, materiales e instrumentos.

2º Bachillerato Dibujo Técnico

Geometría plana:

En este núcleo se recogen los trazados geométricos necesarios para la representación de las formas en el plano, es decir, todo lo relativo a las cuestiones esenciales sobre trazados poligonales, estudio de tangencias y de aquellas transformaciones más usuales que convengan para los objetivos propuestos.

Los apartados de este núcleo son:

- Trazados fundamentales en el plano: paralelas, perpendiculares, mediatrices. Operaciones con ángulos. Arco capaz. Sección áurea. Equivalencia de polígonos.
- Construcción de formas poligonales: triángulos, polígonos regulares e irregulares. Diseño de redes.
- Proporcionalidad y semejanza: conceptos fundamentales. Determinación de la media geométrica o proporcional. Escalas: construcción de escalas gráficas y volantes para la resolución de problemas específicos.
- Potencia. Eje radical y centro radical.
- Transformaciones geométricas: translaciones, giros y simetría. Homotecia, homología, afinidad e inversión.
- Estudio gráfico y trazado de las curvas cónicas. Rectas tangentes a curvas cónicas.
- Sistematización de los problemas de tangencias. Estudio de los casos más relevantes en la práctica del dibujo técnico.
- Construcción de curvas especiales de interés en el diseño y en el arte.

Sistemas de representación:

Este núcleo se refiere al conjunto más significativo de los sistemas de representación propios de la geometría descriptiva, que persiguen, sobre todo, la exposición formal de los objetos.

Los apartados de este núcleo son:

- Fundamentos de los sistemas de representación. Características diferenciales. Utilización óptima de cada uno de ellos.
- Sistema diédrico. Representación del punto, recta y plano: sus relaciones y transformaciones más usuales. Intersecciones, distancias, paralelismo, perpendicularidad, giros, abatimientos y cambios de plano. Sólidos. Secciones y desarrollos.
- Sistemas axonométricos: ortogonal y oblicuo. Isométrica y caballera. Representación de sólidos.
- Sistema cónico. Fundamentos. Perspectiva frontal y oblicua con dos puntos de fuga. Representación de sólidos.
- Comparación y elaboración de conclusiones sobre el empleo de los diferentes sistemas para representar un mismo objeto en diversas posiciones.

Arte y Dibujo Técnico:

Este núcleo se refiere a las relaciones existentes entre la estética y el dibujo técnico. Por un lado, se deben tratar

las relaciones entre la geometría y el arte a lo largo de la historia y, por otro, las relaciones matemáticas que propician logros de alcance estético. Además en este núcleo se incluyen los aspectos que son determinantes en

el acabado de cualquier dibujo y/o proyecto y en la representación de los mismos.

Los apartados de este núcleo son:

- Principales hitos históricos del dibujo técnico y su contextualización en la cultura general de cada época.
- La geometría en el arte: relaciones matemáticas y geométricas de uso más frecuente por los artistas a lo largo de la historia.
- Búsqueda de relaciones geométricas en productos del diseño y en obras de arte que las contengan.
- Apreciación de la estética del dibujo técnico.

2º Bachillerato Dibujo Artístico

Bloque 1: La forma. Estudio y transformación.

Estudio y transformación de la forma

Representación analítica. Representación sintética.

Principios perceptivos

Encuadre, puntos de vista, figura y fondo, perspectiva

Concepto de apunte, boceto y croquis. Análisis histórico y aplicación práctica.

Análisis y comparación de diferentes técnicas gráfico-plásticas según el tipo de dibujo que se quiera realizar.

Dibujar mediante líneas. Manejo de los conceptos de línea de contorno, línea de sombreado, entramado de líneas, línea con sombra.

Dibujando por mancha. Trabajo con la mancha y el claroscuro.

Análisis de formas naturales y artificiales.

Descripción gráfica de la estructura esencial de objetos naturales y artificiales del entorno.

Vocabulario y expresiones técnicas utilizando con propiedad la terminología específica correspondiente a los contenidos de la materia.

Reconocimiento e identificación de los diferentes materiales utilizados en los diversos estilos de dibujo, y análisis de las técnicas con las que fueron ejecutadas las obras.

El proyecto: tipos y elementos.

Planificación de proyectos.

Identificación de las fases de un proyecto.

Programación de tareas.

Elaboración de las primeras ideas.

Bloque 2: La expresión de la subjetividad.

Realización de composiciones realistas, figurativas y abstractas reflexionando sobre las distintas formas de ver.

Estudio y reflexión sobre la evolución del dibujo en la Historia del Arte.

Representación de composiciones inspiradas en el realismo y en otros estilos: cubismo, surrealismo, abstracción geométrica...

Utilización de los recursos expresivos del dibujo para la creación de efectos de luz, tonalidad, cromatismo con diferente significado.

Esquemas compositivos: simetría, ritmo, equilibrio, tanto en las composiciones propias como en los ejemplos mostrados al alumnado.

La línea como abstracción de la forma.

Línea objetiva. Línea sensible y modulada en la representación de formas. Línea continua y discontinua.

Creación de espacio a través de la línea.

Luz, volumen y espacio. El claroscuro. Sombreado y sombreado cruzado. Variaciones tonales. La técnica del carboncillo y el lápiz compuesto. Sombra propia y sombra proyectada.

Dibujo expresivo. Métodos creativos de dibujo.

Representación de la realidad de forma objetiva y subjetiva.

Dibujo conceptual, la percepción de un concepto o idea plasmada sobre una superficie visual. Nuevas formas expresivas.

Estrategias de planificación, organización y gestión de proyectos. Selección de la información técnica y recursos materiales.

Proceso estructurado de toma de decisiones. Calibrado de oportunidades y riesgos.

Estrategias de supervisión y resolución de problemas.

Evaluación de procesos y resultados.

Valoración del error como oportunidad.

Habilidades de comunicación.

Bloque 3: Dibujo y perspectiva.

Observación del espacio como elemento configurador de la forma. La ilusión óptica, el escorzo, el traslapo.

La perspectiva aérea. Percepción del espacio.

La profundidad, los puntos de fuga, la perspectiva aérea. Representación del entorno inmediato.

Dibujo de exteriores e interiores con diferentes representaciones gráficas.

Bloque 4: El cuerpo humano como modelo.

Estudio de la anatomía de la figura humana.

Conocimiento de la estructura ósea como sistema de apoyo de la figura humana.

Análisis y representación de la figura humana estática.

La figura humana estática, proporción y canon. Estudio del cuerpo humano en diferentes bloques y posturas.

Construcción de la forma corporal. Prácticas de análisis de formas mediante el dibujo de estatuas.

La figura humana en movimiento.

Animación de la figura humana con sensación visual de movimiento.

Bloque 5: El dibujo en el proceso creativo.

Análisis y reflexión sobre la evolución del dibujo artístico a lo largo de la historia.

Utilización de recursos digitales para pasar de un dibujo manual a uno digital: dibujo con tableta gráfica y ordenador.

Conocimiento de las diferentes técnicas secas y húmedas para la realización obra propia siendo capaz de elegir la más adecuada a la finalidad del dibujo. Imaginación y creatividad

Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades Autoconcepto positivo. Proactividad.

Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de automotivación. Resiliencia, capacidad de superación de obstáculos y fracasos. Perseverancia, flexibilidad.

Proceso estructurado de toma de decisiones.

Responsabilidad

Pensamiento alternativo.

Pensamiento causal y consecuencial.

Sentido crítico

b) Distribución Temporal

1º ESO EPV

Esta es una secuenciación orientativa y recomendada por el departamento, pero que cada profesor tendrá la libertad de cambiar según preferencia metodológicas.

1er TRIMESTRE: BLOQUE DE GEOMETRÍA

UD 7- TRAZADOS GEOMÉTRICOS

UD 8- FORMAS POLIGONALES

UD 9- FORMAS SIMÉTRICAS

2º TRIMESTRE: BLOQUE DE LA FORMA

UD 2- ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

UD 3- EL COLOR

UD 4- LAS FORMAS

UD 5- LA FORMA Y EL ESPACIO

3er TRIMESTRE: BLOQUE DE COMUNICACIÓN VISUAL

UD 1- EL LENGUAJE VISUAL

UD 6- LA FIGURA HUMANA

2º ESO EPV

1er TRIMESTRE: BLOQUE DE GEOMETRÍA

UD 1- LOS PROCESOS Y EL MUNDO DEL DISEÑO.

UD 2- DISEÑO Y COMPOSICIÓN MODULAR.

UD 3- EL DISEÑO TEXTIL Y MODA.

2º TRIMESTRE: EXPRESIÓN Y COMPOSICIÓN

UD 4- DISEÑO GRÁFICO: LA IMAGEN CORPORATIVA.

UD 5- COPIA DE IMÁGENES Y DISTORSIÓN: ANAMORFOSIS.

UD 6- PACKAGING Y DISEÑO DE PRODUCTO.

3er TRIMESTRE: BLOQUE DE COMUNICACIÓN VISUAL

UD 7- DISEÑO DE INTERIORES: PERSPECTIVAS.

UD 8- DISEÑO EXTERIORES. INICIACIÓN AL MODELADO 3D.

3º ESO EPV

Esta es una secuenciación orientativa y recomendada por el departamento, pero que cada profesor tendrá la libertad de cambiar según preferencia metodológicas.

1er TRIMESTRE: BLOQUE DE GEOMETRÍA

UD 8- DIBUJO GEOMÉTRICO

UD 9- PROPORCIÓN Y ESTRUCTURAS MODULARES

UD 10- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

2º TRIMESTRE: EXPRESIÓN Y COMPOSICIÓN

UD 4- ELEMENTOS DE EXPRESIÓN

UD 5- EL COLOR

UD 6- LUZ Y VOLUMEN

UD7- LA COMPOSICIÓN

3er TRIMESTRE: BLOQUE DE COMUNICACIÓN VISUAL

UD 1- PERCEPCIÓN Y LECTURA DE IMÁGENES

UD 2- LENGUAJE AUDIOVISUAL

UD 3- ANÁLISIS DE LAS FORMAS

4º ESO EPV

Esta es una secuenciación orientativa y recomendada por el departamento, pero que cada profesor tendrá la libertad de cambiar según preferencia metodológicas.

1er TRIMESTRE:

UD 1- . LAS FORMAS.

UD 2- ELEMENTOS CONFIGURATIVOS DE LOS LENGUAJES VISUALES

UD 3- LA COMPOSICIÓN.

2º TRIMESTRE:

UD 4- LENGUAJE VISUAL.

UD 5- DISEÑO GRÁFICO.

UD 6- DISEÑO PUBLICITARIO

3º TRIMESTRE

UD 7- DISEÑO INDUSTRIAL

1º Bach DIBUJO TÉCNICO

1ª EVALUACIÓN: Geometría plana.

- Instrumentos, materiales y técnicas.
- Trazados fundamentales en el plano.
- Polígonos.
- Proporcionalidad y escalas.
- Transformaciones geométricas.
- Tangencias.
- Curvas técnicas.
- Curvas cónicas

2ª EVALUACIÓN: Sistemas de representación.

- Sistema diédrico ortogonal.
- Perspectivas Axonométrico.

- Perspectiva cónica.

EVALUACIÓN Final:

- Normalización y croquización.

2º Bach Dibujo Técnico

1ª EVALUACIÓN: Geometría plana.

- Trazados fundamentales en el plano.
- Potencia, Ejes Radicales y Centro Radical.
- Tangencias. Aplicación de la potencia.
- Polígonos.
- Homografía (Afinidad y homología).
- Inversión
- Curvas Cónicas y Cíclicas.

2ª EVALUACIÓN: Diédrico.

- Sistema diédrico ortogonal.
- Sólidos geométricos

3ª EVALUACIÓN:

- Perspectivas Axonométricas.
- Normalización
- Arte y Dibujo Técnico.

1º Dibujo Artístico

1ª Evaluación

- Aprender el uso de los diferentes materiales
- Dibujo de línea

2ª Evaluación

- el Claroscuro
- El color

3ª Evaluación

- Perspectivas
- Retrato

6. METODOLOGÍA. ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

a) Metodología general y específica del área

Este departamento en general va a utilizar una metodología participativa y activa que partiendo de las ideas y conocimientos previos del alumnado potencie su autonomía en el proceso de aprendizaje.

El currículo oficial de la Educación Secundaria Obligatoria presenta unos principios de carácter psicopedagógico que constituyen la referencia esencial para un planteamiento curricular coherente e integrador entre todas las áreas de una etapa que debe reunir, de manera equilibrada, un carácter comprensivo a la vez que respetuoso con las diferencias individuales. De la aceptación de estos principios se desprende un estilo de enseñanza y de aprendizaje caracterizado por las siguientes notas:

- Nuestra actividad como profesores debe ser considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.
- Partiremos de un nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.
- Orientaremos nuestra acción a estimular en el alumno la capacidad de aprender a aprender.
- Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.
- Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.
- Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización y autonomía del alumnado.

De estas notas o características podemos deducir y resumir diciendo que el alumno es el principal protagonista. El profesor es un intermediario entre el aprendizaje, la educación y el individuo, que se encuentra dentro de un colectivo que no es completamente homogéneo. Los planteamientos de los conceptos, procedimientos y actitudes, por parte del profesor al alumnado serán Afirmativos, Interrogativos y Demostrativos. Por otro lado, en cuanto a la metodología de programación en el aula, cada unidad didáctica se compone básicamente de dos tipos de sesiones:

1. Las sesiones teóricas aportarán los conceptos y darán pautas para los procedimientos, asimismo plantearán y sentarán las actitudes a tomar por parte del alumno. Estas serán de dos tipos: Las meramente teóricas (afirmativas) en las que se promoverá la lectura del tema, el acercamiento a los contenidos conceptuales y los enunciados de las actividades a desarrollar para la U.D. Y las segundas, de visionado de imágenes o presentaciones interactivas (interrogativas, demostrativas y afirmativas) que tendrán una función motivadora y atrayente de la atención del alumno. La primera de estas clases teóricas se realizará en el comienzo de la U.D. y la segunda (presentaciones interactivas o proyecciones de diapositivas) una vez transcurrido el primer trabajo, más o menos en el ecuador de la U.D.
2. En las sesiones prácticas los alumnos realizarán las actividades. El profesor tomará el papel de *director o guía adjunto* de los trabajos y debiendo prestar atención a la diversidad o a las diferencias individuales. Por el contrario, algunas de las actividades serán llevadas a cabo en pequeños grupos de

alumnos promoviendo la socialización y el trabajo en equipo, inculcando así ciertos temas transversales como la tolerancia o la igualdad.

b) Actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje

El Área de Educación Plástica ofrece múltiples posibilidades de favorecer el tratamiento de la diversidad mediante un conjunto de estrategias ligadas tanto al método de enseñanza como a la organización interna del grupo-aula. En concreto se deben prever y fomentar:

- *Actividades de aprendizaje variadas*, en el sentido de que permitan distintas modalidades o vías de aprendizaje, posibilidad de elección de unas frente a otras, así como que presenten distintos grados de dificultad.
- *Materiales didácticos diversos*: más o menos complejos o centrados en aspectos prácticos ligados a los contenidos, etc.
- *Distintas formas de agrupamiento de alumnos*, combinando el trabajo individual con el trabajo en grupo, así como agrupamientos flexibles que trasciendan el marco del aula.
- Actividades enfocadas a utilizar los *medios audiovisuales y las tecnologías de la información*.

7. EVALUACIÓN

a) Criterios de Evaluación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA EPV EN 1º ESO

1. Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad.
2. Distinguir los elementos figurativos de los lenguajes visuales.
3. Describir gráfica y plásticamente una forma dada, identificando sus elementos constitutivos: la configuración estructural, las texturas y el color.
4. Diferenciar la variedad de texturas visuales y táctiles que pueden producirse mediante la manipulación de técnicas y materiales diversos.
5. Utilizar el color y la textura como medios de expresión.
6. Describir gráficamente formas, identificando la orientación espacial y la relación entre sus direcciones.
7. Dibujar formas geométricas simples.
8. Representar con formas planas sensaciones espaciales, utilizando cambios de tamaño, superposiciones y contrastes.
9. Representar un espacio del entorno utilizando como recurso expresivo el contraste lumínico.
10. Conocer distintos medios de expresión gráfico-plástica.
11. Valorar las cualidades estéticas de entornos, objetos e imágenes de la vida cotidiana.
12. Apreciar y valorar las cualidades estéticas del patrimonio artístico y cultural de la Comunitat Valenciana y de otras culturas distintas de la propia.
13. Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN EPV 2º ESO

1. Haber comprendido los procesos implícitos en todo diseño. Los alumnos, distribuidos en grupos, deberán descubrir y comparar el proceso de la creación de una pieza artesanal y un producto industrial (por ejemplo una cerámica).
2. Saber analizar los distintos aspectos socioculturales, tecnológicos, estéticos y funcionales y económicos, que dan origen a un diseño. Para ello los alumnos deberán tomar un objeto cotidiano sencillo del que sea

factible observar todos sus componentes. Deberán responder a qué público piensan que va destinado, cuáles son sus componentes comunicativos, de qué materiales está hecho, cuáles son sus partes, cómo piensan que han sido unidas, la relación del objeto con el cuerpo humano y, finalmente, el origen formal o creativo del mismo.

3. Conocer las tendencias más importantes del diseño del siglo XX, así como sus protagonistas más destacados. Para ello elaborarán un panel por grupos, donde sitúen los distintos estilos, los diseños singulares, las innovaciones que aportan y aquellos componentes que tienen una continuidad, ya sea con los mismos materiales o con una alteración de los mismos.

4. Comprender la presencia del diseño en la vida cotidiana. Se partirá de lo que tienen más próximo, de las marcas por ellos conocidas, elaborando un listado entre toda la clase. De ahí se pasará a buscar algún objeto o incluso alimento que no haya pasado por un proceso de diseño. Se hará un estudio comparado entre los productos más elaborados y aquellos aparentemente naturales.

5. Saber manipular formas geométricas básicas para elaborar a partir de ésta otras más complejas. Se trata de un ejercicio de diseño básico para desarrollar la visión espacial.

6. Ser creativo. Para fomentar la creatividad se realizarán ejercicios con diversos métodos que desarrollan la creatividad, como por ejemplo el brainstorming o las analogías, empleados habitualmente para generar ideas.

7. Saber razonar lógicamente. Esto es, ser ordenado y preciso en la realización de un proyecto en los plazos previstos. Es muy importante que el alumno aprende a planificar y jerarquizar tareas. En el campo del diseño, especialmente en la fase productiva, esto es vital. Por ello se incidirá para que el alumno sea consciente de la importancia de establecer las secuencias correctas en cualquier trabajo. Para comprender mejor este principio se harán visitas a algún centro productivo (por ejemplo una fábrica de muebles, al ser un sector muy importante en nuestro entorno).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA EPV EN 3º ESO

1. Analizar imágenes teniendo en cuenta elementos básicos constitutivos de la sintaxis visual.
2. Seleccionar los elementos configurativos de línea y textura y adecuarlos a la descripción analítica de la forma.
3. Diferenciar y representar los matices de color en la naturaleza y en el entorno.
4. Representar geoméricamente formas naturales y artificiales.
5. Diseñar composiciones modulares sobre redes poligonales.
6. Interpretar composiciones buscando distintas alternativas en la organización de la forma.
7. Describir una forma tridimensional simple mediante la representación de sus vistas fundamentales.
8. Representar la sensación espacial en un plano utilizando como recurso gráfico la perspectiva cónica.
9. Reconocer distintos soportes y técnicas de expresión gráfico-plásticas.
10. Utilizar adecuadamente las técnicas gráficas según las intenciones comunicativas.
11. Apreciar y valorar las cualidades estéticas del patrimonio artístico y cultural de la Comunitat Valenciana, del Estado español y de otras culturas distintas de la propia.
12. Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA EPV EN 4º E.S.O

1. Analizar los elementos representativos y simbólicos de una imagen.
2. Seleccionar el tipo de línea y textura y adecuarlo a la finalidad expresiva de la representación gráfica.
3. Cambiar el significado de una imagen por medio del color.
4. Analizar la estructura de formas de la naturaleza y determinar ejes, direcciones y proporciones.
5. Buscar distintas variables compositivas en un determinado campo visual, teniendo en cuenta los conceptos de encuadre y equilibrio entre todos los elementos constitutivos.

6. Describir gráfica o plásticamente objetos tridimensionales e identificar sus elementos esenciales.
7. Describir, mediante los distintos sistemas de representación, formas tridimensionales elementales.
8. Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.
9. Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales.
10. Apreciar y valorar el patrimonio artístico y cultural de la Comunitat Valenciana, del Estado español y de otras culturas distintas de la propia.
11. Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.

Criterios de evaluación DIBUJO TÉCNICO I

1. Conocer las relaciones que pueden existir entre las obras de arte y el dibujo técnico.

Se intenta con este criterio ver la capacidad para asumir el concepto de Dibujo Técnico y su integración en las distintas manifestaciones artísticas.

2. Resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación.

Se pretende que el alumno sepa elegir en cada caso la respuesta más idónea para la resolución de los distintos ejercicios.

3. Resolver problemas de configuración de formas con trazados poligonales y con aplicación de recursos de transformaciones geométricas sobre el plano: Giros, traslaciones, simetrías u homotecia.

Con este criterio se pretende averiguar si los estudiantes han comprendido la naturaleza y alcance de las transformaciones en el plano, copiando formas dadas, introduciendo modificaciones, o creando formas inéditas.

4. Utilizar escalas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos.

Se pretende con este criterio que el alumno se familiarice con las relaciones entre los tamaños reales y los representados en el plano.

5. Ejecutar dibujos técnicos a distinta escala, utilizando la escala gráfica establecida previamente y las escalas normalizadas.

Manejar y conocer las distintas escalas aplicándolas a las distintas expresiones gráficas,

6. Aplicar el concepto de tangencia a la solución de problemas técnicos y al correcto acabado del dibujo en la resolución de enlaces y puntos de contacto.

Con este concepto se pretende desarrollar la precisión y el diseño de elementos de uso cotidiano para una mejor respuesta en su elaboración.

7. Diseñar objetos de uso común y no excesivamente complejos, en los que intervengan problemas de tangencia.

Se intenta conocer, de esta forma, si los estudiantes utilizan con fundamento la teoría básica sobre tangencias, siendo capaces de representar formas concretas en las que se den problemas del tipo mencionado, logrando un nivel aceptable en la calidad del acabado en la resolución de los enlaces. A la hora de manejar este criterio debe tenerse en cuenta el dibujo realizado a partir de un objeto real en el que haya habido que calcular radios, deducir centros y determinar puntos de tangencia. Los estudiantes indicarán el proceso seguido para la resolución del problema, incluyendo la ubicación de los diversos puntos de tangencia que hubiesen resultado del mismo.

8. Aplicar las curvas cónicas a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición, las tangencias o las intersecciones con una recta. Trazar curvas técnicas a partir de su definición.

Conocer las distintas curvas técnicas y su uso en la concreción de formas y volúmenes empleados en los distintos ámbitos industriales.

9. Obtener la definición gráfica de una cónica a partir del conocimiento de sus ejes, que, en el caso de la elipse, pueden ser reales o conjugados.

La principal intención de este criterio es la de valorar la capacidad para configurar gráficamente una cónica, tanto por la comprensión que de la misma se haya adquirido como por la destreza lograda en el uso de los instrumentos específicos para configurarla.

10. Utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos.

Representar en el plano las diversas formas planas y superficies para averiguar sus desarrollos y verdaderas magnitudes.

11. Realizar la perspectiva de objetos simples definidos por sus vistas fundamentales y viceversa.

Conocer la configuración tridimensional en un soporte bidimensional de las distintas representaciones de diversas formas geométricas y objetos sencillos.

Criterios de evaluación DIBUJO ARTÍSTICO I

Bloque 1. El dibujo como herramienta

1. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la Historia del Arte, en el proceso creativo, ya sea con fines artísticos, tecnológicos o científicos.
2. Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica.
3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.
4. Valorar y conocer la importancia del Dibujo Artístico, sus aplicaciones y manifestaciones a través de la Historia y en la actualidad con el estudio y observación de obras y artistas significativos.
5. Seleccionar, relacionar y emplear con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas.
6. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado.
7. Mantener su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
8. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.

Bloque 2. Línea y forma

1. Describir gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna.
2. Emplear la línea para la configuración de formas y transmisión de expresividad.
3. Utiliza la línea en la descripción gráfica de objetos expresando volumen, movimiento espacio y sensaciones subjetivas.
4. Representa formas naturales y artificiales, de forma analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna.
5. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista.
6. Describe gráficamente las formas atendiendo a sus proporciones, relacionándolas con formas geométricas simples.

Bloque 3. La composición y sus fundamentos

1. Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad.
2. Aplicar las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos u orgánicas dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva.
3. Seleccionar los elementos gráficos esenciales para la representación de la realidad observada según la función que se persiga (analítica o subjetiva) y su grado de iconicidad.
- 2.1. Relacionar y representar las formas en el plano atendiendo a las leyes visuales asociativas, a las organizaciones compositivas, equilibrio y direcciones visuales en composiciones con una finalidad expresiva, analítica o descriptiva.

Bloque 4. La luz .El claroscuro y la textura

1. Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro.
2. Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo.
3. Explorar las posibilidades expresivas de la textura visual y el claroscuro.
4. Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando diferentes técnicas grafico-plásticas mediante valores lumínicos.

5. Conocer el valor expresivo y configurador de la luz, tanto en valores acromáticos como cromáticos explicando verbalmente esos valores en obras propias y ajenas.
6. Observar y utilizar la textura visual con distintos procedimientos gráfico-plásticos, con fines expresivos y configuradores, en obras propias y ajenas.

Bloque 5. El color

1. Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas.
2. Aplicar el color siguiendo las dimensiones de este (valor-luminosidad, saturación-intensidad y cromatono) en la representación de composiciones y formas naturales y artificiales.
3. Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas y gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos.
4. Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal.
5. Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones.
6. Representa los matices cromáticos, a partir de observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios.

Criterios de evaluación de Dibujo Técnico II

1. Identificar en obras de arte elementos del dibujo técnico, pudiendo así establecer unos niveles elementales de integración que faciliten la comprensión de los aspectos artísticos y técnicos del dibujo.

Se intenta conocer con este criterio la capacidad para asumir el concepto de Dibujo Técnico en su totalidad, y especialmente en lo que respecta a su implicación en el arte (no sólo actual, sino de todos los tiempos) así como la aportación de la geometría y las matemáticas al arte, y también del arte al Dibujo Técnico.

2. Resolver problemas de configuración de formas con trazados poligonales y con aplicación de recursos de transformaciones geométricas sobre el plano: giros, traslaciones, simetrías u homotecia.

Con este criterio se pretende averiguar si los estudiantes han comprendido la naturaleza y alcance de las transformaciones en el plano, copiando formas dadas, introduciendo modificaciones o creando formas inéditas.

3. Construir escalas y utilizarlas en la ejecución de ejercicios concretos y en la lectura e interpretación de medidas reales sobre planos ya dibujados. Con ello se trata de valorar en qué medida los alumnos han comprendido el fundamento de las escalas, sobre todo en la aplicación a la configuración de sus propios dibujos resueltos a distinto tamaño de la realidad, y a la comprensión de los planos técnicos, mapas, diagramas, etc., y en general a la lectura de medidas de información visual proporcionada a distintas escalas. Es importante evaluar la construcción y uso de escalas volantes para dibujar a escala un objeto dado y para leer las medidas de un dibujo hecho a escala.

4. Diseñar objetos de uso común en los que intervengan problemas de tangencias entre circunferencias, arcos y rectas indistintamente. Se intenta conocer, de esta forma, si los estudiantes utilizan con fundamento la teoría básica sobre tangencias, siendo capaces de representar formas concretas en las que se den problemas del tipo mencionado, logrando un nivel aceptable en la calidad del acabado en la resolución de los enlaces. A la hora de manejar este criterio debe tenerse en cuenta el dibujo realizado a partir de un objeto real en el que haya habido que calcular radios, deducir centros y determinar puntos de tangencia. Los estudiantes indicarán el proceso seguido para la resolución del problema, incluyendo la ubicación de los diversos puntos de tangencia que hubiesen resultado del mismo.

5. Aplicar tangencias a curvas mediante procedimientos geométricos o con ayuda de instrumentos adecuados de trazado: Plantillas. Aplicar las curvas cónicas a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición. La propuesta de este criterio se debe a la conveniencia de juzgar

las destrezas alcanzadas en el manejo del material específico para los trazados a la hora de configurar curvas de apariencia compleja. Debe valorarse no sólo como instrumento para medir la habilidad alcanzada en la resolución de curvas propuestas, sino también en la del diseño de curvas creadas por los alumnos.

6. Utilizar el sistema diédrico para la representación de formas poliédricas o de revolución. Hallar la verdadera forma y magnitud y obtener sus desarrollos y secciones. El alumno deberá saber representar en el plano las diversas formas planas y superficies para averiguar sus desarrollos y verdaderas magnitudes.

7. Aplicar el sistema diédrico y la normalización para la representación de planos técnicos necesarios para describir y poder fabricar objetos con caras oblicuas a los planos de proyección. Con este criterio se quiere valorar el nivel alcanzado en el conocimiento del sistema diédrico aplicado, intencionadamente, a la normalización, referida a las cuestiones esenciales sobre acotación, cortes, roturas, etc. En la realidad, el sistema diédrico sirve para realizar planos técnicos, y éstos no tienen sentido si no van provistos de cotas y no recurren a ciertos convencionalismos que simplifican la representación y facilitan la lectura. Ante este criterio resulta imprescindible recurrir a objetos reales.

8. A partir de su representación diédrico, desarrollar y construir un sólido, poliédrico o de revolución, practicándole un corte oblicuo a los planos fundamentales y representándolo axonometricamente. La intención es evaluar la capacidad de comprensión del espacio y de análisis de la forma, al tiempo que valorar el grado de comprensión alcanzado en la relación y correspondencia entre los diversos sistemas de representación estudiados. Indudablemente el criterio incorpora una cierta destreza necesaria para la materialización visual del sólido, que si es de revolución aún resulta de más acusado nivel.

9. Realizar la perspectiva de un objeto definido por sus vistas o secciones y viceversa. Elaborar a partir de la representación diédrico la concreción espacial de los diversos objetos del mundo cotidiano que nos rodea.

10. Analizar el montaje de objetos compuestos utilizando el dibujo isométrico y las normas sobre acotación ajustadas a este sistema. Se propone este criterio como medio insustituible para medir el nivel alcanzado en la expresión y comprensión del sistema en su ver tiente de visión espacial, sobre todo en el uso de la perspectiva de explosión o expansión, en la que los componentes del conjunto se mantienen relacionados axialmente entre sí, pero lo suficientemente separados como para que la representación de unos no entorpezca la lectura de los otros, quedando patente el orden de montaje y ensamblaje. El nivel de dificultad no debe ser muy alto ya que el trabajo es arduo. En general será suficiente un conjunto con cuatro o cinco componentes.

11. Dibujar en perspectiva cónica y, preferentemente, a mano alzada formas del entorno con distintos puntos de vista, tanto de sus aspectos externos como, si procede, de los internos. El empleo de este criterio permite averiguar el nivel desarrollado en cuanto a capacidad para comprender el espacio, así como valorar la destreza lograda en cuanto a facilidad de trazo y calidad gráfica del mismo. Por otra parte, el presente criterio facilita, mejor que ningún otro, el conocimiento de las habilidades conseguidas por los estudiantes en el uso de las distintas técnicas gráficas que pueden ir desde las puramente lineales hasta las que requieran un gran contenido de texturas o de color.

12. Emplear el sistema de planos acotados, bien para resolver problemas de intersecciones, bien para obtener perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel. Mediante la aplicación de este criterio, se evaluará el nivel de conocimiento del sistema de planos acotados para utilizarlos en la resolución de casos prácticos como los propuestos. La utilización de escalas permitirá igualmente conocer el nivel de integración de los conocimientos que se van adquiriendo.

13. Diferenciar las posibilidades de comunicación y de análisis de los principales sistemas de representación (diédrico, axonométrico, cónico y acotado) en relación con el receptor o espectador.

A través de este criterio se pretende medir el nivel de entendimiento con respecto a las finalidades prácticas que persiguen los distintos sistemas de representación, en dos direcciones. La primera contempla la comprensión de cada sistema por el usuario (el emisor) y la segunda, la comprensión del sistema utilizado por quien lo lee (el receptor). Igualmente podrá valorarse la capacidad de los estudiantes para realizar la elección correcta de un sistema u otro, adecuando sus conocimientos a la mejor expresión y comprensión de sus proyectos.

14. Utilizar recursos gráficos como el color, las texturas, letras, signos o símbolos transferibles, tramas, etc., para exponer con mayor evidencia los datos y la información que el dibujo técnico propicia tanto técnica como científicamente.

La finalidad de este criterio es juzgar si se ha comprendido el aporte que en el campo de la comunicación y de la estética supone el recurrir a las técnicas gráficas indicadas. La cuestión es tanto más importante cuanto que, tradicionalmente, estos aspectos gráficos se han descuidado en el Dibujo Técnico. En otro orden, sirve para medir el nivel de destrezas alcanzadas y el interés por la buena calidad en el acabado y presentación de los trabajos.

15. Definir gráficamente un objeto por sus vistas fundamentales o su perspectiva, ejecutadas a mano alzada. Se pretende con este criterio que se sepa esbozar de una forma clara y limpia, siguiendo las normas, la idea inicial del diseño preliminar para su ulterior ejecución en la praxis industrial.

16. Obtener la representación de piezas y elementos industriales o de construcción y valorar la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, cortes, secciones, acotación y simplificación, indicadas en ellas. La finalidad de este criterio es seguir fielmente el lenguaje técnico empleado en la elaboración en los distintos formatos, para poder realizar su exacta elaboración.

17. Culminar los trabajos de Dibujo Técnico, utilizando los diferentes recursos gráficos, de forma que éste sea claro, limpio y responda al objetivo para el que ha sido realizado. Mediante la aplicación de este criterio, se evaluará el nivel de conocimiento de los distintos sistemas de representación así como el conocimiento de su normativa.

Criterios de Evaluación de Dibujo Artístico II

Bloque 1: La forma. Estudio y transformación.

BL1.1. Analizar los recursos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su aportación al desarrollo del lenguaje plástico, visual audiovisual, e identificar los recursos de los medios de comunicación de libre acceso como Internet. (CCLI, CD)

BL1.2. Colaborar y comunicarse para construir un producto o tarea colectiva filtrando y compartiendo información y contenidos digitales seleccionando la herramienta de comunicación TIC, servicio de la web social o módulo en entornos virtuales de aprendizaje más apropiado; aplicar buenas formas de conducta en la comunicación y prevenir, denunciar y proteger a otros del mal uso y malas prácticas en la RED. (CCLI, CD, CSC)

BL1.3. Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional. (CCLI, CAA)

BL1.4. Utilizar la línea, la mancha y el claroscuro en imágenes de diferente grado de iconicidad, atendiendo la naturaleza de la forma, natural o artificial y desarrollando la destreza en el dibujo. (CAA)

BL.1.5. Experimentar con diferentes técnicas gráficas en función del tipo de dibujo e interpretar la forma según sus intenciones comunicativas (ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjetivas). (CCLI, CAA)

Bloque 2: La expresión de la subjetividad.

BL2.1. Identificar en los dibujos y pinturas algunas de las técnicas secas y húmedas aplicadas y describir el procedimiento, las herramientas y los materiales utilizados teniendo en cuenta la terminología apropiada.

(CAA , CEC)

BL2.2. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, describiendo acciones, recursos materiales, plazos y responsabilidades para conseguir los objetivos propuestos, adecuar el plan durante su desarrollo considerando diversas alternativas para transformar las dificultades en posibilidades, evaluar el proceso y el producto final y comunicar de forma creativa los resultados obtenidos con el apoyo de los recursos adecuados. (CAA , SIEE)

BL2.3. Elaborar imágenes que representen objetos y espacios reconocibles utilizando en la representación la memoria y retentiva visual y táctil, y describir las funciones plásticas, estéticas y expresivas inherentes al mensaje que pretenden transmitir. (SIEE , CAA)

BL2.4. Producir obras propias gráfico-plásticas seleccionando los soportes, y materiales de manera individual o colectiva, y utilizar con propiedad las técnicas secas y húmedas, y los recursos tecnológicos y digitales más idóneos para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir. (CAA , CD)

BL2.5. Identificar las diferentes técnicas de dibujo en obras de arte y analizar el procedimiento y los materiales utilizados así como las cualidades gráficas, estéticas y expresivas de cada una de ellas. (SIEE , CEC)

Bloque 3: Dibujo y perspectiva.

BL3.1. Identificar en obras de arte el uso de la perspectiva aérea para representar la profundidad, analizar la disposición de los objetos en el espacio y construir propuestas personales teniendo en cuenta la perspectiva, los materiales y técnicas apropiadas.(CEC , SIEE)

BL3.2. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad, las formas, aisladas o en una composición del entorno inmediato (interiores y exteriores), y expresar las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos. (CAA , CMCT)

Bloque 4: El cuerpo humano como modelo.

BL.4.1. Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana e identificar las relaciones de proporcionalidad entre el conjunto y sus partes, así como su entorno. (CMCT)

BL 4.2. Reproducir gráficamente la figura humana captando el movimiento y atendiendo a la expresividad de cada una de las partes y de manera global teniendo en cuenta los conceptos de proporción, dirección, estructura formal y aplicando diferentes técnicas y materiales. (CMCT , CAA , CEC)

BL.4.3. Realizar apuntes del natural y bocetos de la figura humana, representándola de manera proporcionada en relación al plano experimentando con los cambios de escala y tamaño y teniendo en cuenta los recursos gráfico-plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana. (CMCT , CAA)

Bloque 5: El dibujo en el proceso creativo.

BL5.1. Analizar en obras de arte los elementos configurativos y expresivos del lenguaje visual (punto, línea, textura, y color), identificar algunos estilos artísticos, describiendo el proceso de creación y analizar los distintos soportes, materiales y técnicas que constituyen la imagen para situarlas en el período al que pertenecen. (CEC , CMCT , CAA)

BL5.2. Identificar las herramientas digitales de dibujo y aplicar algunos recursos en la creación gráfico-plástica argumentando su uso como otra forma de aportar soluciones creativas a los proyectos emprendidos. (CAA , CD)

BL.5.3. Crear o reinterpretar obras de arte experimentando con la huella gráfica de los elementos configurativos del lenguaje visual (punto, línea, textura y color) de forma personal para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir. (CAA , SIEE)

BL.5.4. Gestionar de forma eficaz tareas o proyectos, hacer propuestas creativas y confiar en sus posibilidades, mostrar energía y entusiasmo durante su desarrollo, tomar decisiones razonadas asumiendo riesgos y responsabilizarse de las propias acciones y de sus consecuencias. (CAA, SIEE , CSC)

b) Instrumentos de Evaluación

- Observación directa del trabajo en clase
- Pruebas objetivas. Exámenes
- Trabajos de clase. Láminas o proyectos

c) Tipos de Evaluación

- **EVALUACIONES ORDINARIAS:** La nota de cada evaluación se deduce de tres ámbitos: Exámenes, comportamiento en clase y entrega de los trabajos.

Se podrán establecer **recuperaciones** de evaluaciones suspendidas dentro del curso lectivo, en las fechas establecidas por el profesor, y sólo para aquellos alumnos/as que hayan suspendido.

-**EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA:** Finalizadas las clases se procede a las evaluaciones extraordinarias para aquellos alumnos que no han superado la materia.

- **EVALUACIÓN DE PENDIENTES:** Para aprobar la asignatura de EPV suspendida en cursos lectivos anteriores habiendo promocionado el alumno, se planteará una fecha de examen a la que el alumno deberá presentarse con el material oportuno de la asignatura.

d) Criterios de Calificación

	Trabajo de Clase	Exámenes	Actitudinales
1º ESO	50%	20%	30%
2º ESO	50%	20%	30%
3º ESO	50%	20%	30%
4º ESO	60%	20%	20%
1º BACH	20%	70%	10%
2º BACH	10%	80%	10%

Nota: El 20% de faltas sin justificar en una evaluación es motivo de suspenso en dicha evaluación.
Ejemplo: una evaluación de 86 días 17 días sin justificación.

e) Actividades de Refuerzo y Ampliación

Las actividades de refuerzo son actividades sencillas con las que el alumno puede repasar y trabajar conceptos, aplicar técnicas y afianzar destrezas. Por tanto, estas actividades son particularmente interesantes en los casos en los que conviene reforzar el aprendizaje de los alumnos y alumnas con dificultades.

Las actividades de ampliación plantean la aplicación de conceptos, procedimientos y actitudes de forma adecuada a aquellos alumnos y alumnas adelantados.

8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y NEE

En el Proyecto Curricular del Centro se hace referencia a este apartado. No obstante, damos a continuación unas directrices para el Área de Educación Plástica y Visual.

Los materiales curriculares deben contemplar las diferencias individuales de capacidades, motivación e intereses de los alumnos y alumnas; para ello, posibilitan una acción abierta de los profesores y profesoras, de forma que tanto el nivel de los contenidos como los planteamientos didácticos puedan variar según las necesidades específicas del aula.

En los materiales de Educación Plástica y Visual la atención a la diversidad de los alumnos y alumnas reviste especial importancia debido a la complejidad de algunos de los contenidos del programa, y debe estar presente siempre en la actividad docente para lograr los mejores resultados. Esta atención a la diversidad se contempla en tres planos: *la programación, la metodología y las actividades de refuerzo y ampliación, además de las posibles adaptaciones curriculares.*

- Atención a la diversidad en la programación

El área de Educación Plástica y Visual tiene una programación que contempla aquellos contenidos en los que los alumnos muestran un nivel menos homogéneo. Tal es el caso de la comprensión de algunos aspectos que exigen un alto nivel de comprensión espacial o un nivel de ejecución muy especializado. Teniendo en cuenta que no todos los alumnos adquieren al mismo tiempo y con la misma intensidad los contenidos tratados, la programación debe estar diseñada de modo que asegure un nivel mínimo para todos los alumnos al final de la etapa, prestando oportunidades para recuperar lo no adquirido en su momento.

La programación cíclica da la oportunidad de volver a retomar los conceptos básicos para garantizar en todo momento su comprensión por parte de todos los alumnos. Por otra parte, la presencia de los tres bloques de contenidos en cada curso permite que cada uno de los alumnos y alumnas pueda profundizar en aquel campo en que tiene mejores aptitudes o reforzar los aspectos que no domina en el nivel exigido. Cada unidad, abre un mundo de posibilidades de observación, análisis y creación que permite a los profesores adaptar el programa a las peculiaridades de sus alumnos una vez que se ha garantizado el conocimiento de lo esencial.

- Atención a la diversidad en la metodología

La metodología y las estrategias didácticas concretas que van a aplicarse en el aula también contemplan la diversidad de los alumnos y alumnas. Dichas estrategias afectan fundamentalmente a la enseñanza de los conceptos y a los diferentes niveles de dificultad en la propuesta de actividades. En cuanto a la enseñanza de conceptos, se realiza a partir de imágenes concretas y a través de experiencias sencillas que se pueden tener en el aula. Permite, por tanto, respetar las diferencias individuales por medio de la elección del proceso didáctico que mejor se acomode a cada alumno. En cuanto a las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades, se abre toda una gama de posibilidades donde se estimula especialmente la imaginación, la creatividad y el goce estético, que hagan natural la comunicación. En general se puede decir que las formas didácticas tienen en cuenta el punto de partida de cada alumno o alumna, sus dificultades específicas y sus necesidades de comunicación.

- Atención a la diversidad en las actividades de refuerzo y ampliación

Las actividades de refuerzo son actividades sencillas con las que el alumno puede repasar y trabajar conceptos, aplicar técnicas y afianzar destrezas. Por tanto, estas actividades son particularmente interesantes en los casos en los que conviene reforzar el aprendizaje de los alumnos y alumnas con dificultades. Las actividades de ampliación plantean la aplicación de conceptos, procedimientos y actitudes de forma adecuada a aquellos alumnos y alumnas adelantados.

- Adaptaciones curriculares

Para alumnos con necesidades educativas especiales se realizarán las adaptaciones curriculares necesarias, solicitando la oportuna información al Departamento de Orientación y siguiendo las pautas marcadas con carácter general en esta programación. El proyecto que se presenta trata de ser lo suficientemente flexible para proponer una enseñanza lo más individualizada posible. Para ello contempla, desde diversos ángulos, la posibilidad de atender a los distintos niveles de conocimiento y circunstancias que puedan presentarse en un mismo grupo.

1. Distinción entre contenidos prioritarios y complementarios.

Dicha distinción ya se ha dejado especificada en los mínimos exigidos.

2. Actividades diferenciadas.

Las actividades a aplicar deberán ser graduadas con diferente nivel de dificultad sin perder nunca el objetivo fundamental que se pretende conseguir.

3. Metodologías diversas.

El modelo general de los métodos de trabajo que se empleen deber ser tal que la enseñanza/aprendizaje resulte realmente activa y creativa, nunca repetitiva ni imitativa. Cada tipo de contenidos requerirá un método ajustado a sus características, pero la cuestión, ahora, es la diversificación de métodos según la diversidad del alumno.

4. Diferentes agrupamientos de alumnos.

9. FOMENTO DE LA LECTURA

Las materias de nuestro departamento contribuirán al Plan de Fomento de la Lectura de la siguiente manera:

Educación Plástica y Visual

Uno de los pilares fundamentales de la Educación Plástica y Visual es el estudio y aplicación de las diferentes formas de expresión gráfica y plástica, por lo que la estimulación de la capacidad expresiva del alumno es una constante en cualquier apartado que se analice dentro de esta programación. En cuanto a las medidas que se contemplan para estimular el interés y el hábito de la lectura, la primera se encuentra en la primera aproximación a cada una de las unidades didácticas. *La lectura comprensiva del tema, la búsqueda de información y la puesta en común de experiencias previas, sólo son posibles mediante la utilización necesaria de la lectura.*

Otras de las actividades propuestas son:

- Lectura y recomendación de textos y recursos en Internet relacionados con la asignatura
- Utilización de la Biblioteca y salas de informática como centros de información
- Lectura de imágenes (pilar básico de nuestra asignatura)
- Ilustración de textos y diseño de portadas o anuncios publicitarios
- Creación de un cómic basado en una obra literaria

Para la realización de muchas de estas actividades se requiere la lectura previa de los textos sobre los que se trabajará, y la estimulación se consigue por el hecho de que la lectura es el vehículo necesario para desarrollar una obra personal con otras connotaciones expresivas.

Dibujo Técnico I y II:

El acceso a un lenguaje tan específico y de conceptos tan abstractos, contribuye al tratamiento y comprensión de textos que de otra manera no se darían, por lo que el alumno, mediante apuntes, anotaciones, esquemas, desarrollos y textos en general adquirirá la capacidad para comprender y reflexionar sobre los contenidos de la materia en sí.

10. UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Espiral Cromática

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

11. RECURSOS DIDÁCTICOS Y ORGANIZATIVOS

Los recursos materiales condicionan el currículo desde el punto de vista de la adecuación a las condiciones del centro, a los alumnos y a la selección y organización de los contenidos y actividades programadas. El aula, que es amplia y bien iluminada, contará con una dotación mínima de agua corriente y desagüe así como de red eléctrica.

Mobiliario específico:

- Mesa y silla para el profesor.
- Mesa amplia y banquetta para los alumnos.
- Armarios con estanterías.
- Estanterías abiertas para el secado de trabajos.
- Tablón anunciador de corcho para exposición de trabajos.
- Cañón de proyección y pantalla.

Material del aula:

- Juego de modelos geométricos.
- Caballetes para dibujo o pintura.
- Caballetes de modelado.
- Bustos y estatuillas de escayola.
- Plantillas para la pizarra.
- Pinceles y brochas.
- Papelería: cartulinas, acetatos, etc.
- Tijeras, cinta adhesiva, barras adherentes, juego de rotuladores, lapiceros y carboncillo.

Material compartido con otras aulas y Departamentos:

- Vídeo, DVD y monitor de televisión.
- Ordenador con impresora.

Además de contar con estos recursos, el alumno dispondrá continuamente de los materiales bibliográficos que el fondo de la biblioteca del centro pueda proporcionar y del texto que con carácter obligatorio o recomendado ha indicado el departamento para el curso correspondiente.

12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Este tipo de actividades deben buscar los siguientes objetivos:

- APRENDER viendo, observando, gozando con la experiencia directa. Una imagen vale más que mil palabras.
- INTEGRAR comprensiones globales que ayuden a la deducción de concepto y construcción de esquemas mentales.
- CONSOLIDAR Y REFORZAR los conocimientos alcanzados y que por naturaleza pudieran olvidarse pronto.
- EXTENDER las situaciones a la que aplicar los conocimientos adquiridos.
- RELACIONAR los conceptos asimilados con las demás áreas de actuación de las actividades humanas.
- CONVIVIR estrechando relaciones, intercambiando opiniones, experimentando emociones, etc.

Las actividades relacionadas con visitas y participación en talleres fuera del instituto, es decir, actividades extraescolares, se realizarán en el mes de **FEBRERO**. Visitando los museos de Arte sitios en la ciudad de Alicante. MACA

Además se prevee la participación de este departamento en las Olimpiadas de Dibujo Técnico.

Dentro de las actividades a realizar **en el propio centro** se prevén las siguientes:

- Taller de Mandalas a la Acuarela.
- Realización de una exposición con el tema “CONTRA LA VIOLENCIA de GÉNERO”.

San Vicente del Raspeig, Septiembre 2018

El Jefe del Departamento

Fdo. David Fernández Hidalgo