

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 2019/20

I.E.S. GUADARRAMA

Contenido

1. PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO
2. SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN
3. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES
4. PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS POR CURSOS
5. ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN A REALIZAR EN JUNIO ENTRE LA EVALUACIÓN ORDINARIA Y LA EXTRAORDINARIA

1. PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO

8

Profesores:

D. Saúl Mario Pérez Suchan (Jefe de departamento)
D. Jaime de la Jara Velasco

Reunión de Departamento:

Viernes de 12.25 a 13.20 h.

Espacios:

2 aulas de dibujo específicas, Dibujo 1 y Dibujo 2. Los alumnos trabajan siempre en ellas las asignaturas del departamento y no en su aula de referencia.

Grupos:

14 grupos. Se distribuyen de la siguiente manera:

- 1 grupo de 1º de Bachillerato (Dibujo Técnico)
- 1 grupo de 2º de Bachillerato de (Dibujo Técnico)
- 1 grupo de 1º de Bachillerato de (Dibujo Artístico)
- 1 grupo de 2º de Bachillerato de (Dibujo Artístico)
- 1 grupo de 4º de ESO. (E.P.V.A.)
- 4 grupos de 2º de ESO. (E.P.V.A.)

5 grupos de 1º de ESO. (E.P.V.A.)

Se imparten en inglés todos los grupos de 1º de ESO y tres de los grupos de 2º de ESO. En el resto de niveles los alumnos desarrollan la materia en castellano.

Criterios pedagógicos

La programación tiene en cuenta las directrices marcadas por la normativa en vigor, adaptada a los recursos disponibles. Se desarrollan durante el curso los temas más importantes ya que no es posible tratar en profundidad todos los contenidos, dado el escaso número de sesiones de que disponen anualmente los profesores para abordar el exagerado volumen de los programas oficiales, a lo que se suma el habitual bajo nivel de conocimientos previos de los alumnos de E.S.O. en la materia.

En la E.S.O. se respetarán los contenidos mínimos, añadiendo algunos aspectos que completen los temas programados, puesto que en ocasiones los libros de texto tratan insuficientemente algunos temas o los dan por sabidos de cursos anteriores. Los

contenidos se adaptarán en todo caso a los requerimientos y características de los distintos grupos.

Material didáctico:

Libros de texto (obligatorios):

1º de ESO: Arts and Crafts A, Editorial Mc Graw Hill. ISBN: 978-84-486-1175-0

2º de ESO (grupos bilingües): Arts and Crafts B, Editorial Mc Graw Hill. ISBN: 978-84-486-1177-4

1º de bachillerato (Dibujo técnico 1):

Dibujo técnico 1, Editorial Editex. ISBN: 978-84-9161-856-0

Cuaderno de láminas Dibujo Técnico 1. Editorial Editex. ISBN: 978-84-9078-990-2

2º de bachillerato (Dibujo técnico 2):

Dibujo técnico 2, Editorial Editex. ISBN: 978-84-9078-769-4

Cuaderno de láminas de Geometría Plana y Normalización. ISBN: 978-84-9771-249-1

Cuaderno de láminas de Sistemas de Representación. ISBN: 978-84-9771-359-7

En el grupo no bilingüe de EPVA de 2º de ESO, en el grupo de EPVA de 4º de la ESO y en 1º y 2º de Dibujo Artístico de bachillerato se trabaja la materia sin libro de texto y con materiales de texto proporcionados por el profesor.

2. SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN

Al finalizar cada trimestre el departamento analiza los resultados obtenidos con el objetivo de reajustar la práctica docente ahí donde se considere preciso.

3. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Este curso el Departamento de Dibujo no realiza actividades complementarias ni extraescolares de diseño propio, reservándose sus profesores integrantes la posibilidad de realizar, a título personal, apoyos puntuales a actividades propuestas por la dirección del centro u otros departamentos.

4. PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS POR CURSOS

- **EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º DE ESO**

Esta programación está basada en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE) y en el Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

CONTENIDOS

A partir del DECRETO 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, se desarrollan los contenidos de esta asignatura.

Los contenidos del currículo oficial de la Comunidad de Madrid están agrupados en tres bloques: El bloque de expresión plástica, comunicación audiovisual y el de dibujo técnico.

Bloque 1. Expresión plástica

Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro.

El Color: colores primarios, secundarios sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos

Las texturas: textura visual y textura táctil. - Técnicas para la creación de texturas.

Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva.

Evaluación y análisis de procesos creativos.

El collage distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado, figuras tridimensionales.

Procedimientos y técnicas: secas y húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados

Bloque 2. Comunicación audiovisual

Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.

Significación de las imágenes: significante-significado: símbolos e iconos. - Iconicidad

Elementos de la imagen y su significación. Encuadre, formato y composición

El Proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.

Realización de un proyecto de animación.

Bloque 3. Dibujo Técnico

Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.

Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.

Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón

Trazado de perpendiculares y paralelas con compás

Ángulos. - Clasificación, operaciones con ángulos. - Suma, resta, divisiones,

Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales.

Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.

Resolución de trazados con rectas y curvas.

Los triángulos: clasificación y trazados.: el baricentro, el incentro o el circuncentro.

Los cuadriláteros: clasificación, trazados.

Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.
La proporción: teorema de Thales.

TEMPORALIZACIÓN

La temporalización de los contenidos expuestos se realiza a criterio del profesor que imparte la materia en función de los criterios pedagógicos del departamento anteriormente expuestos.

METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La metodología será de clase magistral apoyada en la realización simultánea de prácticas escogidas por el profesor de acuerdo al nivel de diversidad del grupo.

CONTENIDOS MÍNIMOS

Los contenidos mínimos que debe de alcanzar el alumno al finalizar el curso serán las siguientes:

- Realizar una mediatriz
- Realizar una bisectriz
- Trazar paralelas y perpendiculares con escuadra y cartabón.
- Dividir en partes iguales un segmento.
- Trazar triángulos básicos.
- Discernir entre polígonos regulares e irregulares.
- Componer con formas planas.
- Analizar y conocer las finalidades de los lenguajes visuales básicos.
- Expresarse a través del punto, línea, plano, textura y color.
- Conocer la teoría del color sustractiva. Colores primarios y secundarios.
- Aplicar adecuadamente la técnica de claroscuro.

COMPETENCIAS CLAVE

Adquisición de la competencia artística y cultural: aprender a mirar, ver, observar y percibir.

Desarrollo de la competencia social y ciudadana: cooperación, respeto, tolerancia y flexibilidad en el trabajo en equipo.

Adquisición de la competencia de aprender a aprender: reflexión sobre los procesos e investigación creativa.

Adquisición de la competencia en tratamiento de la información: la imagen y las nuevas tecnologías.

Adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: observación y descubrimiento del entorno, experimentación y reflexión sobre su representación.

Adquisición de la competencia de aprender a desenvolverse a través del lenguaje simbólico mediante la geometría.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

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: configuración estructural, textura y color.
4. Diferenciar la variedad de texturas visuales y táctiles que se pueden producir mediante la manipulación de técnicas y materiales diversos.
5. Utilizar el color y la textura como medios de expresión.
6. Describir gráficamente formas identificando su orientación espacial y la relación entre sus direcciones.
7. Dibujar formas geométricas simples.
8. Representar con formas planas sensaciones espaciales, utilizando cambios de tamaño, superposición y contraste.
9. Representar un espacio del entorno, utilizando como recurso expresivo los contrastes lumínicos.
10. Conocer distintos medios de expresión gráfico-plásticos.
11. Valorar las cualidades estéticas de entornos, objetos e imágenes de la vida cotidiana.
12. Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Bloque 1. Expresión plástica

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
 - 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
 - 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.
 - 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)

4. Experimentar con los colores primarios y secundarios.

4.1 Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva.

5. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

5.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

6. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

6.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

7.1. Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

7.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

7.3. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

7.4. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

7.5. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico – plásticas.

7.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

2. Identificar signficante y significado en un signo visual.

2.1. Distingue signficante y significado en un signo visual.

3. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

- 3.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
- 3.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
- 3.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
4. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
 - 4.1. Distingue símbolos de iconos.
 - 4.2. Diseña símbolos e iconos.
5. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
 - 5.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
6. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 6.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
7. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
 - 7.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
 - 7.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

Bloque 3. Dibujo técnico

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

9. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
 - 9.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
10. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
 - 10.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
 - 10.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
11. Conocer lugares geométricos y definirlos.
 - 11.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
12. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
 - 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
13. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
 - 13.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
14. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
 - 14.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
15. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
 - 15.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
16. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
 - 16.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Las notas de cada evaluación se determinan basándose en los resultados de los ejercicios prácticos, tanto los correspondientes al libro de texto, como los que considere oportuno proponer el profesor. Se tienen en cuenta la actitud e interés y especialmente el trabajo realizado en clase.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación media de cada una de las evaluaciones debe ser superior a 4,5 puntos para considerarse aprobadas. La actitud del alumno se valora a la hora del redondeo de la nota.

Las rubricas que cada profesor del departamento utilice pueden ser tenidas en cuenta a la hora de calificar como una ayuda en la constatación del grado de consecución de los diferentes contenidos por parte del alumno.

El alumno al que no le alcanza la media a 4,5, realiza una recuperación de los ejercicios suspensos desarrollando la repetición de las mismas o las láminas de contenidos mínimos que el profesor considere oportuno.

Los alumnos deben respetar las fechas de entrega de los ejercicios.

SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Las evaluaciones pendientes son recuperables con los trabajos determinados por el profesor.

RECUPERACIÓN DE LOS ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE

El profesor encargado de la docencia en primero es quien determina si se pueden considerar alcanzados los objetivos mínimos en el caso de los alumnos que tengan pendiente la materia de primero.

El alumno aprueba la materia pendiente al aprobar dos evaluaciones de la materia de segundo. En el caso de que el alumno no apruebe estas dos evaluaciones puede aprobar obteniendo 4,5 puntos de media en la entrega de trabajos que se realiza durante la tercera evaluación. Se informará a los alumnos de dichos trabajos de recuperación a lo largo del primer trimestre del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN PARA LOS ALUMNOS QUE PIERDAN EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA

Los alumnos que pierdan el derecho a la evaluación continua, deben presentar todos los trabajos desarrollados a lo largo del curso en el mes de junio en la fecha que designe el departamento al efecto.

PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

El alumno realiza los trabajos determinados por el departamento. Estos trabajos tienen carácter evaluador y deben ser entregados en la fecha determinada por el departamento. La prueba consistirá en la realización de ejercicios similares a los realizados durante el curso, siendo necesario alcanzar como mínimo una calificación de 4,5 para la obtención del aprobado.

SISTEMA PARA INFORMAR AL ALUMNO Y SU FAMILIA DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

El alumno puede informarse de los criterios de evaluación y calificación consultando esta programación en la página web del instituto.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En las programaciones de aula, el profesor tiene en cuenta las diferentes características de los grupos, utilizando la metodología, recursos, temporalización y agrupamientos que permitan obtener mejores resultados docentes y

- estudia la posibilidad de desarrollar estrategias de trabajo cooperativo y de combinar el trabajo individual con el trabajo en equipo utilizando agrupamientos flexibles, todo ello siempre y cuando el carácter de los contenidos así lo permita.

- analiza cuáles son los materiales y recursos más adecuados para cada caso, así como las técnicas gráfico-plásticas que mejor se adapten a las posibilidades de los grupos.
- La temporalización es por ello igualmente flexible, pudiendo ser elegida por el profesor sobre la marcha a fin de lograr la mejor adaptación posible a las características de cada curso.

ADAPTACIONES CURRICULARES SIGNIFICATIVAS PARA ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

En caso de existir alumnos con necesidades educativas especiales que requieran el desarrollo de una adaptación curricular significativa, el profesor encargado del grupo correspondiente debe realizarla, ajustándose a las posibilidades y necesidades del alumno. Se estudia en qué medida es necesario adaptar las actividades a fin de lograr que todos los alumnos alcancen los objetivos mínimos.

MEDIDAS PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Ya que la programación se realiza antes del inicio de la actividad docente las propuestas de mejora se van realizando a lo largo del curso tras reflexionar sobre los aspectos a mejorar, pues la programación es un proceso continuo de reflexión y planificación que posibilita la evaluación de la práctica docente. Sus conclusiones se registran finalmente en la Memoria de fin de curso, en la que se procede a la incorporación de los cambios necesarios.

• EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º DE ESO

INTRODUCCIÓN

Esta programación está basada en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE) y en el Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

CONTENIDOS

A partir del DECRETO 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, se desarrollan los contenidos de esta asignatura.

Los contenidos del currículo oficial de la Comunidad de Madrid están agrupados en tres bloques: El bloque de expresión plástica, comunicación audiovisual y el de dibujo técnico.

Bloque 1. Expresión plástica

1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.
2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.
3. Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.
4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.
 - Significado del color.
 - Tratamiento del color con herramientas digitales.
5. La textura los diferentes tipos de textura.
6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.
7. La imagen visual como representación: niveles de iconicidad.
8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas y técnicas mixtas.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt.
2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.
3. El lenguaje del cómic.
4. La retórica publicitaria.
5. Estructura narrativa cinematográfica.
6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación.
 - Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

Bloque 3. Dibujo Técnico

1. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
2. Trazado de polígonos regulares conociendo el lado.
3. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.
4. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.
5. Sistemas de representación y sus aplicaciones.
6. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.
7. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
 - Coeficientes de reducción.
8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

TEMPORALIZACIÓN

La temporalización de los contenidos expuestos se realiza a criterio del profesor que imparte la materia en función de los criterios pedagógicos del departamento anteriormente expuestos.

METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La metodología será de clase magistral apoyada en la realización simultánea de prácticas escogidas por el profesor de acuerdo al nivel de diversidad del grupo.

CONTENIDOS MÍNIMOS

Las contenidos mínimos que debe de alcanzar el alumno al finalizar el curso serán las siguientes:

- Trazar polígonos básicos inscritos en una circunferencia.

- Clasificar polígonos regulares convexos y estrellados y polígonos irregulares.
- Reconocer giros y simetrías en diseños.
- Conocer los fundamentos básicos de los sistemas de representación diédrico, isométrico y caballera.
- Conocer las diferentes teorías del color sustractiva y aditiva.
- Componer de forma equilibrada creando proporción y ritmo.
- Expresarse a través de distintos tipos de línea y claroscuro.
- Conocer la teoría sustractiva del color. Colores primarios y secundarios.
- Establecer en una imagen los diferentes niveles de iconicidad.
- Analizar la imagen connotativa y denotativamente.
- Reconocer las leyes de la Gestalt.

COMPETENCIAS CLAVE

Adquisición de la competencia artística y cultural: aprender a mirar, ver, observar y percibir.

Adquisición de autonomía e iniciativa personal: aprender a tomar decisiones a lo largo de un proceso creativo.

Desarrollo de la competencia social y ciudadana: cooperación, respeto, tolerancia y flexibilidad en el trabajo en equipo.

Adquisición de la competencia de aprender a aprender: reflexión sobre los procesos e investigación creativa.

Adquisición de la competencia en tratamiento de la información: la imagen y las nuevas tecnologías.

Adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: observación y descubrimiento del entorno, experimentación y reflexión sobre su representación.

Adquisición de la competencia de aprender a desenvolverse a través del lenguaje simbólico mediante la geometría.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

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: configuración estructural, textura y color.
4. Diferenciar la variedad de texturas visuales y táctiles que se pueden producir mediante la manipulación de técnicas y materiales diversos.
5. Utilizar el color y la textura como medios de expresión.

6. Describir gráficamente formas identificando su orientación espacial y la relación entre sus direcciones.

7. Dibujar formas geométricas simples.
8. Representar con formas planas sensaciones espaciales, utilizando cambios de tamaño, superposición y contraste.
9. Representar un espacio del entorno, utilizando como recurso expresivo los contrastes lumínicos.
10. Conocer distintos medios de expresión gráfico-plásticos.
11. Valorar las cualidades estéticas de entornos, objetos e imágenes de la vida cotidiana.
12. Apreciar y valorar las cualidades estéticas del patrimonio cultural de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas a la propia.
13. Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Bloque 1. Expresión plástica

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
 - 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
 - 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.
 - 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
 - 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.
 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).
 - 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)
 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
 - 4.1 Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
 - 4.2 Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

4.3 Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.

5.1 Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

6.1 Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

6.2 Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

6.3 Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

7. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.

7.1 Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.

8. Crear composiciones gráfico- plásticas personales y colectivas.

8.1 Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

9. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

9.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

10. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

10.1 Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

10.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

10.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

10.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

10.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

10.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.

10.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

2.1 Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

2.2 Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

3. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

3.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

3.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

3.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

4. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

4.1 Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

4.2 Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

5. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.

5.1 Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

5.2 Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

6. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

6.1 Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

7. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.

7.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

8. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

8.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

9. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

9.1 Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

10. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

11. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
 - 11.1 Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
12. Aprender el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.
 - 12.1 Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
13. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
 - 13.1 Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
 - 1.1 Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
2. Estudiar la construcción de los polígonos regulares conociendo el lado.
 - 2.2 Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
3. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
 - 3.1 Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
 - 3.2 Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencia y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
4. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
 - 4.1 Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
5. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
 - 5.1 Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
6. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
 - 6.1 Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
7. Estudiar conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
 - 7.1 Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
8. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
 - 8.1 Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
9. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.

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

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

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Las notas de cada evaluación se determinan basándose en los resultados de los ejercicios prácticos, tanto los correspondientes al libro de texto, como los que considere oportuno proponer el profesor. Se tienen en cuenta la actitud e interés y especialmente el trabajo realizado en clase.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación media de cada una de las evaluaciones debe ser superior a 4,5 puntos para considerarse aprobadas. La actitud del alumno se valora a la hora del redondeo de la nota.

Las rubricas que cada profesor del departamento utilice pueden ser tenidas en cuenta a la hora de calificar como una ayuda en la constatación del grado de consecución de los diferentes contenidos por parte del alumno.

El alumno al que no le alcanza la media a 4,5, realiza una recuperación de los ejercicios suspensos desarrollando la repetición de las mismas o las láminas de contenidos mínimos que el profesor considere oportuno.

Los alumnos deben respetar las fechas de entrega de los ejercicios.

SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Las evaluaciones pendientes son recuperables con los trabajos determinados por el profesor.

RECUPERACIÓN DE LOS ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE

El profesor encargado de la docencia en segundo es quien determina si se pueden considerar alcanzados los objetivos mínimos en el caso de los alumnos que tengan pendiente la materia de segundo.

El alumno aprueba la materia pendiente obteniendo 4,5 puntos de media en la entrega de trabajos que se realiza en cada evaluación. Se informará a los alumnos de dichos trabajos de recuperación a lo largo del primer trimestre del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN PARA LOS ALUMNOS QUE PIERDAN EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA

Los alumnos que pierdan el derecho a la evaluación continua, deben presentar todos los trabajos desarrollados a lo largo del curso en el mes de junio en la fecha que designe el departamento al efecto.

PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

El alumno realiza los trabajos determinados por el departamento. Estos trabajos tienen carácter evaluador y deben ser entregados en la fecha determinada por el departamento. La prueba consistirá en la realización de ejercicios similares a los realizados durante el curso, siendo necesario alcanzar como mínimo una calificación de 4,5 para la obtención del aprobado.

SISTEMA PARA INFORMAR AL ALUMNO Y SU FAMILIA DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

El alumno puede informarse de los criterios de evaluación y calificación consultando esta programación en la página web del instituto.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En las programaciones de aula, el profesor tiene en cuenta las diferentes características de los grupos, utilizando la metodología, recursos, temporalización y agrupamientos que permitan obtener mejores resultados docentes y

- estudia la posibilidad de desarrollar estrategias de trabajo cooperativo y de combinar el trabajo individual con el trabajo en equipo utilizando agrupamientos flexibles, todo ello siempre y cuando el carácter de los contenidos así lo permita.
- analiza cuáles son los materiales y recursos más adecuados para cada caso, así como las técnicas gráfico-plásticas que mejor se adapten a las posibilidades de los grupos.
- La temporalización es por ello igualmente flexible, pudiendo ser elegida por el profesor sobre la marcha a fin de lograr la mejor adaptación posible a las características de cada curso.

ADAPTACIONES CURRICULARES SIGNIFICATIVAS PARA ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

En caso de existir alumnos con necesidades educativas especiales que requieran el desarrollo de una adaptación curricular significativa, el profesor encargado del grupo correspondiente debe realizarla, ajustándose a las posibilidades y necesidades del alumno. Se estudia en qué medida es necesario adaptar las actividades a fin de lograr que todos los alumnos alcancen los objetivos mínimos.

MEDIDAS PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Ya que la programación se realiza antes del inicio de la actividad docente las propuestas de mejora se van realizando a lo largo del curso tras reflexionar sobre los aspectos a mejorar, pues la programación es un proceso continuo de reflexión y planificación que posibilita la evaluación de la práctica docente. Sus conclusiones se registran finalmente en la Memoria de fin de curso, en la que se procede a la incorporación de los cambios necesarios.

UNIDADES DIDÁCTICAS

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.
- Esquematisar 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.
- Apreciar 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.

UNIDAD DIDÁCTICA 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.

SECUENCIACIÓN, DISTRIBUCIÓN TEMPORAL (PARA 4º DE E.S.O.)

1ª EVALUACIÓN

UD 1- . LAS FORMAS.

UD 2- ELEMENTOS CONFIGURATIVOS DE LOS LENGUAJES VISUALES

UD 3- LA COMPOSICIÓN.

2º EVALUACIÓN

UD 4- LENGUAJE VISUAL.

UD 5- DISEÑO GRÁFICO.

UD 6- DISEÑO PUBLICITARIO

3º EVALUACIÓN

UD 7- DISEÑO INDUSTRIAL

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (PARA 4º DE E.S.O.)

- Analizar los elementos representativos y simbólicos de una imagen.
- Seleccionar el tipo de línea y textura y adecuarlo a la finalidad expresiva de la representación gráfica.
- Cambiar el significado de una imagen por medio del color.
- Analizar la estructura de formas de la naturaleza y determinar ejes, direcciones y proporciones.
- Buscar distintas variables compositivas en un determinado campo visual, teniendo en cuenta los conceptos de encuadre y equilibrio entre todos los elementos constitutivos.
- Describir gráfica o plásticamente objetos tridimensionales e identificar sus elementos esenciales.
- Describir, mediante los distintos sistemas de representación, formas tridimensionales elementales.
- Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.
- Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales.
- Apreciar y valorar el patrimonio artístico y cultural de la del Estado español y de otras culturas distintas de la propia.
- Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.

BACHILLERATO

A. DIBUJO TÉCNICO

A.1 DIBUJO TÉCNICO I

A.1.1 CONTENIDOS

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 Tales, 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 perspectivos 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 Dibujo Técnico.

A.2 DIBUJO TÉCNICO II

A.2.1 CONTENIDOS

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. 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.

A.2.2 Estándares de aprendizaje evaluables

- 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.
- 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.
- Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.
- Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.
- Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.
- Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

BACHILLERATO

B. DIBUJO ARTÍSTICO

B.1 DIBUJO ARTÍSTICO I

B.1.1 CONTENIDOS

1. El dibujo como herramienta

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

2. La línea y la forma.

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

3. La composición y sus fundamentos

- La proporción en la representación de formas en el plano.
- Elementos de la composición (equilibrio, tamaño, posición, tensión, peso visual). Leyes de composición (proporción, encuadre, estructura, ritmo).

- Aplicación a la representación de formas en un plano. Formatos.
- La representación del espacio y el volumen. La perspectiva cónica en el dibujo artístico.
- La representación de cuerpos geométricos y de revolución. Sombras.

4. La luz .El claroscuro y la textura

- Terminología, materiales e instrumentos.
- Técnicas secas y técnicas húmedas.
- Análisis de los efectos de la luz en la representación del volumen (sombra propia y arrojada, reflejos, medias tintas). Valoración tonal.
- La mancha como elemento configurador de la forma.V. El Color
- Terminología básica.
- Teorías físicas del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Color luz - color pigmento. Círculo cromático. Colores complementarios.
- Modificaciones del color. Tono, valor y saturación.
- Gammas cromáticas. Relaciones armónicas e interacción del color (transparencias, superposición). Aplicaciones.
- Técnicas secas y húmedas. Soportes, materiales e instrumentos.

B.2 DIBUJO ARTÍSTICO II

B.2.1 CONTENIDOS

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.

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

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.

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

SECUENCIACIÓN, DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

1º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO I

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.

3º EVALUACIÓN:

- Normalización y croquización.

2º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO II

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 y 2º BACHILLERATO. DIBUJO ARTÍSTICO

La secuenciación de los contenidos irá determinada por el avance de los alumnos, de sus capacidades como grupo y sus capacidades previas para la realización de las tareas y proyectos planteados. Siempre basado en el orden de los contenidos anteriormente definidos.

EVALUACIÓN

1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.a. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIBUJO TÉCNICO I

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

1.b. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIBUJO ARTÍSTICO I

a. El dibujo como herramienta

- 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.
- Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica.
- 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.
- 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.

- 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.
- 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.
- Mantener su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
- Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.

b. Línea y forma

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

c. La composición y sus fundamentos

- Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad.
- 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.
- 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. 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.

d. La luz .El claroscuro y la textura

- Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro.
- Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo.
- Explorar las posibilidades expresivas de la textura visual y el claroscuro.
- Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando diferentes técnicas grafico-plásticas mediante valores lumínicos.
- Conocer el valor expresivo y configurador de la luz, tanto en valores acromáticos como cromáticos explicando verbalmente esos valores en obras propias y ajenas.
- Observar y utilizar la textura visual con distintos procedimientos gráfico-plásticos, con fines expresivos y configuradores, en obras propias y ajenas.

d. El color

- 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.
- Aplicar el color siguiendo las dimensiones de este (valor-luminosidad, saturación-intensidad y cromatismo) en la representación de composiciones y formas naturales y artificiales.
- Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas y gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos.
- Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal.
- Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones.
- Representa los matices cromáticos, a partir de observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios.

1.c. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIBUJO TÉCNICO II

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

1.d. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIBUJO ARTÍSTICO II

1. La forma. Estudio y transformación.

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

2. La expresión de la subjetividad.

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

3. Dibujo y perspectiva.

- 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

- 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.

4. El cuerpo humano como modelo.

- 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.
- 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.
- 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.

5. El dibujo en el proceso creativo

- 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
- 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.
- 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.
- 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.

2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

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

3. TIPOS DE EVALUACIÓN

- **EVALUACIONES ORDINARIAS:** La nota de cada evaluación se deduce de tres ámbitos: Conceptual, Actitudinal y Procedimental.

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.

4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

	Procedimentales	Conceptuales	Actitudinales
4º ESO	60%	20%	20%
1º BACH	20%	70%	10%
2º BACH	20%	70%	10%

Nota: El 20% de faltas sin justificar en una evaluación es motivo de suspenso en dicha evaluación

5 ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN A REALIZAR EN JUNIO ENTRE LA EVALUACIÓN ORDINARIA Y LA EXTRAORDINARIA

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL ESO Y DIBUJO ARTÍSTICO DE 1º DE BACHILLERATO

Actividades de refuerzo:

Con los alumnos que hayan suspendido la asignatura se hará un repaso de los contenidos a examinar. Se trabajarán láminas de repaso y los alumnos irán repitiendo las actividades cuyas evaluaciones tengan suspensas.

Actividades de ampliación:

A partir de visionado de una película con temática relacionada con las artes plásticas se propone la realización de un breve resumen y una ilustración con técnica libre adaptada al nivel y edad de los alumnos participantes.

DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO

Actividades de refuerzo:

Con los alumnos que hayan suspendido la asignatura se hará un repaso de los contenidos a examinar por medio de un dossier de ejercicios para realizar en clase que cubra los contenidos principales de la programación.

Actividades de ampliación:

Se plantearán ejercicios que partiendo de los niveles alcanzados en el curso sirvan para introducir las distintas cuestiones teóricas y prácticas del curso siguiente, haciendo especial énfasis en las aplicaciones del dibujo técnico en la vida práctica a través de ejemplos reales (proyectos, diseños...)