

PROGRAMACIÓN PLÁSTICA CURSO 2021/22

INDICE

- INTRODUCCIÓN.	PAG. 3
- PRINCIPIOS METODOLÓGICOS DE LA MATERIA.	PAG. 4
- COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO.	PAG. 5
- PROGRAMACIÓN DE E.S.O. Y BACHILLERATO	
1. OBJETIVOS.	PAG. 6
2. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.	PAG. 7
3. PROGRAMACIÓN PRIMER CICLO	PAG. 9
4. BLOQUE DE CONTENIDOS 1º E.S.O.	PAG. 15
5. CONTENIDOS MÍNIMOS	PAG.17
6. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.	PAG.21
7. BLOQUES DE CONTENIDO 2º E.S.O.	PAG.22
8. CONTENIDOS MÍNIMOS.	PAG.27
9. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL	PAG.30
10. OBJETIVOS 4º E.S.O.	PAG.30
11. BLOQUES DE CONTENIDOS.	PAG.31
12. CONTENIDOS MÍNIMOS.	PAG.31
13.DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.	PAG.35
14. CONTENIDOS PRIMERO DE BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	PAG.37
ORGANIZACIÓN TEMPORAL	PAG.41
15. CONTENIDOS PRIMERO DE BACHILLERATO DIBUJO ARTÍSTICO CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	PAG.42
16, CONTENIDOS SEGUNDO DE BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	PAG.46
17. ORGANIZACIÓN TEMPORAL	PAG.46
18. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.	
18.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN PRIMER CICLO	PAG.52
18.2 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PRIMER CICLO	PAG.54
18.3CRITERIOS DE EVALUACIÓN SEGUNDO CICLO	PAG.55
18.4 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN SEGUNDO CICLO	PAG.56
19. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DE BACHILLERATO	PAG.57
20. PRINCIPIOS DIDACTICOS Y METODOLÓGICOS	PAG.58
21. MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS.	PAG.59
22. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	PAG.59
23. ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA	PAG.59
24. UTILIZACIÓN DE LAS TIC EN EL AULA	PAG.60
25. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.	PAG.60
26. TEMAS TRANSVERSALES	PAG 60
27.- ACTIVIDADES DE ORIENTACIÓN Y APOYO PARA LAS PRUEBAS DE SEPTIEMBRE	PAG 61

28.- RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

PAG 61

29.- EVALUACIÓN INICIAL

PAG 61

INTRODUCCIÓN.

Esta materia gira en torno a la comprensión, utilización e investigación de los procesos creativos con y a través de la imagen, independientemente de su categoría. Debe suponer indagaciones sobre uno mismo, sobre el entorno y sobre los medios; esta materia aspira a ser considerada como **un taller para la creación - reflexión**.

Con la implantación de la LOMCE y siguiendo las orientaciones de DGA para la impartición de la materia Educación Plástica Visual y Audiovisual, he adaptado la programación con los tres bloques de contenido pero tomando como referencia la programación de Educación Plástica y Visual que teníamos el curso pasado.

La estructura de la materia se organiza en torno a la expresión real y práctica por parte de los alumnos, la aplicación de los conocimientos y aptitudes adquiridos; dentro de un esquema abierto, con atención tanto a los procesos, como a los resultados.

La Educación Plástica y visual a partir de ahora Educación Plástica, Visual y Audiovisual aborda la vertiente funcional y práctica de las dos líneas generales a partir de las cuales se organizan sus contenidos: "**saber ver**" y "**saber hacer**", poniéndolas al servicio de finalidades comunicativas concretas, próximas a los alumnos.

En la educación obligatoria esta área tiene que ver con el mundo de experiencias de los sentidos en particular, experiencias de naturaleza visual y táctil. El punto de partida del área está en el mundo cotidiano de imágenes y hechos plásticos en el que viven los alumnos, y donde están los objetos de la arquitectura, del diseño gráfico e industrial y las múltiples imágenes visuales transmitidas por los distintos medios: cine, televisión, vídeo y fotografía. Precisamente este universo cotidiano de formas e imágenes, tan próximo al alumno y tan envolvente en nuestra cultura moderna, representa un poderoso centro de atracción e interés, a partir del cual es posible y conveniente desarrollar la educación. Así pues, y en relación con uno de los fines básicos de toda educación, el de **contribuir a la socialización de los alumnos en su medio**, esta área ha de hacerles capaces de asimilar el entorno visual y plástico en el que viven, con una actitud reflexiva y crítica.

Los objetivos de esta materia colaboran en el desarrollo de gran parte de los objetivos generales de la etapa. El enfoque abierto y eminentemente práctico de esta materia contribuye al desarrollo de capacidades de cooperación y de trabajo en equipo, así como a la coordinación de esfuerzos con actitudes solidarias y tolerantes. Del mismo modo coopera en el desarrollo de actividades de forma autónoma y equilibrada valorando el esfuerzo y la superación de las dificultades. La materia de Educación Plástica y Visual favorece la adquisición de la capacidad de interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos técnicos y artísticos con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación implicados en el uso y reflexionar sobre los procesos.

El curso pasado debido al confinamiento se tuvo que modificar la programación debido a las nuevas circunstancias. Para este curso, el Departamento de Plástica ha preparado una programación previendo que pueda repetirse esta situación.

También comentar que por vez primera se va a dar la asignatura de dibujo artístico en bachillerato, cuya programación está incluida en este documento

Esta materia se estructura como una actividad que **utiliza la manualidad para expresarse** buscando **la interacción con el entorno próximo** basándose en una **experimentación directa**. Se establecerá **una progresión en la dificultad de las tareas** de forma que los **trabajos abiertos** lleven al alumno a la realidad del **trabajo en equipo** de cara a una **estimulación de la creatividad**.

A continuación se concretan estas ideas.

LA PLÁSTICA COMO ACTIVIDAD QUE UTILIZA LA MANUALIDAD PARA EXPRESARSE.

El área de Plástica debe tener un tratamiento, como disciplina con un cuerpo conceptual “científico”, donde la labor manual no es el fin sino el medio a través del cual adquirimos y expresamos el conocimiento.

Se entiende, por tanto, que la parte del “**saber hacer**” es medio en la consecución del fin de “**saber**”, si bien la manualidad tendrá su tratamiento metodológico correspondiente, y expresado con posterioridad.

INTERACCIÓN CON EL ENTORNO PRÓXIMO.

Las capacidades genéricas (saber hacer y saber ver) citadas en el punto anterior, están directamente relacionadas con la realidad visual o plástica, por lo cual el profesor dará los conceptos de cada unidad aplicados y reconocibles sobre una realidad del entorno.

EXPERIMENTACIÓN DIRECTA

El alumno comprobará experimentalmente los conceptos antes señalados, teniendo como base la realidad de su entorno, aplicando conocimientos que devienen de los conceptos antes explicados por el profesor.

La experimentación implica además tareas de realización manual, “**saber hacer**”, siempre consideradas como medio necesario en la consecución del fin superior “**saber**”.

PROGRESIÓN EN LA DIFICULTAD DE LAS TAREAS.

Progresividad en la dificultad de las tareas prácticas, de manera que corran parejas las habilidades que se consigan con la creciente dificultad en los trabajos a realizar, para evitar que una posible inhabilidad corte el discurso de aprendizaje

TRABAJOS ABIERTOS

Los trabajos a realizar tendrán cierto grado de flexibilidad para poder adaptarlos a las capacidades de los alumnos.

El profesor fijará el punto de partida de cada trabajo, que será de extensión variable, según la capacidad o interés del alumno, siempre que se cubran los objetivos señalados.

TRABAJO EN EQUIPO

Se fomentará el trabajo en grupo partiendo de situaciones en las que éste será suma de aportaciones individuales, para que el alumno entienda la importancia de la responsabilidad hacia el resto del grupo.

LECTURA EN EL AULA

Las unidades teóricas se leerán en el aula por parte de los alumnos y se realizarán reflexiones/ explicaciones de lo leído. En algunas unidades interconexionaremos lectura de textos e interpretaciones plásticas. Durante el curso 14-15 se creó una pequeña biblioteca de comics en el aula con los alumnos de primero, los comics los traían los alumnos y un día a la semana (durante los 10-15 primeros minutos de la clase leíamos los comics, dibujábamos alguna viñeta o simplemente analizábamos como se ha distribuido el espacio de una página) estos comics se los podían llevar los alumnos a casa.

Este año con segundo de ESO y aprovechando la Tablet del aula, vamos a utilizar la aplicación “Daily Art” que consiste en que cada día nos sugieren una obra de arte y es acompañada con un texto que comenta dicha obra (en

ocasiones nos lleva también al conocimiento de otras obras de arte...), un alumno del aula leerá la información que nos dan de dicha obra y la dejaremos como “fondo de pantalla” mientras dure la clase. Esta aplicación se ha enviado también a todos los alumnos de plástica de bachillerato y cuarto de ESO:

Vamos a realizar también ilustraciones de textos concretos.

En otro ámbito más amplio, se fomentará el trabajo en clase como trabajo en un equipo mayor, donde actitudes de respeto son fundamentales para el correcto desarrollo del proceso de aprendizaje.

COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO.

Durante este curso el Departamento consta de dos integrantes que imparten los siguientes cursos.

DOLORES PARÍS: imparte plástica a los dos grupos de primero de ESO y un grupo de segundo de ESO

JOSÉ MARÍA ESCALONA : imparte un grupo de segundo de ESO, cuarto, dibujo artístico de primero de bachillerato y primero y segundo de dibujo técnico de bachillerato, es también el jefe de Departamento

Las reuniones de Departamento las realizamos los jueves de 11:10 a 12:00 horas.

1. OBJETIVOS.

El principal objetivo de la enseñanza de la Ed. Plástica y Visual es que los alumnos adquieran la capacidad de apreciar en su entorno visual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores propios de las artes visuales y saber expresar sus sentimientos, ideas y vivencias por medio del lenguaje visual y plástico; de esta forma podrán adquirir una cierta autonomía expresiva que les permita superar estereotipos y convencionalismos.

La enseñanza de la Educación plástica y visual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

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

- a) Asumir responsablemente sus deberes; conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás; practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos; ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás y resolver pacíficamente los conflictos, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo y los comportamientos sexistas.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, incorporar nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en uno mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, y contribuir así a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual incidiremos en el entrenamiento de todas las competencias de manera sistemática, haciendo hincapié en los descriptores más afines al área.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

El área es una oportunidad para utilizar el lenguaje simbólico, así como la profundización en aspectos espaciales de la realidad y su representación gráfica. También se entrenan procedimientos relacionados con el método científico, como son la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis.

Los descriptores que, fundamentalmente, trabajaremos serán:

- Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa.
- Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable.
- Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en distintos ámbitos (biológico, geológico, físico, químico, tecnológico, geográfico, etc.).
- Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc.
- Organizar la información utilizando procedimientos matemáticos.

Comunicación lingüística

Esta área contribuye a la adquisición de la competencia lingüística en la medida que favorece la comprensión y la expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y al explorar diferentes canales de comunicación.

Los descriptores que priorizaremos serán:

- Comprender el sentido de los textos escritos y orales.
- Expresar oralmente con corrección, adecuación y coherencia.
- Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra y escucha atenta al interlocutor.
- Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.

Competencia digital

Dentro del área aparecen contenidos que hacen referencia al entorno audiovisual y multimedia, dando especial importancia al uso de herramientas tecnológicas para la creación de producciones audiovisuales. Este curso con la cuarentena del último trimestre, se ha aplicado la competencia digital en todas las actividades que se han mandado.

Para ello, en esta área trabajaremos los siguientes descriptores de la competencia:

- Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.
- Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad.
- Elaborar información propia derivada de la obtenida a través de medios tecnológicos.
- Comprender los mensajes elaborados en códigos diversos.
- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.
- Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.

Conciencia y expresiones culturales

El área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural, ya que se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y de los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y, desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Por lo que en esta área trabajaremos los siguientes descriptores:

- Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.

- Appreciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano.
- Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

Competencias sociales y cívicas

Esta área es una buena herramienta para potenciar la competencia social y cívica, en la medida que las producciones artísticas se pueden plantear como trabajo en equipo, siendo una oportunidad para fomentar la cooperación, el respeto, la tolerancia, etc. Por otra parte, el fomento de la creatividad en el aula lleva a valorar diversos enfoques y planteamientos.

Para ello, entrenaremos los siguientes descriptores:

- Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
- Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos.
- Mostrar disponibilidad para la participación activa en los ámbitos establecidos.
- Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Esta área colabora en gran medida en la adquisición del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, ya que en todo proceso de creación hay que convertir una idea en un producto; y para ello se han de desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de resultados. Este proceso sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo esto, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y el espíritu emprendedor.

Los descriptores que entrenaremos son:

- Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias.
- Ser constante en el trabajo, superando las dificultades.
- Gestionar el trabajo del grupo, coordinando tareas y tiempos.
- Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.
- Mostrar iniciativa personal para comenzar o promover acciones nuevas.
- Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.
- Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa.
- Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
- Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.
- Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos.

Aprender a aprender

Esta materia contribuirá a la competencia para aprender a aprender en la medida en que favorezca la reflexión sobre los procesos y la propia experimentación creativa, ya que esta implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Al igual que con la competencia digital, con la cuarentena del COVID 19, se ha fomentado la iniciativa del alumnado a buscar información para resolver dudas que otras veces lo tenía más fácil al tener al profesor al lado

Los descriptores que entrenaremos son:

- Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
- Generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizaje.
- Planificar los recursos necesarios y los pasos que se han de realizar en el proceso de aprendizaje.
- Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los siguientes en función de los resultados intermedios.
- Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.

La finalidad de esta programación es que el alumnado adquiriera unos conocimientos y unas destrezas básicas que le permitan adquirir una cultura plástica y visual.

Todos los contenidos están preparados para que, si en algún momento hubiera que realizar una cuarentena bien por un grupo o sólo algún alumno, se pudiera adaptar a esa situación.

CONTENIDOS DE PRIMERO DE ESO

Bloque 1. Expresión plástica

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

Bloque 2. Comunicación audiovisual

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

Bloque 3. Dibujo técnico

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y 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 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 grafito 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, etc.
 - 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, etc.).
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 de obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
 - 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
 - 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
 - 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
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 del 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. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
 - 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
 - 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.
 - 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.
 - 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
 - 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La t mpera, los l pices de grafito y de color. El collage.
 - 11.1. Utiliza con propiedad las t cnicas gr fico-pl sticas conocidas, aplic ndolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
 - 11.2. Utiliza el l piz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicaci n del l piz de forma continua en superficies homog neas o degradadas.
 - 11.3. Experimenta con las t mperas aplicando la t cnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones), valorando las posibilidades expresivas seg n el grado de opacidad y la creaci n de texturas visuales crom ticas.
 - 11.4. Utiliza el papel como material, manipulando, rasgando o plegando, creando texturas visuales y t ctiles para realizar composiciones, collages mat ricos y figuras tridimensionales.
 - 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componi ndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
 - 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboraci n de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gr fico-pl sticas.
 - 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aport ndolo al aula cuando es necesario para la elaboraci n de las actividades.

Bloque 2. Comunicaci n audiovisual

1. Identificar los elementos y los factores que intervienen en el proceso de percepci n de im genes.
 - 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusi n  ptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones  pticas y aplicarlas en la elaboraci n de obras propias.
 - 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones  pticas seg n las distintas leyes de la Gestalt.
 - 2.2. Dise a ilusiones  pticas bas ndose en las leyes de la Gestalt.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.
 - 3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en im genes presentes en el entorno comunicativo.
 - 4.1. Diferencia im genes figurativas de abstractas.
 - 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de im genes.
 - 4.3. Crea im genes con distintos grados de iconicidad bas ndose en un mismo tema.
5. Distinguir y crear distintos tipos de im genes seg n su relaci n signifiante-significado: s mbolos e iconos.
 - 5.1. Distingue s mbolos de iconos.
 - 5.2. Dise a s mbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo sus aspectos denotativo y connotativo.
 - 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo sus elementos.
 - 6.2. Personaliza una imagen mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significaci n narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
7. Analizar y realizar fotograf as comprendiendo y aplicando sus fundamentos.
 - 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotograf a.
 - 7.2. Realiza fotograf as con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
8. Analizar y realizar c mics aplicando los recursos de manera apropiada.

- 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
 - 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
 - 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
 - 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
 - 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
 - 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos y siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, *storyboard*, realización). Valora de manera crítica los resultados.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
 - 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
 - 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.
 - 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
 - 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

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

- 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
 - 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
 - 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
 - 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
 - 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
 - 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
 - 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos).
13. 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.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
 - 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
 - 15.1. Determina los puntos y las rectas de cualquier triángulo, construyendo las medianas, las bisectrices o las mediatrices correspondientes.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
 - 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
 - 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
 - 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
 - 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
 - 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
 - 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
 - 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
 - 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.

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

4. BLOQUES DE CONTENIDO PRIMERO DE E.S.O.

BLOQUE 1: LECTURA DE IMÁGENES (U.D. 1)	
CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Las creaciones plásticas y visuales. El lenguaje visual. ▪ Otros lenguajes: lenguaje oral, escrito, musical, gestual, visual y plástico. ▪ Las imágenes. Las dimensiones de las imágenes. Técnicas de creación de imágenes. ▪ Elementos del lenguaje visual. Los elementos visuales. Los elementos conceptuales. Los elementos de relación. ▪ Tipos de lenguaje visual: artes plásticas, diseño, cómic, fotografía, cine, vídeo, televisión, nuevos lenguajes visuales. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Artística y cultural 2. Comunicación lingüística (la lectura comprensiva del libro de texto y de la utilización del vocabulario propio de la materia) 4. Conocimiento e interacción con el mundo físico 5. Social y ciudadana 6. Aprender a aprender. 8. Autonomía e iniciativa. Personal.
INDICADORES BLOQUE 1	
Identifica la finalidad de una imagen.	
Distingue entre una imagen abstracta y una figurativa.	
Interpreta el significado de una imagen.	
Sigue los pasos para la lectura de una imagen	
Elabora correctamente un trabajo de búsqueda y lectura de imágenes	

BLOQUE 2: ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA (U.D. 5 Y 7)	
CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementos conceptuales del lenguaje visual. ▪ El punto. ▪ La línea. Tipos de línea. Uso de la línea. El valor expresivo de las líneas. Líneas y direcciones. Aplicaciones. Expresividad del trazo y el grafismo. ▪ Percepción de la textura. ▪ Texturas naturales y artificiales. ▪ Texturas visuales y táctiles. ▪ La expresividad de las texturas. ▪ Técnicas para la obtención de texturas. ▪ Creación de texturas táctiles. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicación lingüística. 5. Social y ciudadana. 6. Cultural y artística. 8. Autonomía e iniciativa. Personal.
INDICADORES BLOQUE 2	
Elabora imágenes a partir del punto, la línea y el plano.	Mínimos obligatorios :5 puntos
Aplica texturas visuales y táctiles en trabajos artísticos.	
Aplica correctamente e investiga técnicas dibujísticas.	2,5 puntos
Investiga y reconoce elementos de la imagen en obras de arte	2,5 puntos

BLOQUE 3: EL COLOR (U.D. 8)	
CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementos del lenguaje visual: el color. Luz y color. La percepción de los colores. ▪ Color pigmento: primarios y secundarios. ▪ Ordenaciones cromáticas. Percepción y ordenación de los colores. Propiedades físicas del color. Escala de colores. El círculo cromático. El color y las sensaciones: gamas cromáticas. ▪ El color como expresión. 	<p>1. Comunicación lingüística.</p> <p>3. Conocimiento e interacción en el mundo físico</p> <p>6. Cultural y artística.</p> <p>8. Autonomía e iniciativa. Personal.</p>

INDICADORES BLOQUE 3

Diferencia entre los colores primarios y secundarios y las respectivas mezclas .
Elabora correctamente las mezclas del círculo cromático.
Sabe por qué los objetos son de un determinado color.
Conoce las cualidades del color.
Conoce y diferencia los tipos de escalas cromáticas.
Elabora correctamente mezclas de colores con t�mpera en trabajos art�sticos.

BLOQUE 4: . PROCEDIMIENTOS Y T�CNICAS GR�FICO-PL�STICAS (U.D.4)	
CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
INDICADORES BLOQUE 4	
Sabe diferenciar t�cnicas secas de t�cnicas acuosas.	M�nimos obligatorios: 5 puntos
Conoce los distintos tipos de soportes y su uso	
Realizar creaciones pl�sticas siguiendo el proceso de creaci�n y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginaci�n.	2 punto
Sabe elegir y disponer de los materiales m�s adecuados para elaborar un producto visual y pl�stico en base a unos objetivos prefijados.	2 punto
Experimenta con las diferentes t�cnicas graficopl�sticas.	1 punto

BLOQUE 5: TRAZADOS GEOM�TRICOS (U.D. 11)	
CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> - La geometr�a y sus elementos. Tipos de geometr�a. - Rectas en el plano. Trazado de paralelas y perpendiculares. - Recta, semirrecta y segmento. Divisi�n de una recta en partes iguales. - �ngulos. Relaciones entre �ngulos. Bisectriz. - Circunferencia. Posiciones relativas de recta y circunferencia y de dos circunferencias. 	<p>2. Matem�tica.</p> <p>3. Conocimiento e interacci�n en el mundo f�sico.</p> <p>4. Tratamiento de la informaci�n y la competencia digital</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de los elementos básicos del lenguaje geométrico. - Elaboración de trazados geométricos básicos. - Observación de las formas geométricas en el entorno. - Valoración del esfuerzo que exige la elaboración de trazados geométricos. 	6. Cultural y artística.
---	--------------------------

INDICADORES BLOQUE 5

Sabe diferenciar técnicas secas de técnicas acuosas.	Mínimos obligatorios: 5 puntos
Conoce los distintos tipos de soportes y su uso	
Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.	2 punto
Sabe elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados.	2 punto
Experimenta con las diferentes técnicas graficoplásticas.	1 punto

BLOQUE 6: FORMAS POLIGONALES (U.D. 11)

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> - Polígonos. Clasificación. - Triángulos. Clasificación. - Cuadriláteros. Tipos. - Construcción de triángulos y cuadriláteros. - Polígonos regulares. - Polígonos estrellados. - División de una circunferencia en partes iguales. - Construcción de polígonos regulares y estrellados. 	<p>2. Matemática.</p> <p>4. Tratamiento de la información y la competencia digital</p> <p>6. Cultural y artística.</p> <p>8. Autonomía e iniciativa personal.</p>

INDICADORES BLOQUE 6

Reconoce y maneja correctamente las herramientas de dibujo técnico en el desarrollo de los trabajos.	Mínimos obligatorios: 5 puntos
Realiza los trazados geométricos básicos: paralelismo y perpendicularidad, mediatrices, bisectrices y cuadrículas,	
Realiza operaciones con segmentos	1 punto
Traza distintos ángulos con el compás	1 punto
Realiza de forma adecuada operaciones con ángulos	1 punto
Aplica correctamente los trazados geométricos en trabajos artísticos.	1 punto

BLOQUE 7: . LA FORMA Y EL TAMAÑO (U.D. 6)

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La forma: clasificaciones. Formas bidimensionales y tridimensionales. Naturales y artificiales. Figurativas y abstractas. Caligráficas, geométricas y orgánicas. ▪ Representación subjetiva de la forma. Estructura. Abstracción. Representación del volumen: el claroscuro. ▪ El tamaño: medidas y magnitudes. 	2. Matemática. 3. Conocimiento y la interacción con el mundo físico 5. Social y ciudadana 6. Cultural y artística.

INDICADORES BLOQUE 7

Reconoce y clasifica las en bidimensionales y tridimensionales. Naturales y artificiales. Figurativas y abstractas.	Mínimos obligatorios: 5 puntos
Sabe analizar y representar geoméricamente formas naturales y artificiales	
Interpretar composiciones con distintas alternativas en la organización de las formas	2,5 puntos
Diseñar composiciones modulares sobre redes poligonales sencillas, buscando en ellas el equilibrio, el ritmo y la proporción.	2,5 puntos

BLOQUE 8: LAS ARTES VISUALES (U.D.10)

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Obras de creación. Fases de una obra. ▪ Estilos y tendencias de las artes visuales: el arte griego, romano, paleocristiano, bizantino, islámico, románico, gótico, el Renacimiento, el Barroco, los siglos XVIII y XIX, el siglo XX. 	1. Comunicación lingüística. 2. Matemática. 3. Conocimiento y la interacción con el mundo físico. 5. Social y ciudadana. 6. Cultural y artística.

INDICADORES BLOQUE 8

Diferenciar las distintas artes visuales	Mínimos obligatorios: 5 puntos
Conoce las distintas fases en la creación de una obra artística	
Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo	2,5 puntos
Estilos y tendencias de las artes visuales: saber interpretar una obra de arte y ver los diferentes elementos compositivos.	2,5 puntos

5. CONTENIDOS MÍNIMOS.

BLOQUE 1: LENGUAJE VISUAL

CONTENIDOS MINIMOS	PROCESOS Y DESTREZAS
<ul style="list-style-type: none">▪ Las creaciones plásticas y visuales. El lenguaje visual.▪ Otros lenguajes: lenguaje oral, escrito, musical, gestual, visual y plástico.▪ Las imágenes. Las dimensiones de las imágenes. Técnicas de creación de imágenes.▪ Elementos del lenguaje visual. Los elementos visuales. Los elementos conceptuales. Los elementos de relación.▪ Tipos de lenguaje visual: artes plásticas, diseño, cómic, fotografía, cine, vídeo, televisión, nuevos lenguajes visuales.	<ul style="list-style-type: none">- Selección y análisis de los elementos básicos de las imágenes.- Producción de composiciones con diferentes efectos visuales.

BLOQUE 2 : ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

CONTENIDOS MINIMOS	PROCESOS Y DESTREZAS
<ul style="list-style-type: none">- Valor expresivo del punto.- Tipos de línea y capacidad expresiva.- Clasificación de las formas planas.- Texturas naturales y artificiales.	<ul style="list-style-type: none">- Realización de composiciones a partir del punto como elemento central.- Producción de obras tomando la línea como motivo expresivo principal.- Tratamiento de las formas planas y de sus capacidades expresivas.- Obtención de texturas con diferentes materiales para comprender sus cualidades.

BLOQUE 3 : EL COLOR

CONTENIDOS MINIMOS	PROCESOS Y DESTREZAS
<ul style="list-style-type: none">- Identificación de colores primarios y secundarios.- El color como medio de expresión.	<ul style="list-style-type: none">- Realización de composiciones utilizando las distintas cualidades del color.- Producción de obras con diferentes tipos de armonías.- Obtención de degradados de un color mediante aguadas o por mezcla de blanco.- Realización de obras cromáticas con diferentes grados de expresividad.

BLOQUE 4 : PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS

CONTENIDOS MINIMOS	PROCESOS Y DESTREZAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Procedimientos secos: lápiz de grafito, lápices de colores, ▪ Procedimientos acuosos: <i>gouache</i> ▪ Soportes: el papel, ▪ Utensilios: pinceles, estilógrafos, bolígrafos, rotuladores 	<ul style="list-style-type: none"> - Experimentación con lápices de colores y aplicación de las distintas técnicas en trabajos sencillos.

BLOQUE 5 : TRAZADOS GEOMÉTRICOS

CONTENIDOS MINIMOS	PROCESOS Y DESTREZAS
<ul style="list-style-type: none"> - Rectas en el plano. Trazado de paralelas y perpendiculares. - Recta, semirrecta y segmento. División de una recta en partes iguales. - Ángulos. Bisectriz. De un ángulo. - Valoración del esfuerzo que exige la elaboración de trazados geométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Práctica en el manejo del instrumental propio del dibujo técnico. - Trazado de rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás o con plantillas. - Realización de operaciones gráficas con segmentos y ángulos.

BLOQUE 6 : FORMAS POLIGONALES

CONTENIDOS MINIMOS	PROCESOS Y DESTREZAS
<ul style="list-style-type: none"> - División de una circunferencia en partes iguales. - Construcción de triángulos y cuadriláteros. - Construcción de polígonos regulares y estrellados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis comparativo de las distintas formas que puede presentar un triángulo, observando la medida de sus lados y ángulos. - Experimentación creativa del uso de triángulos y cuadriláteros. - Realización de dibujos o composiciones con polígonos regulares y estrellados.

BLOQUE 7 : LA FORMA Y EL TAMAÑO

CONTENIDOS MINIMOS	PROCESOS Y DESTREZAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La forma: clasificaciones. Formas bidimensionales y tridimensionales. Naturales y artificiales. Figurativas y abstractas. Caligráficas, geométricas y orgánicas. ▪ Representación subjetiva de la forma. Estructura. Abstracción. Representación del volumen: el claroscuro. ▪ El tamaño: medidas y magnitudes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis comparativo de las distintas simetrías que presentan las formas naturales y artificiales. - Representación subjetiva de la forma. - Representación a mano alzada de formas volumétricas aplicando el claroscuro. - Realización de dibujos a escala.

BLOQUE 8 : LAS ARTES VISUALES

CONTENIDOS MINIMOS	PROCESOS Y DESTREZAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ - Obras de creación. Fases de una obra. ▪ Estilos y tendencias de las artes visuales: el arte griego, romano, paleocristiano, bizantino, islámico, románico, gótico, el Renacimiento, el Barroco, los siglos XVIII y XIX, el siglo XX. 	<p>-Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo, atendiendo a la diversidad cultural y apreciando el proceso de creación.</p> <p>-Interpretar composiciones con distintas alternativas en la organización de las formas y diseñar módulos sobre redes poligonales sencillas, buscando en ellas el equilibrio, el ritmo y la proporción.</p>

6. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.

La distribución de las unidades es un poco dispar ya que, como se puede ver en el cuadro inferior, hay unidades que se desarrollan a lo largo de los tres trimestres .

Tanto en primero como en segundo de ESO distribuimos las clases de Plástica en dos horas de Plástica- artística combinando teoría y practica y una hora semanal de dibujo técnico.

Si algún grupo tuviera que estar confinado en algún momento, se adaptaría el bloque de contenidos a la situación. Este curso la tercera evaluación es muy corta por lo que los bloques de contenido y su distribución han variado como se puede ver en el cuadro adjunto.

EVALUACIÓN	BLOQUES DE CONTENIDO	UDS. DIDACTICAS
1ª	1, 4 y 5	1, 4 y 11
2ª	2, 3,6 y 7	5, 7 ,8 y 11
3ª	6 y 8	6, 10 y 11

7. BLOQUES DE CONTENIDO SEGUNDO DE E.S.O.

BLOQUE 1: LACOMUNICACIÓN VISUAL (U.D. 2)

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementos básicos de la comunicación. El código en la comunicación visual. Finalidades de los mensajes visuales: informativa, comunicativa, expresiva, estética. ▪ Significados de las imágenes. Proceso en el análisis de imágenes. Las imágenes y su contexto. ▪ Las imágenes de la prensa, la publicidad y la televisión. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicación lingüística 4. Tratamiento de la información y la competencia digital 5. Social y ciudadana. 6. Cultural y artística. 7. Aprender a aprender. 8. Autonomía e iniciativa. Personal.

INDICADORES BLOQUE 1

Identifica los diferentes tipos de imágenes	Mínimos obligatorios :5 puntos
Distinguir los elementos de la comunicación visual	
Interpreta el significado de una imagen.	
Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual	3 puntos
Elabora correctamente un trabajo de búsqueda y lectura de imágenes	2 puntos

BLOQUE 2: LA PERCEPCIÓN Y LA COMPOSICIÓN (U.D. 3)

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La percepción. La percepción visual. La percepción del espacio. La luz y la sombra. Relación forma-entorno. Indicadores de profundidad. Procedimientos y técnicas para representar el espacio. ▪ La composición. Estructuras compositivas. El equilibrio y el peso visual. El ritmo en una composición. Proporciones. 	1. Comunicación lingüística 5. Social y ciudadana. 6. Cultural y artística. 7. Aprender a aprender. 8. Autonomía e iniciativa. Personal.

INDICADORES BLOQUE 2

- Reconocer las diferentes finalidades de los mensajes visuales.	Mínimos obligatorios :5 puntos
Realizar composiciones con diferentes efectos visuales.	
Reconocer los códigos básicos de los diferentes lenguajes visuales.	
Elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos de creación visual	2,5 puntos
Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados	2,5 puntos

BLOQUE 3: ANALISIS DE LAS FORMAS (U.D. 6)

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cualidades de la forma. ▪ Clasificación de las formas: naturales y artificiales, geométricas y orgánicas. ▪ Modalidades de dibujo: boceto, apunte del natural, bosquejo y croquis. ▪ Expresividad gráfica de formas abiertas y cerradas. ▪ Expresividad gráfica en la infancia. ▪ Los estilos de la expresión plástica: realista, abstracto y figurativo. 	1. Comunicación lingüística. 5. Social y ciudadana. 6. Cultural y artística. 8. Autonomía e iniciativa. Personal.

INDICADORES BLOQUE 3

- Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas	Mínimos obligatorios :5 puntos
Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.	
Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar	2,5 puntos

un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados	
Elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos de creación visual	2,5 puntos

BLOQUE 4: ELEMENTOS DE EXPRESIÓN (U.D. 4 y 7)

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementos de expresión. ▪ Técnicas y procedimientos. ▪ Procedimientos secos: lápiz de grafito, sanguinas, carboncillo, lápices de colores, pastel. ▪ Procedimientos acuosos: acuarela, temple, pintura acrílica o plástica, <i>gouache</i>, tinta china, pintura al fresco. ▪ Soportes: el papel, la tela y las tablas de madera. ▪ Utensilios: pinceles, plumas y plumillas, estilógrafos, bolígrafos, rotuladores, aerógrafo. ▪ El punto: descripción y características estructurales. El punto como elemento expresivo y compositivo. ▪ La línea: descripción y características estructurales. La línea como elemento expresivo y compositivo. ▪ El encajado a partir de líneas. La línea en el dibujo decorativo y en el cómic. ▪ El plano: descripción y características estructurales. El uso del plano para conseguir sensación de espacio tridimensional. El plano como elemento compositivo. ▪ La textura: tipos de textura. Texturas táctiles y gráficas, naturales y artificiales. 	<p>5. Social y ciudadana.</p> <p>6. Cultural y artística.</p> <p>7. Aprender a aprender.</p> <p>8. Autonomía e iniciativa. Personal.</p>

INDICADORES BLOQUE 4

Sabe diferenciar técnicas secas de técnicas acuosas.	Mínimos obligatorios: 5 puntos
Conoce los distintos tipos de soportes y su uso	
Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.	
Sabe elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados.	2,5 puntos
Experimenta con las diferentes técnicas graficoplásticas.	2,5 puntos

BLOQUE 5: EL COLOR (U.D. 8)

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elementos del lenguaje visual: el color. Luz y color. La percepción de los colores. ▪ Color pigmento: primarios y secundarios. 	<p>5. Social y ciudadana.</p> <p>6. Cultural y artística.</p>

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordenaciones cromáticas. Percepción y ordenación de los colores. Propiedades físicas del color. Escala de colores. El círculo cromático. El color y las sensaciones: gamas cromáticas. ▪ El color como expresión. 	<p>7. Aprender a aprender.</p> <p>8. Autonomía e iniciativa. Personal.</p>
--	--

INDICADORES BLOQUE 5

Diferencia entre los colores primarios y secundarios y las respectivas mezclas, tanto en color luz como en color pigmento	Mínimos obligatorios: 5 puntos
Saber distinguir entre colores fríos y cálidos	
Sabe conseguir cualquier color a través de los tres primarios	1 punto
Conoce las cualidades del color.	1 punto
Conoce y diferencia los tipos de escalas cromáticas.	1 punto
Elabora correctamente mezclas de colores con témpera en trabajos artísticos.	2 puntos

BLOQUE 6: IMÁGENES TECNOLÓGICAS (U.D. 6)

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La fotografía. El descubrimiento de la fotografía. Técnica fotográfica. ▪ El cine. Géneros cinematográficos. Punto de vista y encuadre. ▪ Vídeo y DVD. La producción audiovisual. ▪ Infografía. Imágenes vectoriales. Mapas de bits. Tratamiento de las imágenes en programas de edición de textos. Los medios informáticos y las artes visuales. 	<p>3. Conocimiento e interacción en el mundo físico.</p> <p>5. Social y ciudadana.</p> <p>6. Cultural y artística.</p> <p>7. Aprender a aprender.</p> <p>8. Autonomía e iniciativa. Personal.</p>

INDICADORES BLOQUE 6

Conoce la relación técnica entre el cine y la fotografía.	Mínimos obligatorios: 5 puntos
Conoce términos básicos de la fotografía y el cine	
Usa las herramientas básicas de GIMP e INKSCAPE	
Elabora fotografías con sentido artístico.	2 puntos
Reconoce entre los cursos expresivos del cine: tipos de plano, puntos de vista de la cámara y movimientos de la cámara	1 punto
Realiza imágenes complejas a través del Gimp e Inkscape	1 punto

BLOQUE 7: DIBUJO GEOMÉTRICO (U.D 11)

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none">▪ Construcción de polígonos regulares conocido el lado. Método general.▪ Construcción de polígonos regulares conocido el radio de la circunferencia circunscrita. Método general.▪ Polígonos estrellados y espirales.▪ Óvalos y ovoides.▪ Tangencias. Enlaces de arcos de circunferencias sobre una línea poligonal.▪ Curvas cónicas: elipse, parábola e hipérbola.▪ Las formas geométricas en los distintos ámbitos artísticos.▪ Proporcionalidad. Teorema de Tales y teorema de la altura. Sección áurea.▪ Relaciones de proporcionalidad entre figuras: igualdad, simetría y semejanza.▪ Escalas: natural, de reducción y de ampliación. Escalas gráficas.▪ Redes modulares: simples y compuestas. Anomalías.▪ El módulo. Movimientos del módulo: giro y desplazamiento.▪ La circunferencia en la composición modular.▪ Composiciones modulares tridimensionales. Recursos para crear sensación de volumen.▪ Transformaciones del módulo.	<ol style="list-style-type: none">1. Comunicación lingüística.2. Matemática.6. Cultural y artística.4. Tratamiento de la información.7. Aprender a aprender.8. Autonomía e iniciativa. Personal.

INDICADORES BLOQUE 7

Sabe realizar operaciones básicas de segmentos. Método de Thales
Realiza el método general de trazado de polígonos regulares.
Sabe realizar enlaces y tangencias sencillas
Sabe realizar polígonos estrellados
Aplica correctamente los trazados geométricos en trabajos artístico
Realiza figuras mediante tangencias

8. CONTENIDOS MÍNIMOS.

BLOQUE 1: COMUNICACIÓN VISUAL

CONTENIDOS MÍNIMOS	PROCESOS Y DESTREZAS
<ul style="list-style-type: none">▪ Lenguaje audiovisual. Características.▪ Lenguaje cinematográfico. Planos.▪ Lenguaje visual en prensa.▪ Lenguaje visual en publicidad. Elementos visuales que lo componen.	<p>Recopilación de imágenes en prensa con distintas finalidades.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Observación de anuncios publicitarios y análisis de los elementos que los componen.▪ Observación de programas de televisión de diferentes formatos y análisis de sus características visuales

BLOQUE 2: PERCEPCIÓN Y COMPOSICIÓN

CONTENIDOS MÍNIMOS	PROCESOS Y DESTREZAS
<ul style="list-style-type: none">▪ La percepción visual y la observación.▪ Los principios perceptivos básicos.▪ Efectos visuales: proximidad y semejanza, continuidad, contraste y homogeneidad.▪ La comunicación visual: significado y significante.▪ Funciones de las imágenes.	<ul style="list-style-type: none">▪ Selección y análisis de los elementos básicos de las imágenes.▪ Realización de logotipos y metáforas visuales y de sus correspondientes códigos visuales.▪ Producción de composiciones con diferentes efectos

BLOQUE 3: ANALISIS DE LAS FORMAS

CONTENIDOS MINIMOS	PROCESOS Y DESTREZAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cualidades de las formas geométricas y orgánicas. ▪ Modalidades de dibujo: boceto, apunte del natural. ▪ Expresividad gráfica de formas abiertas y cerradas. ▪ Los estilos de la expresión plástica: realista, abstracto y figurativo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estudio en diversas representaciones de las características de las formas abiertas y cerradas. ▪ Estudio de las características de los trazos en dibujo. Reconocimiento de estos en distintas obras gráficas. ▪ Realización de dibujos con distintos trazos, estilos, etc.

BLOQUE 4: ELEMENTOS DE EXPRESIÓN

CONTENIDOS MINIMOS	PROCESOS Y DESTREZAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ El punto como elemento expresivo y compositivo. ▪ La línea como elemento expresivo y compositivo. ▪ El encajado a partir de líneas. ▪ El plano como elemento compositivo. ▪ La textura: tipos de textura. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estudio de los elementos en obras de arte, diseño y en el entorno. ▪ Realización de ejercicios gráficos experimentales utilizando puntos y líneas. ▪ Trazado de encajados para dibujos del natural. ▪ Experimentación con texturas gráficas y táctiles.

BLOQUE 5: EL COLOR

CONTENIDOS MINIMOS	PROCESOS Y DESTREZAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Naturaleza del color. ▪ Síntesis aditiva y sustractiva. Colores primarios, secundarios y complementarios. ▪ Cualidades del color: tono, valor y saturación. ▪ El círculo cromático y los colores terciarios. ▪ Valor expresivo de los colores. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación del color en el entorno y en las manifestaciones artísticas. ▪ Análisis de los colores pigmento y sus mezclas. Elaboración de mezclas sustractivas. ▪ Investigación de valores tonales en distintos colores. ▪ Realización de composiciones a partir del color.

BLOQUE 6: IMAGEN Y TECNOLOGÍA

CONTENIDOS MINIMOS	PROCESOS Y DESTREZAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La luz y las formas: luz natural y luz artificial ▪ Cualidades de la luz: dirección, calidad e intensidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación de las características de la iluminación en la naturaleza, en el entorno y en las manifestaciones

<ul style="list-style-type: none"> ▪ El volumen y su representación. El claroscuro. ▪ La fotografía. El descubrimiento de la fotografía. Técnica fotográfica. ▪ El cine. Géneros cinematográficos. Punto de vista y encuadre. Infografía. Imágenes vectoriales. Mapas de bits. Tratamiento de las imágenes en programas de edición de textos. Los medios informáticos y las artes ▪ Esquemas compositivos simples y compuestos. ▪ Figura y fondo en la composición. ▪ Ritmo: clasificación y aplicaciones. ▪ Equilibrio y peso visual: ley de la balanza y rectángulo áureo. 	<p>artísticas y uso de la misma en fotografía</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación de reproducciones plásticas y del entorno para reconocer su organización espacial. ▪ Realización de esquemas compositivos y de ritmos. ▪ Creación de composiciones aplicando las leyes del equilibrio.
---	--

BLOQUE 7: DIBUJO GEOMÉTRICO	
CONTENIDOS MINIMOS	PROCESOS Y DESTREZAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trazados geométricos básicos: rectas paralelas y perpendiculares, mediatriz, bisectriz y ángulos. ▪ Construcción de polígonos regulares conocido el radio de la circunferencia circunscrita. Método general. ▪ Polígonos estrellados y espirales. ▪ Óvalos y ovoides. ▪ Tangencias. Enlaces de arcos de circunferencias sobre una línea poligonal. ▪ Proporcionalidad. Teorema de Tales. ▪ Relaciones de proporcionalidad entre figuras: igualdad, simetría y semejanza. ▪ Escalas: natural, de reducción y de ampliación. ▪ Redes modulares: simples y compuestas. ▪ El módulo. Movimientos del 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Práctica en el manejo del instrumental propio del dibujo técnico. ▪ Trazado de rectas paralelas y perpendiculares con plantillas. Trazado de ángulos. ▪ Realización de construcciones de polígonos regulares y estrellados. ▪ Realización de dibujos o composiciones con tangencias. <p>Práctica de la división de un segmento en partes iguales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Construcción de figuras simétricas y semejantes. ▪ Realización de figuras a diferentes escalas. ▪ Creación de diseños combinando módulos.

9. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.

Al igual que en primero de ESO distribuimos las clases de Plástica en dos horas de Plástica- artística combinando teoría y practica y una hora semanal de dibujo técnico. Por ello el Bloque 7 se repite las tres evaluaciones.

Si algún grupo tuviera que estar confinado en algún momento, se adaptaría el bloque de contenidos a la situación

El tercer trimestre al ser más corto se amplían los contenidos en el segundo y en el tercero se verá menos

EVALUACIÓN	BLOQUES DE CONTENIDO	UDS. DIDACTICAS
1ª	1,2,3 y 7	2,3,6 y 11
2ª	4,5 y 7	4, 7 y 11
3ª	6 y 7	9 y 11

10. OBJETIVOS DE 4º E.S.O.

La programación en esta área tendrá como objetivo principal desarrollar en el alumno las siguientes capacidades:

1. Profundizar en el uso de los lenguajes, sistemas de producción de la obra plástica comunicación.
2. Analizar críticamente las imágenes desde la experiencia técnica y creativa.
3. Conocer y diferenciar los valores informativos, expresivos y propagandísticos de las imágenes y formas del entorno.
4. Ejercer la autonomía de decisión que supone el desarrollo de funciones de diseño y producción de mensajes audiovisuales.
5. Aplicar las técnicas de creación de imágenes a diferentes medios y adaptarlas a campos de actuación diversos.
6. Valorar el trabajo propio y de la obra ajena desde la doble perspectiva de un emisor, creador de mensajes y, de un receptor, interprete activo de los mismos.
7. Relacionar la actividad práctica de carácter audiovisual con el análisis crítico de los medios.
8. Valorar el proceso en todo trabajo de diseño y producción con medio.
9. Aplicar la normativa técnica U.N.E. y trabajar con limpieza, orden y claridad.
10. Desempeñar trabajos de equipo con actitud solidaria, activa y participativa.

11.. BLOQUES DE CONTENIDO CUARTO DE E.S.O.

Este Curso, con los alumnos de cuarto vamos a realizar un proyecto de diseño Global que va a englobar todos los contenidos de la programación pero sin seguir el orden estricto de bloques de contenidos. Se van a estudiar todos los bloques pero de una manera más activa y con la finalidad de realizar un diseño de un objeto cotidiano, desde la idea inicial al diseño en 3D del objeto, pasando por la fotografía del mismo, y publicidad. Para este curso se va a trabajar el juego del ajedrez y la idea es que cada alumno realice los diseños de las piezas y el tablero.,

Tenemos una alumna que, por motivos de entrenamiento, faltará a lo largo del curso bastantes días. Para que no pierda el ritmo se le indicarán una serie de actividades relacionadas con el proyecto del ajedrez.

Si algún grupo tuviera que estar confinado en algún momento, se adaptaría el bloque de contenidos a la situación

BLOQUE 1: LA COMUNICACIÓN VISUAL

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none">- Clases de imágenes.- Elementos de la comunicación visual. Lenguaje visual.- Significado y función de las imágenes. Aspectos fundamentales. Denotación y connotación.- La televisión como medio de comunicación.- Analizar los elementos complejos en los lenguajes visuales.- Interpretar y recrear los signos convencionales del código visual.- Analizar los aspectos connotativos en oposición a los denotativos interpretación de imágenes.	<ol style="list-style-type: none">1. Comunicación lingüística.2. Matemática.3. Conocimiento y la interacción con el mundo físico.4. Tratamiento de la información y competencia digital5. Social y ciudadana.6. Cultural y artística.

INDICADORES BLOQUE 1

Identifica los diferentes tipos de imágenes	Mínimos obligatorios :5 puntos
Distinguir los elementos de la comunicación visual	
Interpreta el significado de una imagen.	
Sigue los pasos para la lectura de una imagen	3 puntos
Elabora correctamente un trabajo de búsqueda y lectura de imágenes	2 puntos

BLOQUE 2. CREACIÓN DE IMÁGENES

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none">- Interpretación de imágenes por simplificación y deformación búsqueda de la abstracción. Interpretación de una obra de arte .T planas.- Interpretación de imágenes mediante cortes.- Imágenes oníricas.- Ilusiones ópticas.- Realizar diferentes interpretaciones de obras de arte.- Utilizar la técnica del fotomontaje para crear composiciones.	<ol style="list-style-type: none">1. Competencia en comunicación lingüística 22. Competencia matemática4.Tratamiento de la información y competencia digital5. Competencia social y ciudadana6. Competencia cultural y artística7. Competencia para aprender a aprender8. Autonomía e iniciativa personal

INDICADORES BLOQUE 2	
Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones	Mínimos obligatorios :5 puntos
Diferenciar, reconocer y utilizar adecuadamente los procesos, técnicas, estrategias y materiales	
Identificar los elementos constitutivos esenciales de la sintaxis visual.	
Sabe realizar ilusiones ópticas complejas	1 punto
Realizar diferentes interpretaciones de obras de arte.	2 puntos
Diferenciar, reconocer y utilizar adecuadamente los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia, según las intenciones comunicativas propuestas.	1 punto

BLOQUE 3. LA FORMA EN LA NATURALEZA

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> - Los minerales y el arte. Texturas minerales. - Estructuras vegetales. Aplicaciones artísticas. - Los animales. Aplicaciones artísticas. - El paisaje. La luz en el paisaje. Interpretaciones artísticas. - Análisis de la estructura formal de diferentes elementos vegetales - Aplicación de diferentes recursos plásticos según el mensaje y el efecto que se desee transmitir. 	<ul style="list-style-type: none"> 2. Matemática 3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico 4. Tratamiento de la información y competencia digital 6. Competencia cultural y artística 7. Competencia para aprender a aprender 8. Autonomía e iniciativa personal

INDICADORES BLOQUE 3

Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones	Mínimos obligatorios :5 puntos
Diferenciar, reconocer y utilizar adecuadamente los procesos, técnicas, estrategias y materiales	
Identificar los elementos constitutivos esenciales de la sintaxis visual.	
Sabe realizar ilusiones ópticas complejas	1 punto
Aplicación de diferentes recursos plásticos según el mensaje visual que se desee transmitir.	2 puntos
Diferenciar, reconocer y utilizar adecuadamente los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia, según las intenciones comunicativas propuestas.	1 punto

BLOQUE 4. LA FIGURA HUMANA

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> - Proporción, encajes y ritmos. Evolución histórica. - Equilibrio y movimiento. - El retrato. Elementos de expresividad. - Caricaturas, mascarar y disfraces. - La expresividad de la figura humana en el comic. - Análisis del movimiento de la figura humana. - Comparación de proporciones según la edad del hombre. 	<ul style="list-style-type: none"> 6. Competencia cultural y artística 7. Competencia para aprender a aprender 8. Autonomía e iniciativa personal

INDICADORES BLOQUE 4	
Representar la figura humana de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones	Mínimos obligatorios :5 puntos
Saber utilizar los diferentes planos para comunicar ideas en el comic y la fotonovela	
Identificar los elementos constitutivos esenciales de la sintaxis visual.	
Realizar retratos mediante diferentes técnicas, seca y húmedas	2 punto
Conocimiento de la anatomía humana para su representación en el dibujo	2 puntos
Diferentes maneras de representar la figura humana en el comic	1 punto

BLOQUE 5. EL PAISAJE URBANO.

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> - La composición en el paisaje urbano. Formato, encuadre y Puntos de vista. - Recursos técnicos y plásticos. Perspectiva práctica. - Elementos urbanos. La luz en el paisaje urbano. - La figura humana en el paisaje urbano. <p>Análisis de obras del renacimiento que tengan como fondo el paisaje urbano.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reunión de información sobre las interpretaciones de paisaje siglo XX. 	<p>3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico</p> <p>4. Tratamiento de la información y competencias digitales</p> <p>5. Competencia social y ciudadana</p> <p>6. Competencia cultural y artística</p>

INDICADORES BLOQUE 5

Uso de la perspectiva práctica	Mínimos obligatorios :5 puntos
Proporcionalidad figura humana-Paisaje urbano	
Saber manejar los diferentes tipos de perspectiva cónica	2,5 puntos
Aplicación de la perspectiva cónica al arte	2,5 puntos

BLOQUE 6. ELEMENTOS DEL DISEÑO.

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> - Elementos visuales del diseño. La línea, el plano y la textura. - Funciones del color en el diseño. Estética y psicología del color - Estructuras básicas del diseño. El círculo, el triángulo y el cuadrado - Figuras compuestas. - Estructuras modulares básicas. El módulo. Redes superpuestas - Deformación. - Estudio de los elementos visuales en la publicidad. - Análisis de la función del color en el diseño. 	<p>1. Competencia en comunicación lingüística</p> <p>5. Competencia social y ciudadana</p> <p>7. Competencia para aprender a aprender</p>

INDICADORES BLOQUE 6

Conocer los elementos básicos del diseño	Mínimos obligatorios :5 puntos
Saber utilizar el color como recurso comunicativo.	

Elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos de creación visual, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico	2,5 puntos
Saber utilizar la estética y psicología del color para elaborar un diseño tanto bi como tridimensional	2,5 puntos

BLOQUE 7. EL DISEÑO GRÁFICO.

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<p>La imagen de empresa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La marca y su evolución estética. - Diseño de marcas. - Diseño editorial. - Diseño de comunicación visual. Publicidad. <p>Análisis de las señales de comunicación visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparación entre la maquetación de diferentes publicaciones. - Análisis de empaquetamiento. 	<p>1. Competencia en comunicación lingüística</p> <p>2. Competencia matemática</p> <p>4. Tratamiento de la información y competencia digital</p>

INDICADORES BLOQUE 7

Conocer los elementos básicos del diseño	Mínimos obligatorios :5 puntos
Saber utilizar el color como recurso comunicativo.	
Elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos de creación visual, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico	2,5 puntos
Saber utilizar la estética y psicología del color así como todos los recursos del diseño para elaborar el anuncio de un producto.	2,5 puntos

BLOQUE 8. REPRESENTACIÓN GEOMÉTRICA DEL ESPACIO.

CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> - Sistema diédrico. - Sistema axonométrico. Paso del sistema diédrico a isométrico. - Perspectiva caballera. - Perspectiva cónica. . - Aplicación de los sistemas de proyección mas apropiados a cada representación de objetos tridimensionales. - Representación de figuras mecánicas. - Percepción de un espacio urbano a través de la perspectiva cónica 	<p>2. Competencia matemática</p> <p>4. Tratamiento de la información y competencia digital</p> <p>7. Competencia para aprender a aprender</p> <p>8. Autonomía e iniciativa personal</p>

INDICADORES BLOQUE 8

Conocer los los diferentes tipos de perspectivas y saberlas diferenciar	Mínimos obligatorios :5 puntos
Saber dibujar un cubo tanto en perspectiva cónica como en axonométrica	
Paso del sistema diédrico a isométrico.	
Realización de figuras complejas en perspectiva cónica frontal y oblicua	2,5 puntos
Aplicación de los sistemas de proyección más apropiados a cada representación de objetos tridimensionales	2,5 puntos

BLOQUE 9. EL DISEÑO INDUSTRIAL.	
CONTENIDOS	COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> - Normalización. - Escalas. - Sistemas de acotación. - Croquis acotado. - Aplicación de las normas de acotación. - Realización de croquis acotados. 	2. Competencia matemática 7. Competencia para aprender a aprender 8. Autonomía e iniciativa personal
INDICADORES BLOQUE 9	
Conocer los sistemas de acotación y acotar figuras sencillas	Mínimos obligatorios :5 puntos
Saber realizar croquis acotados de figuras tridimensionales	
Paso del sistema isométrico a diédrico.	
Realizar diseños de objetos sencillos para su uso industrial	2,5 puntos
Construir maquetas de objetos previamente diseñados por el alumno a escala.	2,5 puntos

12. CONTENIDOS MÍNIMOS

1. LA COMUNICACIÓN VISUAL

- Clases de imágenes.
- Elementos de la comunicación visual. Lenguaje visual.
- Interpretar y recrear los signos convencionales del código visual.

2. CREACIÓN DE IMÁGENES

- Interpretación de imágenes por simplificación y deformación. La búsqueda de la abstracción. Interpretación de una obra de arte .Tintas planas.
- Interpretación de imágenes mediante cortes.
- Utilizar la técnica del fotomontaje para crear composiciones.

3. LA FORMA EN LA NATURALEZA

- Estructuras vegetales. Aplicaciones artísticas.
- El paisaje. La luz en el paisaje. Interpretaciones artísticas.
- Aplicación de diferentes recursos plásticos según el mensaje visual que se desee transmitir.

4. LA FIGURA HUMANA

- Proporción, encajes y ritmos. Evolución histórica.
- Equilibrio y movimiento.
- La expresividad de la figura humana en el comic.
- Análisis del movimiento de la figura humana.

5. EL PAISAJE URBANO.

- La composición en el paisaje urbano. Formato, encuadre y visor. Puntos de vista.
 - Recursos técnicos y plásticos. Perspectiva práctica.
- Análisis de obras del renacimiento que tengan como fondo el paisaje urbano.
- Reunión de información sobre las interpretaciones de paisaje en el siglo XX.

6. ELEMENTOS DEL DISEÑO.

- Elementos visuales del diseño. La línea, el plano y la textura.
- Funciones del color en el diseño.
- Estructuras básicas del diseño. El círculo, el triángulo y el cuadrado.
- Estructuras modulares básicas. El módulo.

7. EL DISEÑO GRÁFICO.

La imagen de empresa.

- La marca y su evolución estética.
- Diseño de marcas.
- Diseño editorial.
- Diseño de comunicación visual. Publicidad.

Análisis de las señales de comunicación visual.

8. REPRESENTACIÓN GEOMÉTRICA DEL ESPACIO.

- Sistema diédrico. Representación de sólidos
- Sistema axonométrico. Paso del sistema diédrico a isométrico.
- Perspectiva caballera.
- Perspectiva cónica.
- Desarrollo de sólidos sencillos.

9. EL DISEÑO INDUSTRIAL.

- Sistemas de acotación.
- Croquis acotado.
- Aplicación de las normas de acotación.
- Realización de croquis acotados.

13. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.

Esta distribución temporal como he comentado en el punto 10 de la programación puede variar según el desarrollo del proyecto.

EVALUACIÓN	CONTENIDOS
1ª	1, 2 y 3
2ª	4, 5 y 6
3ª	7, 8 y 9

14. CONTENIDOS PRIMERO DE BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA

DIBUJO TÉCNICO I. 1.º BACHILLERATO			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C.C.
BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO			
<p>Arte y dibujo técnico. Geometría en el arte y la naturaleza. Estética del dibujo técnico. El diseño industrial. Instrumentos y materiales del dibujo técnico. Características y empleo. Las nuevas tecnologías y los programas de diseño asistido por ordenador. Trazados fundamentales en el plano. Lugares geométricos. Paralelas y perpendicularidad. Ángulos. Operaciones con segmentos y ángulos. Ángulos de la circunferencia. Triángulos: puntos y rectas notables. Construcción de triángulos. Cuadriláteros: análisis y construcciones. Polígonos regulares. Construcción conociendo el lado y a partir del radio de la circunferencia circunscrita. Método general. Polígonos estrellados. Proporcionalidad y semejanza. Escalas: Conceptos fundamentales. Construcción de escalas gráficas. Transformaciones geométricas. Traslación. Giro. Simetría. Homotecia. aplicación a la construcción de formas. Tangencias y enlaces. Propiedades. Tangencias entre rectas y circunferencias. Tangencias entre circunferencias. Enlaces. Aplicaciones en el dibujo técnico, diseño gráfico o el diseño industrial. Curvas técnicas. Definición y trazado como aplicación de las tangencias. Óvalos, ovoides, volutas, espirales y hélices. Trazados principales.</p>	<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.</p>	<p>1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p>	CEC
		<p>1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano, comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas..</p>	CMCT
		<p>1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p>	CMCT
		<p>1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p>	CMCT
		<p>1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p>	CMCT CAA
		<p>1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p>	CMCT
		<p>1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p>	CMCT CAA
		<p>1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría y homotecia), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p>	CMCT CAA
		<p>2. Dibujar curvas técnicas</p>	<p>2.1. Identifica las relaciones</p>

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

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

<p>Geometría descriptiva. Tipos de proyección. Fundamentos y finalidad de los sistemas de representación. Características fundamentales. Reversibilidad entre los sistemas.</p> <p>Sistema Diédrico: Fundamentos del sistema. Representación del punto, recta y plano. Posiciones particulares. Vistas de un cuerpo tridimensional.</p> <p>Sistema de planos acotados: Fundamentos del sistema. Representación del punto, recta y plano. Intersección de planos. Perfiles y dibujo topográfico.</p> <p>Sistemas axonométricos: Introducción. Fundamentos del sistema. Tipos de axonometría: isométrico, dimétrico, DIN-5, trimétrico. Coeficientes de reducción.</p> <p>Perspectiva isométrica. La circunferencia en perspectiva: óvalo isométrico. Representación de perspectivas de cuerpos definidos por sus vistas.</p>	<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p>	1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.	CMCT
		1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.	CMCT
		1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.	SIEE CD
		1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.	CMCT

<p>Perspectiva caballera: características. Coeficientes de reducción. Representación de la circunferencia. Representación de volúmenes.</p> <p>Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema. Elementos que influyen en la perspectiva cónica.</p> <p>Perspectiva cónica central. Representación de objetos y espacios.</p> <p>Perspectiva cónica oblicua. Representación de objetos y espacios.</p>	<p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada y también con escuadra y cartabón, sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>CMCT CEC</p>
		<p>2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada y también con escuadra y cartabón, axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p>	<p>CMCT CEC</p>
		<p>2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p>	<p>CMCT</p>
		<p>2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p>	<p>CMCT</p>
		<p>2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>	<p>CMCT CAA</p>
	<p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p>	<p>3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p>	<p>CMCT CEC</p>
		<p>3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado..</p>	<p>CMCT CEC</p>
	<p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método</p>	<p>4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto</p>	<p>CMCT CAA</p>

	seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.	principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.	
		4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.	CMCT CEC
		4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas..	CMCT CEC

BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN

<p>Concepto de normalización. Clasificación de las normas. Organismos de normalización. Normas fundamentales UNE; DIN, ISO. Rotulación normalizada. Principios generales de representación. Normas sobre vistas. Acotación. Métodos. Normas sobre acotaciones. Aplicación en piezas industriales y planos de arquitectura. El croquis acotado. Cortes y secciones.</p>	1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.	1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.	CCL CSC
	2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.	2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.	CMCT
		2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.	CMCT
		2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional de acuerdo a la norma.	CMCT CCL
		2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, de acuerdo a	CMCT CCL

		la norma.	
		2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.	CMCT

15. ORGANIZACIÓN TEMPORAL

La organización temporal de la impartición del currículo debe ser particularmente flexible: por una parte, debe responder a la realidad del centro educativo, ya que ni los alumnos ni el claustro de profesores ni, en definitiva, el contexto escolar es el mismo para todos ellos; por otra, debe estar sujeto a una revisión permanente, ya que la realidad del aula no es inmutable. Con carácter estimativo, teniendo en cuenta que el calendario escolar para 1.º de Bachillerato en la Comunidad de Aragón es de algo más de 35 semanas, y que se prevé una dedicación de 4 horas semanales a la materia, hemos de contar con unas 140 sesiones de clase para esta materia. Podemos, pues, hacer una propuesta de reparto del tiempo dedicado a cada unidad a partir de lo sugerido en la siguiente tabla.

Si algún grupo tuviera que estar confinado en algún momento, se adaptaría el bloque de contenidos a la situación

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Trazados fundamentales en el plano	7 sesiones
UNIDAD 2: Trazados de polígonos	8 sesiones
UNIDAD 3: proporcionalidad, semejanza y escalas	8 sesiones
UNIDAD 4: Transformaciones geométricas	8 sesiones
UNIDAD 5: Trazado de tangencias	8 sesiones
UNIDAD 6: Curvas técnicas	9 sesiones
Cierre de bloque I	4 sesiones
UNIDAD 7: Sistemas de representación	7 sesiones
UNIDAD 8: Sistema diédrico: punto, recta y plano	10 sesiones
UNIDAD 9: Sistema de planos acotados	6 sesiones
UNIDAD 10: Sistema axonométrico	10 sesiones
UNIDAD 11: Sistema de perspectiva caballera	7 sesiones
UNIDAD 12: Sistema cónico	7 sesiones
UNIDAD 13: Perspectiva cónica	7 sesiones
Cierre de bloque II	4 sesiones
UNIDAD 14: Normalización y croquización	6 sesiones
UNIDAD 15: Vistas, cortes y secciones	7 sesiones
UNIDAD 16: Acotación	8 sesiones
Cierre de bloque III	4 sesiones
Anexo. Instrumentos de dibujo	2 sesiones
Anexo. Diseño asistido por ordenador	3 sesiones
TOTAL	140 sesiones

15. CONTENIDOS PRIMERO DE BACHILLERATO DIBUJO ARTÍSTICO CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA

DIBUJO ARTÍSTICO I. 1.º BACHILLERATO			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C.C.
BLOQUE 1. EL DIBUJO COMO HERRAMIENTA			
<p>Historia del dibujo. Primeras manifestaciones. El dibujo en la actualidad.</p> <p>Aproximación a los diferentes tipos de dibujo: artístico, tecnológico y científico.</p> <p>Introducción en el conocimiento de los campos de actuación del dibujo artístico y sus diferentes intenciones comunicativas (analítica, descriptiva, expresiva,...).</p> <p>Análisis de los diferentes soportes adecuados al dibujo.</p> <p>Características diferenciadoras por su gramaje y textura.</p> <p>Técnicas secas y húmedas.</p> <p>Uso del papel.</p>	<p>Crit.DA.1.1. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la Historia del Arte, en el proceso creativo, ya sea con fines artísticos, tecnológicos o científicos.</p>	<p>Est.DA.1.1.1. Valora y conoce 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</p>	<p>CCL-CCEC</p>
		<p>Est.DA.1.1.2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita, en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas.</p>	
	<p>Crit.DA.1.2. Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica.</p>	<p>Est.DA.1.2.1. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos, incluidas las TIC, para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos adecuándolos al objetivo plástico deseado.</p>	<p>CD-CCEC</p>
	<p>Crit.DA.1.3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.</p>	<p>Est.DA.1.3.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	<p>CSC</p>
		<p>Est.DA.1.3.2. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.</p>	

BLOQUE 2. LÍNEA Y FORMA

<p>Línea de contorno como elemento configurador de formas tanto naturales como artificiales.</p> <p>La línea definidora de volúmenes.</p> <p>La línea y sus posibilidades descriptivas y expresivas.El trazo.</p> <p>La línea como elemento configurador de formas planas y volumétricas de estructuras geométricas sencillas. Partes vistas y ocultas. Análisis estructurales.</p> <p>Relación entre formas planas.</p> <p>Influencia del punto de vista sobre la apariencia de la forma. Selección del punto de vista más favorable para la representación de la misma.</p> <p>La forma tridimensional: Operaciones.Representaciones gráficas del espacio interior y espacio exterior. Análisis estructural interno. Ensamblaje: intersecciones.</p> <p>Aplicación de la perspectiva axonométrica y cónica al dibujo artístico en la representación de volúmenes sencillos como base a la representación de composiciones o combinaciones más complejas.</p> <p>Proporción entre las partes de una forma tridimensional. Proporción entre las partes y el todo.</p> <p>Relación de proporciones entre las formas de una composición.</p> <p>Métodos de medición. El módulo.</p>	<p>Est.DA.2.1.2. Representa formas naturales y artificiales, de forma analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna.</p>	<p>Est.DA.2.1.2. Representa formas naturales y artificiales, de forma analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna.</p>	<p>CMCT - CCEC</p>
		<p>Est.DA.2.1.2. Representa formas naturales y artificiales, de forma analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna.</p>	
	<p>Crit.DA.2.2. Emplear la línea para la configuración de formas y transmisión de expresividad.</p>	<p>Est.DA.2.2.1. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista.</p>	<p>SIEE CD CMCT - CCEC</p>
		<p>Est.DA.2.2.2. Describe gráficamente las formas, atendiendo a sus proporciones, relacionándolas con formas geométricas simples.</p>	

BLOQUE 3. LA COMPOSICIÓN Y SUS FUNDAMENTOS

<p>Introducción a la relación entre las distintas formas en el plano. El encuadre. Psicología de la forma: leyes visuales asociativas.</p> <p>La línea como elemento implícito en la composición. Direcciones visuales y tensiones en la composición. Líneas de fuerza.</p> <p>Organizaciones compositivas. Ritmo. Simetrías y contrastes. Equilibrio estático y dinámico. Concepto de peso visual.</p> <p>El plano como formato. Relaciones entre figura y fondo. Influencia del formato sobre la composición. Concepto de encuadre..</p>	<p>Crit.DA.3.1. Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad.</p>	<p>Est.DA.3.1.1. Selecciona 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.</p>	CCEC
	<p>Crit.DA.3.2. Aplicar las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos u orgánicos dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva.</p>	<p>Est.DA.3.2.1. Relaciona y representa 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</p>	CCEC

BLOQUE 4: LA LUZ. EL CLAROSCURO Y LA TEXTURA

<p>CONTENIDOS:</p> <p>Naturaleza de la luz: Luz natural y luz artificial.</p> <p>Dirección de la luz. Elección de la luz más adecuada según el fin comunicativo propuesto.</p> <p>Sombras propias y arrojadas.</p> <p>Introducción a la terminología, materiales y procedimientos básicos. Importancia del claroscuro en la representación del volumen.</p> <p>Técnicas de creación del claroscuro: la línea de tramado como elemento generador de volumen y configurador de texturas visuales; el plano como elemento morfológico generador de volúmenes y espacios en construcciones a partir de tintas planas, síntesis del claroscuro en dos valores extremos, blanco y negro, o en un número limitado de valores; concentración de puntos, esfumatos o difuminados.</p> <p>La mancha como elemento configurador de la forma.</p>	<p>Crit.DA.4.1. Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro.</p>	<p>Est.DA.3.1.1. Selecciona 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.</p>	CCEC
	<p>Crit.DA.4.2. Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo.</p>	<p>Est.DA.4.2.1. Conoce el valor expresivo y configurador de la luz, tanto en valores acromáticos como cromáticos, explicando verbalmente esos valores en obras propias y ajenas.</p>	CCL-CCEC
	<p>Crit.DA.4.3. Explorar las posibilidades expresivas de la textura visual y el claroscuro.</p>	<p>Est.DA.4.3.1. Observa y utiliza la textura visual con distintos procedimientos gráfico-plásticos, con fines expresivos y configuradores, en obras propias y ajenas.</p>	CCEC

Valoración tonal o escala de grises.			
--------------------------------------	--	--	--

BLOQUE 5: EL COLOR

<p>Introducción a la terminología, materiales y procedimientos básicos.</p> <p>Observación y análisis del color en las diversas manifestaciones artísticas.</p> <p>Influencia de tres factores: la naturaleza de la luz, el órgano visual ojo humano y la composición físico-química de los objetos.</p> <p>El color como sensación.</p> <p>Síntesis aditiva y sustractiva. Color luz y color pigmento.</p> <p>Observación de la influencia del color sobre la composición (peso visual de los diferentes colores).</p> <p>Círculo cromático y escalas.</p> <p>Modulación del color. Conceptos de tono, valor y saturación.</p> <p>Concepto de complementariedad, afinidad y contraste.</p> <p>Relaciones armónicas. Tipos de armonía, incluyendo el contraste. concentración de puntos, esfumatos o difuminados.</p> <p>La mancha como elemento configurador de la forma.</p> <p>Valoración tonal o escala de grises.</p>	<p>Crit.DA.5.1. Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas.</p>	<p>Est.DA.5.1.1. Aplica el color siguiendo las dimensiones de este (valor-luminosidad, saturación-intensidad y cromatono) en la representación de composiciones.</p>	<p>CCL- CIEE- CCEC</p>
		<p>Est.DA.5.1.2. Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas y gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos.</p>	
		<p>Est.DA.5.1.3. Aplica de manera expresiva e intencionadamente el color en la obra plástica personal.</p>	
		<p>Est.DA.5.1.4. Analiza el uso del color, observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones.</p>	
		<p>Est.DA.5.1.5. Representa los matices cromáticos, a partir de la observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios.</p>	

15. ORGANIZACIÓN TEMPORAL

Con carácter estimativo, teniendo en cuenta que el calendario escolar para 1.º de Bachillerato en la Comunidad de Aragón es de algo más de 35 semanas, y que se prevé una dedicación de 4 horas semanales a la materia, hemos de contar con unas 140 sesiones de clase para esta materia. En dibujo artístico la distribución temporal. No puede ser tan exacta como en dibujo técnico, para esta asignatura voy a realizar una división temporal en bloques.

Estos bloques serán divididos también es diferentes apartados, así por ejemplo el apartado de historia del dibujo que se trata en el primer bloque, creo que va a ser más practico realizarlo a lo largo de todo el curso y basado en trabajos de investigación. Pasa lo mismo con el resto de bloques, se va a intentar tratar todos los bloque pero de manera global, se irán viendo diferentes técnica según se este trabajando un tema u otro.

De todas formas y de manera meramente ilustrativa se intentará realizar la siguiente temporización.

BLOQUES DIDÁCTICOS	TEMPORALIZACIÓN
BLOQUE 1: El dibujo como herramienta	PRIMER TRIMESTRE
BLOQUE 2: línea y forma	
BLOQUE 3: la composición y sus fundamentos	SEGUNDO TRIMESTRE
BLOQUE 4: La luz, el claroscuro y la textura	
BLOQUE 5: El color	TERCER TRIMESTRE

16. CONTENIDOS SEGUNDO DE BACHILLERATO CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C.C.	UD.
BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO				
<ul style="list-style-type: none"> Dibujo industrial y de arquitectura y construcción. Formas geométricas básicas como origen del diseño. Geometría en el arte y en la arquitectura. Trazados fundamentales en el plano. Arco capaz. Cuadrilátero iscriptible. Proporcionalidad, semejanzas y equivalencias. Teoremas del cateto y de la altura. Sección áurea: construcciones y propiedades. Figuras semejante. Construcción de figuras equivalentes. Potencia: eje y 	DT.1.1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.fi	DT.1.1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.	CMCT	1, 5
		DT.1.1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.	CMCT	1, 5
		DT.1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.	CMCT	5
		DT.1.1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos	CMCT CAA	2, 3, 4

<p>centro radical. Aplicación de la potencia a la resolución de problemas de tangencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> Transformaciones geométricas. Proyectividad y homografía. Homología y afinidad. Datos necesarios para definirlos. Resolución de problemas. Inversión. Elementos y figuras dobles. Rectas antiparalelas. Inverso de un punto. Figuras inversas de la recta y la circunferencia. Aplicación a la resolución de problemas de tangencias. Curvas cónicas. Elipse, hipérbola y parábola. Tangencias e intersecciones con una recta. Principales construcciones. Curvas cíclicas: cicloide, epicicloide, hipocicloide, evolvente de la circunferencia. 		complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos.		
		DT.1.1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los lugares geométricos o ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	CMCT CAA	2, 3, 4
	<p>DT.1.2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p>	DT.1.2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.	CMCT	3
		DT.1.2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.	CMCT	3
		DT.1.2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.	CMCT	3
		DT.1.2.4. Traza curvas cíclicas a partir de los elementos que las definen comprendiendo su aplicación en mecánica.	CMCT	
	<p>DT.1.3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p>	DT.1.3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones	CAA	5
		DT.1.3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.	CMCT	5
		DT.1.3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce	CEC CMCT	1, 5

		a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.			
BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN					
<ul style="list-style-type: none"> • Utilización óptima de cada uno de los sistemas de representación. Ejemplos de aplicación. • Sistema diédrico: Paralelismo. Perpendicularidad. Intersecciones. Ángulos. Distancias y verdaderas magnitudes. • Métodos: abatimientos, cambios de plano y giros. Representación de figuras poliédricas y de revolución. Representación de poliedros regulares. Intersecciones con rectas y planos. Secciones y desarrollos. • Sistema axonométrico ortogonal: Triángulo fundamental. Escalas axonométricas. Perspectiva isométrica: representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas a partir de vistas. Ejercicios de croquis. • Sistema axonométrico oblicuo: representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas caballerías a partir de sus vistas. Ejercicios de croquis. 	<p>DT.2.1. Valorar la importancia de los sistemas de representación para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p>	DT.2.1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.	CMCT CAA	6, 12	
		DT.2.1.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.	CMCT	7	
		DT.2.1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.	CMCT	6, 7, 12	
		<p>DT.2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p>	DT.2.2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados y el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides, en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.	CMCT	8, 9
			DT.2.2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.	CMCT	8
			DT.2.2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas,	CMCT	8, 9

		cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.		
		DT.2.2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.CMCT	CMCT	8, 9
		DT.2.2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.	CMCT	8, 9
	DT.2.3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.	DT.2.3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de reducción.	CMCT	10
DT.2.3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.		CMCT CEC	10	
DT.2.3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.		CMCT	10, 11	
BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS				
• El proyecto. Fases del proyecto: memoria, planos, pliegos de condiciones, presupuesto.	DT.3.1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o	DT.3.1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del	SIEE CEC	13

<ul style="list-style-type: none"> Tipos de dibujos y planos. Recursos gráficos. Evaluación y valoración. Dibujo asistido por ordenador: el dibujo infográfico. Introducción al CAD. Entorno del trabajo. Entrada de órdenes. Entrada de coordenadas. Órdenes de dibujo y edición en 2D. Creación d capas. Creación de bloques. Acotación. Dibujo isométrico. Sombreados. Impresión. Modelado en 3D. Método de las superficies: mallas poligonales y edición. Giro. Simetría. Matrices de objetos en 3D. Espacio modelo-espacio papel. Objetos en movimiento. Método de los sólidos: creación de sólidos primitivos. Extrusión. Revolución. Operaciones con sólidos 3D. Renderización. Iluminación. Visualización de objetos. 	arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	dibujo técnico.			
		DT.3.1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.	CEC	13	
		DT.3.1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.	CEC CCL	13	
		DT.3.1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.	SIEE CEC	13	
		DT.3.2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	DT.3.2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	CD	14
			DT.3.2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial en 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.	CD CEC	14
		DT.3.2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito	CD CEC	14	

		buscado.		
		DT.3.2.4. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	CD SIEE	14

17. ORGANIZACIÓN TEMPORAL

Con carácter estimativo, teniendo en cuenta que el calendario escolar para 2.º de Bachillerato en la Comunidad de Aragón es de algo más de 30 semanas, y que se prevé una dedicación de 4 horas semanales a la materia, hemos de contar con unas 120 sesiones de clase para esta materia. Comentar que este curso no se ha matriculado ningún alumno a segundo de dibujo técnico pero, de todas formas, incluyo en la programación todos los elementos de dicho curso. Como consecuencia del Covid19 el grupo que este año cursa segundo de bachillerato vió los temas de vistas de objetos acotación y perspectiva isométrica y caballera de manera online, no tuvieron examen de dichos bloques pero no creo que tengan problema ya que se retomará durante el tercer trimestre de este curso.

Si algún grupo tuviera que estar confinado en algún momento, se adaptaría el bloque de contenidos a la situación

Podemos, pues, hacer una propuesta de reparto del tiempo dedicado a cada unidad a partir de lo sugerido en la siguiente tabla:

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Trazados en el plano	8 sesiones
UNIDAD 2: Trazado de tangencias	7 sesiones
UNIDAD 3: Curvas cónicas	7 sesiones
UNIDAD 4: Curvas técnicas	5 sesiones
UNIDAD 5: Transformaciones geométricas	7 sesiones
Cierre de bloque I	3 sesiones
UNIDAD 6: Sistema diédrico	11 sesiones
UNIDAD 7: Métodos en sistema diédrico	13 sesiones
UNIDAD 8: Figuras en sistema diédrico	13 sesiones
UNIDAD 9: Poliedros regulares en sistema diédrico	7 sesiones
UNIDAD 10: Sistema axonométrico	10 sesiones
UNIDAD 11: Sistema de perspectiva caballera	8 sesiones
UNIDAD 12: Sistema de planos acotados	7 sesiones
Cierre de bloque II	3 sesiones
UNIDAD 13: Proyectos	5 sesiones
UNIDAD 14: Dibujo técnico asistido por ordenador	3 sesiones
Cierre de bloque III	3 sesiones
TOTAL	120 sesiones

18.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN PRIMER CICLO ESO

1. Identificar los elementos constitutivos esenciales de la sintaxis visual (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y textura) de objetos y/o aspectos de la realidad y establecer relaciones entre la imagen y su contenido.

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar las cualidades que determinan su valor físico, funcional o estético y de describir por medio de recursos plásticos las proporciones y las relaciones de forma, color, ritmo, textura, etc., presentes en la realidad para interpretarla objetiva o subjetivamente.

Para valorar este criterio el alumno/a realizará a lo largo del curso diferentes láminas donde se le pedirá buscar las soluciones más prácticas y artísticas de interpretar temas que el profesor plantee (realización de carteles publicitarios, libros de texturas...)

2. Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a los elementos visuales (color, luz, sombra, textura, etc.) y de relación.

Con este criterio se trata de evaluar un amplio abanico de factores, entre los que destacan el conocimiento y manejo de las técnicas gráficas, la capacidad para representar ideas, los conocimientos sobre formas planas, la capacidad para tomar decisiones teniendo presentes los objetivos y las dificultades, proponer diferentes opciones teniendo en cuenta las consecuencias y evaluar cuál es la mejor solución, sus conocimientos sobre la sensación espacial, la perspectiva o el volumen, así como la utilización de elementos de la sintaxis visual como el color, la textura, la dirección, la posición, etc.

La primera lámina que se plantea es partir de elementos básicos como un cubo y realizar diferentes variaciones de posición , iluminación... ver que puede haber tantas interpretaciones como alumnos en el aula. Este tipo de trabajo va a servir al profesor para realizar una primera evaluación sobre los conocimientos y habilidades del alumno.

3. Diferenciar, reconocer y utilizar adecuadamente los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia, según las intenciones comunicativas propuestas.

Mediante este criterio se pretende saber si el alumnado es capaz de utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual mostrando una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.

El uso de los mini pcs en plástica como herramienta nos va a servir para hacer practicas de color así como de uso de diferentes tipografías, valores de las texturas...Para ello se utilizaran dos programas: el GIMP y el INKSCAPE

4. Elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos de creación visual, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.

Este criterio permite conocer si el alumnado manifiesta actitudes de respeto, tolerancia, flexibilidad e interés favoreciendo, de esta manera, la competencia social.

El trabajo en grupo es muy importante en la asignatura de Plástica y para fomentarlo se realizarán murales de grandes dimensiones y estudios de movimientos artísticos así como búsqueda de información para un trabajo sobre el uso del color en publicidad

5. Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.

Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de tomar conciencia de las necesidades en función de los objetivos y de valorar críticamente su producción, aceptando los propios errores como instrumento de mejora.

Uso del “cuaderno del artista” en el alumno ha de realizar todos los bocetos previos a la obra final.

6. Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de utilizar estrategias compositivas adecuadas, realizar un buen uso de las técnicas y diferenciar el origen y variaciones de los elementos de la sintaxis visual (color, luz, sombra, textura, etc.) para realizar sus propias creaciones.

La asignatura de plástica es muy práctica, el funcionamiento de la misma va a girar sobre todo a diferentes propuestas que el alumno debe interpretar, para ello y según el interés de cada uno, en muchas de estas actividades la técnica variara de un alumno a otro y para ello recibirán un atención personalizada por parte del profesor que le recomendará la técnica más adecuada para el resultado final

7. Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo, atendiendo a la diversidad cultural y apreciando el proceso de creación.

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de valorar las formas e imágenes que propone el campo del arte y el nivel de interés mostrado por el estudio, análisis e interpretación de las mismas, prestando atención al desarrollo de una idea a través de las fases del proceso de realización de la obra.

Para conseguir evaluar este criterio el alumno realizara estudios de diferentes obras de arte y movimientos artísticos. También participaremos activamente en la línea del tiempo que se está realizando en el Centro.

8. Analizar y representar geoméricamente formas naturales y artificiales, profundizando en su estructura y dimensiones y haciendo uso del lenguaje propio del dibujo técnico.

Este criterio pretende que los alumnos analicen formas en general, atendiendo tanto a su estructura poligonal como al criterio de construcción de curvas, tangencias, etc., buscando la exactitud y limpieza en sus diversos métodos constructivos.

En primero de ESO iniciamos una introducción al dibujo técnico centrándonos en el uso de las herramientas propias de esta modalidad y realizando construcciones de polígonos. Es en segundo de eso donde profundizamos más en el dibujo técnico y la unión de este con las creaciones plásticas (realización de polígonos estrellados y a partir de ellos realizar azulejos, uso de tangencias para el diseño de tatuajes...)

9. Interpretar composiciones con distintas alternativas en la organización de las formas y diseñar composiciones modulares sobre redes poligonales sencillas, buscando en ellas el equilibrio, el ritmo y la proporción.

Se pretende comprobar que el alumnado conoce el concepto de módulo bidimensional y lo utiliza como unidad de medida. Se evalúa si comprende que su disposición crea imágenes rítmicas utilizando distintas secuencias de una misma figura. También se trata de evaluar si asocia estas formas de organización con el mundo del arte, como, por ejemplo, con el arte mudéjar aragonés.

18.2 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PRIMER CICLO

Los criterios de calificación se aplicarán en función del trabajo eminentemente práctico realizado en las sesiones de clase dentro de la evaluación continua. En base a esto, se valorará muy especialmente la evolución del alumno dentro de cada unidad así como de cada uno de los tres periodos diferenciados y del curso completo al final del mismo. Para que esta evolución sea satisfactoria, se tendrá muy en cuenta el cumplimiento de los contenidos procedimentales y actitudinales a los que se refieren cada una de las unidades.

Calificación de los trabajos

Con anterioridad a la realización de un trabajo el alumno conocerá qué se valorará en éste. En la corrección de los mismos se especificará la puntuación de cada apartado de forma que el alumno conozca de dónde procede su calificación.

Durante el curso el alumno cuenta con un cuaderno del artista donde toma sus apuntes así como bocetos para las propuestas que se van haciendo, durante este curso y utilizando el recurso de los comics que aportarán al aula, los alumnos un día a la semana realizarán diferentes propuestas sobre el comic elegido. Al final del trimestre y siempre que el profesor lo solicite el alumno entrega ese cuaderno, la nota del mismo representa un 10% del total de la nota de la evaluación.

Entrega de trabajos.

Los trabajos se entregarán la fecha indicada salvo causa justificada. Se admitirán como máximo con dos días de retraso descontándose por cada uno de ellos 1 punto. La no entrega de los trabajos será considerada como un cero. No obstante el alumno podrá recuperar ese trabajo a lo largo de la evaluación entregándolo siempre antes de mínimo una semana de la evaluación y sabiendo que la nota máxima será siempre 5.

Por otra parte todos los alumnos pueden entregar trabajos para subir nota siempre y cuando hayan respetado los plazos de entrega

Exámenes

Las preguntas de los exámenes serán significativas de los conceptos más importantes de cada bloque de contenido. Por acuerdo de Claustro de Castejón de Sos, las faltas de ortografía se penalizarán con -0,2 por falta (0,1 si son acentos) hasta un máximo de 1 punto.

Para poder mediar con el resto de las notas, el alumno ha de obtener en el examen un mínimo de tres puntos

Este curso sólo harán examen los alumnos de primero de eso, los de segundo y cuarto se calificarán los conceptos en forma de trabajos prácticos y de reflexión.

Entregar fuera de plazo los trabajos: si el alumno no entrega los trabajos en la fecha indicada se le penalizará con un punto, la primera vez, dos el segundo día y el tercer día, si no lo ha entregado, tendrá una calificación de cero puntos.

Calificación del trimestre

La nota final del trimestre será el resultado de la suma del 60% de la nota de procedimientos, 40% de conceptos. Cuando un trabajo no se presente su calificación para mediar será 0. Así mismo la nota media podrá disminuir hasta en 2 puntos por mala actitud. Para poder hacer la nota media entre las dos calificaciones, éstas deben ser superiores a 3 puntos.

Si es posible este curso y, siempre y cuando se permita por parte de inspección, si se tuviera que estar confinado, los trabajos que no se entregaran o aquellos alumnos que no participaran en las actividades Online serían penalizados bien con un suspenso o, si las autoridades nos aconsejan aprobarlos, su nota nunca será superior a un cinco.

18.3 CRITERIOS DE EVALUACIÓN SEGUNDO CICLO ESO

1.- Describir gráficamente lo esencial de una forma natural sencilla prescindiendo de la información superflua y utilizando líneas y trazos como elementos de expresión.

Este criterio evalúa el desarrollo de la capacidad de simplificación gráfica de formas naturales a través de una observación atenta por parte de los alumnos.

Puede valorarse el grado de eliminación de datos visuales superfluos o anecdóticos, así como el nivel de interpretación gráfica alcanzado al representar los diferentes elementos formales reflejados en el trazo. Se pretende además comprobar el equilibrio conseguido entre la representación gráfica y el espacio libre.

2.- Diferenciar los matices del color en la naturaleza y en los objetos que nos rodean atendiendo a sus propiedades de saturación y valor tonal, y reproducir distintos matices mediante la utilización de mezclas substractivas.

Este criterio pretende valorar si los alumnos y alumnas son capaces de observar atentamente las gamas, matices e intensidades de los colores en las formas naturales, objetos o ambiente de la realidad próxima bajo el efecto de distintos estímulos luminosos. Se pretende, paralelamente, comprobar mediante mezclas pigmentarias la capacidad de expresar plásticamente algunas sensaciones cromáticas percibidas, y determinar los niveles de captación alcanzados a través de la expresión verbal de sus percepciones.

3.- Reconocer los valores expresivos del color en un mensaje visual sencillo, identificando su conexión con el efecto técnico, espacial y de peso en la composición.

Este criterio trata de evaluar la comprensión de las diversas significaciones del color en un mensaje presente en el entorno (un anuncio publicitario, una fotografía, una ilustración de un cuadro, un cómic, un paisaje, una producción textil, etc.).

4.- Relacionar adecuadamente las dimensiones de objetos y espacios del ambiente con las del cuerpo humano, teniendo en cuenta las relaciones de proporción y la aplicación de escalas sencillas en representación de la realidad.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad de los alumnos para aplicar el concepto de proporción en distintas representaciones de la realidad, estableciendo las correctas relaciones entre el cuerpo humano y espacios u objetos de uso cotidiano.

Se pretende al mismo tiempo que los alumnos manejen con cierta soltura escalas simples de ampliación y reducción, aplicándolas en la resolución de problemas de diseño de objetos y espacios sencillos.

5.- Diseñar secuencias rítmicas sobre una retícula cuadrangular o triangular en el plano a partir de un módulo base sencillo, utilizando conceptos de orden (repetición, alternancia, cambio de dirección y simetría).

Este criterio trata de comprobar el grado de comprensión alcanzado por los alumnos en relación con el concepto de módulo bidimensional, valorando su capacidad para identificarlo como unidad de medida en la naturaleza o en producciones realizadas por el hombre.

Es importante valorar la utilización del módulo como unidad, combinándolo lógicamente para crear otros nuevos y generar distintas composiciones. Se tendrá en cuenta paralelamente la corrección en el trazado y la complejidad y mayor número de variaciones compositivas realizada a partir de los conceptos citados.

6.- Representar con formas geométricas básicas la sensación de volumen y profundidad en una composición bidimensional utilizando como recurso las relaciones espaciales (superposiciones y transparencias).

Con este criterio se pretende comprobar si los alumnos han superado estereotipos figurativos y son capaces de representar en un soporte bidimensional sensaciones de volumen y distancia utilizando las relaciones espaciales citadas sin entrar en el estudio de las reglas de los sistemas de representación. Se podrá evaluar también la adecuada distribución de las formas en el espacio sobre el que estén trabajando y el trazado correcto de formas geométricas simples (triángulo, cuadrado, polígonos sencillos, etc.).

7.- Reconocer el tipo de soporte, el material y los instrumentos adecuados a diversas técnicas gráficas o plásticas sencillas, manejándolos con cierta corrección en sus representaciones.

Se trata de comprobar si los alumnos identifican en distintas obras gráficas y plásticas, de difícil comprensión, el soporte sobre el que están realizadas y el tipo de material e instrumentos utilizados en su realización. La valoración de las posibilidades expresivas de los materiales de desecho, podría ser un aspecto importante a tener en cuenta.

Pretende también evaluar la correcta selección tanto de los instrumentos como de los materiales que resulten más adecuados a la técnica propuesta o elegida por los alumnos; al tiempo que se tendrá en cuenta si los alumnos los utilizan correctamente en sus producciones.

8.- Representar planta, alzado y vistas laterales de figuras simples, teniendo en cuenta las partes vistas y ocultas, la correcta interpretación de las cotas y conocer su aplicación en los distintos campos del diseño.

Este criterio trata de comprobar el nivel de captación y de representación del volumen alcanzado por los alumnos a través de la comprensión de los fundamentos del sistema diédrico y sus aplicaciones en arquitectura, dibujo industrial y diseño en general.

Se pretende evaluar su capacidad para visualizar en volúmenes sencillos las vistas principales, situando las figuras en distintas posiciones que no sean demasiado complicadas (apoyadas en un vértice o en una arista) y representarlas en el plano teniendo en cuenta las dimensiones propuestas

18.4 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN SEGUNDO CICLO ESO

Los criterios de calificación se aplicarán en función del trabajo eminentemente práctico realizado en las sesiones de clase dentro de la evaluación continua. En base a esto, se valorará muy especialmente la evolución del alumno dentro de cada unidad así como de cada uno de los tres periodos diferenciados y del curso completo al final del mismo. Para que esta evolución sea satisfactoria, se tendrá muy en cuenta el cumplimiento de los contenidos procedimentales y actitudinales a los que se refieren cada una de las unidades.

Calificación de los trabajos

Con anterioridad a la realización de un trabajo el alumno conocerá qué se valorará en éste. En la corrección de los mismos se especificará la puntuación de cada apartado de forma que el alumno conozca de dónde procede su calificación.

Entrega de trabajos.

Los trabajos se entregarán la fecha indicada salvo causa justificada. Se admitirán como máximo con dos días de retraso descontándose por cada uno de ellos 1 punto. No se admitirán trabajos fuera de esta fecha.

Exámenes

No tenemos contemplado realizar exámenes para el curso de cuarto de la ESO ya que va a ser practico; no obstante si vemos que el alumnado no responde a las pruebas prácticas podemos realizar exámenes que valoren los conocimientos teóricos de lo visto en el aula

Entregar fuera de plazo los trabajos: si el alumno no entrega los trabajos en la fecha indicada se le penalizará con un punto, la primera vez, dos el segundo día y el tercer día, si no lo ha entregado, tendrá una calificación de cero puntos

Calificación del trimestre

La calificación será la media entre los trabajos. La no entrega de alguno de los trabajos por causas no justificadas supone un cero y por lo tanto no se media con el resto de las notas lo que llevaría a un suspenso en la evaluación. Para poder hacer la nota media entre las dos calificaciones, éstas deben ser superiores a 3 puntos.

Si es posible este curso y, siempre y cuando se permita por parte de inspección, si se tuviera que estar confinado, los trabajos que no se entregaran o aquellos alumnos que no participaran en las actividades Online serían penalizados bien con un suspenso o, si las autoridades nos aconsejan aprobarlos, su nota nunca será superior a un cinco

19. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE PRIMERO Y SEGUNDO DE BACHILLERATO

19.1 DIBUJO TÉCNICO PRIMERO Y SEGUNDO DE BACHILLERATO

Se van a aplicar los mismos procedimientos de evaluación. A lo largo del curso el alumno realizará diversos ejercicios y exámenes parciales estos tendrán un valor del 60 % sobre la nota final de la evaluación. El 40 % restante será determinado por un examen de evaluación en donde entrará todo lo visto. A partir de la segunda evaluación en esta prueba se ofrecerán dos modelos , A y B, a elegir.

Será imprescindible sacar un mínimo de un tres en el examen escrito para que se pueda mediar.

Este curso tenemos un alumno en segundo de bachillerato que no curso dibujo técnico en primero, se le dio trabajo en verano y a lo largo de este curso se le irán dando actividades complementarias para que no tenga problemas para superar segundo de bachillerato.

Si se diera la causa de confinamiento, se usaría el classrom para clases online y entrega de trabajos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN A APLICAR

Las cuestiones de las pruebas escritas tendrán un valor de 2,5 puntos y se tendrán en cuenta los siguientes porcentajes:

- Exactitud en la solución e interpretación del sistema... hasta el 50%
- Elección de las construcciones más adecuadas.. Hasta el 30%
- Orden, claridad y limpieza en la presentación...hasta el 20%

RECUPERACIÓN DEL ÁREA

Si los alumnos no superan las pruebas se les dará la opción a un examen de recuperación por evaluación.

Si a pesar de todo no supera la recuperación de alguna de las evaluaciones, se les dará opción a realizar un examen al finalizar el curso donde entrará toda la materia del temario. Dicha prueba será similar a las pruebas normales de evaluación.

19.2 DIBUJO ARTÍSTICO PRIMERO DE BACHILLERATO

Esta asignatura es mucho mas práctica que teórica y como primer año que se imparte en el IES de Castejón de Sos hemos decidido no poner exámenes y sustituir los mismos por trabajos relacionados con la temática que se esté abordando. No obstante, si el alumnado perdiera el interés y su actitud hacia la signatura fuera mala, se optaría por realizar exámenes.

RECUPERACIÓN DEL ÁREA

Si algún alumno no aprobara las actividades propuestas o no las presentara, tendría que realizar una recuperación de las mismas que consistiría en unas pruebas adaptadas con los mínimos exigibles para aprobar.

Estas recuperaciones se realizaran a lo largo del siguiente trimestre. Si aún así no las aprobara o no se presentara, tendría otra oportunidad al final del trimestre, también sería una prueba de mínimos que el alumno conocerá en todo momento y que tendrá que entregar en al fecha acordada por el departamento y marcada por la dirección del Centro.

20. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS Y METODOLÓGICOS.

Para cumplir los objetivos generales propuestos, optaremos por articular los contenidos atendiendo al triple principio **"saber ver", "saber interpretar", y "saber hacer"**. Para ello es adecuado partir de los conocimientos y experiencia previos del alumno y establecer en el desarrollo de la actividad un equilibrio entre la dimensión práctica y conceptual del área

Así, como ejemplo, al principio de esta etapa conviene detectar en los alumnos el nivel de desarrollo en la capacidad de individualizar los elementos constitutivos de la realidad y sus aspectos menos llamativos. En consecuencia, es importante conocer en qué grado los alumnos han superado una apreciación simplista de la realidad, que se concreta en el estereotipo visual y en la realización de imágenes no interiorizadas, y poder así introducir planteamientos que favorezcan y activen el pensamiento inductivo.

La intervención pedagógica debe estar orientada hacia una comprensión de los contenidos de los lenguajes visuales y plásticos eminentemente práctica, que permita la construcciones de aprendizajes funcionales y significativos. Este principio supone dedicar el tiempo necesario a los procedimientos de expresión visual y plástica adecuados para que lleguen a asimilar los contenidos trabajados.

21. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

No se tiene libro de texto para los cursos de primero y segundo de ESO. Se darán fotocopias y powerpoints que, en ocasiones, el alumno deberá de completar.

Para cuarto de la ESO trabajaremos más con información que el alumno buscare por las redes y de la biblioteca también se darán apuntes y utilizaremos diferentes libros de referencia, El CADI (Centro Aragonés de Diseño Industrial) editó un pequeño libro sobre el diseño industrial que lo voy a usar en las clases

La biblioteca del aula cuenta con una notable selección bibliográfica, que puede servir para ampliar los conocimientos del alumno así como para ilustrar algún trabajo gráfico.

Un recurso de gran interés y amenidad es el material audiovisual, además de necesario en un área como ésta. Así, se proyectará a los alumnos documentales, películas, diapositivas, etc, en relación con la unidad tratada.

El uso de internet y videos de youtube se usarán en el aula para ver diferentes técnicas graficoplásticas.

En el aula se usa como material de apoyo powerpoints de laminas realizadas por alumnos que les ayudan a comprender mejor los trabajos que se plantean.

Para dibujo técnico de primero y segundo de bachillerato he elegido el libro de texto de la editorial SM, se ampliarán contenidos con fotocopias de otros libros de texto así como con búsqueda de información en internet.

En dibujo artístico no tenemos libro de texto pero sí que muchas de las explicaciones estarán basadas en el libro "Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro" de Betty Edwards, así como enciclopedias de historia del Arte que hay en el centro y otros libros dedicados a técnicas de dibujo.

22. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Teniendo en cuenta que no todos los alumnos adquieren al mismo tiempo y con la misma intensidad los contenidos tratados, la programación asegura un nivel mínimo para todos los alumnos al final de la etapa de acuerdo a lo redactado en los "CONTENIDOS MÍNIMOS".

De acuerdo a las directrices del Departamento de Orientación, se realizarán las adaptaciones curriculares, significativas o no que el alumnado requiera.

Este curso hay dos alumnos en segundo de ESO repetidores y uno en cuarto de ESO, las actividades que se propongan en este curso se intentará que sean diferentes para evitar la monotonía en los trabajos

En bachillerato al ser un grupo muy reducido la atención a la diversidad es plena

23. ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN A LA LECTURA

Desde el departamento vamos a promover la compra de comics para la Biblioteca y los alumnos tendrán que leerlos y realizar las prácticas que se les asigne.

Cuando se les entregue fotocopias, serán los alumnos los que leerán dicha documentación en voz alta para toda la clase.

Como ya hemos comentado, con los alumnos de segundo de ESO y con la aplicación Daily Art cada día un alumno leerá en voz alta la información sobre la obra de arte que toque ese día.

24. UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN EL AULA

Se va a utilizar también los mini pcs así como la PDI en todos los cursos para buscar información sobre artistas plásticos y también para aprovechar programas como el GIMP y el INKSCAPE y el SKETCHUP.

Se ha reservado una hora semanal en el aula de informática para los alumnos de segundo y cuarto de ESO también para dibujo artístico de primero de bachillerato.

El curso pasado con segundo de eso y con cuarto tuvimos problemas con el uso de unos programas de diseño ya que había alumnos que, por diferentes motivos y aunque era software libre, no se los pudieron instalar. Para este curso se les dará los instaladores en un pen para que puedan instalárselos en casa.

Con primero y segundo de bachillerato se solicitará una licencia de AUTOCAD para que los alumnos puedan realizar o al menos tener un primer contacto con el dibujo asistido por ordenador.

25. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Como actividad complementaria se plantea salir al exterior con los alumnos para tomar apuntes del natural.

También se colaborará con los grupos de primero y segundo de ESO en la elaboración de postales de Navidad para la tercera edad.

Este curso el departamento va a convocar un concurso de logotipos para diseñar el logotipo del IES.

26 TEMAS TRANSVERSALES

Aunque todos los temas transversales están presentes en el proyecto curricular, en el caso del área de Ed. Plástica y Visual, varios de ellos merecen un tratamiento especial porque conciernen directamente a los contenidos propios del área:

Educación para la convivencia. En el área se proponen actividades para realizar en grupo con las que se contribuye a desarrollar la propia disposición a la solidaridad, cooperación y respeto a las opiniones y formas expresivas ajenas, siendo uno de los ejes metodológicos y organizativos del trabajo en el aula.

Educación del consumidor. En esta área se ofrecen excelentes oportunidades para orientar a los alumnos sobre actividades que contribuyen al desarrollo de su capacidad creativa y que pueden llevar a cabo en su tiempo libre.

Educación no sexista. Se fomenta en el alumnado el interés por el análisis crítico de aquellos contenidos que denotan discriminación sexual en el lenguaje a través de la imagen, así como de los estereotipos que, de forma inconsciente, reflejan en sus trabajos, con el fin de llevar a cabo una progresiva transformación de actitudes. En las actividades de grupo se hace necesario propiciar el intercambio de papeles entre alumnos y alumnas.

Educación ambiental. En el área se fomentan pautas de actuación y comportamiento dirigidas al respeto al medio ambiente. También se pretende que haya una comunicación de los alumnos con el entorno a través del lenguaje plástico. Es importante dotar a los alumnos de pautas que les permitan valorar las obras de arte en relación al entorno en el que están, atendiendo a criterios de armonía, estéticos, protección y conservación del medio, etc.

Educación visual. Puede aparecer como uno de los ejemplos más oportunos dentro del estudio de los lenguajes visuales.

- **Educación multicultural.** Las características del área permiten el conocimiento y la apreciación de las manifestaciones artísticas, tanto actuales como de otro tiempo, de otras culturas distintas de la nuestra, tratando de que los alumnos sepan respetarlas y valorarlas.

27.- ACTIVIDADES DE ORIENTACIÓN Y APOYO ENCAMINADAS A LA SUPERACIÓN EN PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

Para aquellos alumnos con un bajo rendimiento, el Departamento propondrá una síntesis de los trabajos realizados, de acuerdo a los mínimos establecidos, que pueda posibilitar la superación de las pruebas objetivas que constituirán la prueba extraordinaria de septiembre

Estas pruebas consistirán en la entrega de láminas siguiendo los contenidos mínimos.

En bachillerato a parte de las láminas que se les propondrá también se realizara una prueba escrita. El valor de la misma será un 40% del total de la nota y será imprescindible que en dicha prueba obtenga un mínimo de un cuatro

28.- RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

Para aquellos alumnos que tengan pendiente la materia del curso anterior si es el caso de primero de eso el alumno superara la asignatura aprobando el curso de segundo. Si tuviera pendiente la plástica de segundo se diseñarán trabajos que les ayuden a superar esta materia. Los contenidos de estos trabajos, se ceñirán a los mínimos establecidos en el apartado 7 y deberán ser presentados en la forma y fecha que determine el Departamento. Esta fecha será comunicada al alumno con suficiente antelación. Este curso no tenemos alumnos con asignaturas pendientes de cursos pasados.

29.- EVALUACIÓN INICIAL

Al comienzo de curso, se realizara una evaluación inicial con el dibujo y composición a través de formas geométricas sencillas a las cuales han de dar sombra para el curso de primero, así como una lámina de rotulación y trazado de paralelas y perpendiculares. En segundo se plantean láminas con conceptos básicos de dibujo técnico. Y en cuarto se realiza un repaso de conceptos y procedimientos de primero y segundo en varios trabajos prácticos.