



**EDUCACION PLASTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.
PROYECTO CURRICULAR DEL DEPARTAMENTO.
IES LA SOLEDAD. VILAFRANCA DE CORDOBA.
CURSO 2020 – 2021.**

ÍNDICE

I- Normativa vigente.

II- Objetivos generales de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria.

III- Objetivos específicos de la materia para la etapa de ESO.

IV- Contribución de la materia de Educación Plástica y Visual a la adquisición de las competencias básicas.

VI- Contenidos de carácter transversal.

VII- Actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura y el desarrollo de la expresión oral y escrita. Criterios ortográficos. Criterios para la presentación de trabajos.

VIII- Actuaciones y medidas a adoptar en relación a los resultados obtenidos en las pruebas de evaluación de diagnóstico.

IX. Desarrollo de la programación para cada curso (1º, 2º y 4º ESO):

- Contenidos (conceptos, procedimientos, competencias básicas y actitudes) y temporalización de las unidades didácticas.
- Criterios de evaluación e indicadores de logro o estándares de aprendizaje evaluables.
- Metodología.
- Recursos y materiales didácticos.
- Procedimientos e instrumentos de evaluación.
- Pruebas iniciales.
- Criterios de calificación.
- Mecanismos de recuperación.
- Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares.
- Programas de refuerzo para los aprendizajes no adquiridos y planes específicos personalizados para el alumnado que no promociona de curso.

X. Plan de lectura del departamento.

XI. Actividades extraescolares y complementarias.

XII. COVID

XIII. Anexos de la programación:

- Anexo I. Procedimiento para la evaluación de la programación y la práctica docente.
- Anexo II. Medidas de atención a la diversidad del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. Adaptaciones curriculares significativas.
- Anexo III. Informes de recuperación, programas de refuerzo para los aprendizajes no adquiridos para el alumnado que promociona de curso sin haber superado la materia. Planes específicos personalizados orientados a la superación de las dificultades detectadas en el curso anterior para el alumnado que no promociona de curso.

I. NORMATIVA VIGENTE.

Esta programación se ha elaborado teniendo como referencia para los objetivos, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables del currículo básico del **Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (BOE 3 de enero de 2015)**, del Ministerio de Educación y Ciencia en el marco de la **Ley Orgánica de Educación LOMCE**, y para los contenidos y competencias básicas el **Boletín Oficial de la Junta de Andalucía de 28 de Julio de 2016**.

Normativa e instrucciones referentes a la situación sobrevenida por COVID.

II. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.

El BOE de 3 de enero de 2015, pag 176 – 177 determina que 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, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- 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 sí 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, contribuyendo 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.

III. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA MATERIA PARA LA ETAPA.

Según el BOJA de 28 de julio de 2016, pag 276 – 277, la enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

IV. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.

A efectos del presente real decreto BOE de 3 enero 2015, pag 172, las competencias del currículo serán las siguientes:

- A. Comunicación lingüística.
- B. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- C. Competencia digital.
- D. Aprender a aprender.
- E. Competencias sociales y cívicas.
- F. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- G. Conciencia y expresiones culturales.

Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, deberán diseñarse actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo. Se potenciará el desarrollo de las competencias Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

V. PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN Y LA PRÁCTICA DOCENTE.

En las reuniones del Departamento realizadas a lo largo del curso, y tras los resultados de cada una de las evaluaciones, se revisará la programación. La revisión constará de los siguientes puntos: Cumplimiento de contenidos, aplicación de los criterios de evaluación, cumplimiento de los objetivos, dificultades encontradas y propuestas para resolverlas, recoger las modificaciones sobre la programación aprobadas por el Departamento en el acta de la reunión. Se adjunta la ficha correspondiente a continuación, con los aspectos a analizar cada trimestre.

Ver **Anexo I**. Procedimiento para la evaluación de la programación y la práctica docente.

VI. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL.

Educación para la convivencia. 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. Orientar a los alumnos sobre actividades que contribuyen al desarrollo de su capacidad creativa y que pueden llevar a cabo en su tiempo libre. Así, por ejemplo, el dibujo, la pintura, el grabado, etc., pueden conectar con los intereses de los alumnos y descubrirles aplicaciones desconocidas hasta el momento para ellos.

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.

Educación no sexista. En las actividades es necesario propiciar el intercambio fluido de papeles entre alumnos, y potenciar la participación de éstas en los debates y toma de decisiones como mecanismo corrector de situaciones de discriminación sexista. Se contribuirá así, desde la propia actividad del aula, a establecer unas relaciones más justas y equilibradas entre las personas.

Educación ambiental. Entre sus objetivos se encuentran los siguientes: Adquirir experiencias y conocimientos suficientes para tener una comprensión de los principales problemas. Desarrollar conciencia de responsabilidad respecto del medio ambiente global. Desarrollar capacidades y técnicas de relacionarse con el medio sin contribuir a su deterioro, así como hábitos individuales de protección del medio.

Educación vial. Propone dos objetivos fundamentales: Sensibilizar a los alumnos sobre los accidentes y otros problemas de circulación. Adquirir conductas y hábitos de seguridad vial como peatones y usuarios de vehículos.

VII. ACTIVIDADES PARA ESTIMULAR EL INTERÉS Y EL HÁBITO DE LA LECTURA Y EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA. CRITERIOS ORTOGRÁFICOS. CRITERIOS PARA LA PRESENTACIÓN DE TRABAJOS.

En el marco del Proyecto Lingüístico de Centro propuesto para este curso, se propondrán para cada uno de los cursos una serie de lecturas y cuestionarios sobre artículos de revistas especializadas o prensa, sobre investigaciones, eventos y noticias relacionadas con la cultura y el arte, con especial atención al entorno andaluz, así como a los contenidos transversales. Dichas lecturas estarán coordinadas en cuanto a su temporalización con las lecturas trabajadas del resto de departamentos mediante este Plan. A su vez, las clases teóricas implican la lectura y escritura de los textos y actividades correspondientes, al igual que los exámenes.

CRITERIOS ORTOGRÁFICOS: Se tendrá en cuenta la ortografía en la calificación de todas las actividades, trabajos y exámenes que se realicen durante el curso. La **ortografía** se tendrá en cuenta en todas las pruebas escritas de la siguiente manera: las faltas de ortografía o la acentuación errónea implicarán una penalización en la calificación del ejercicio que se está realizando (de clase, de casa o examen), restando 0,2 puntos por cada falta ortográfica y 0,2 por cada 2 tildes mal colocadas o ausentes, hasta un máximo de 2 puntos y recuperables mediante los ejercicios propuestos por el profesor en cada caso.

VIII- ACTUACIONES Y MEDIDAS A ADOPTAR EN RELACIÓN A LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO.

Durante el desarrollo de las unidades didácticas se realizarán actividades que fomenten el desarrollo de las competencias correspondientes al Razonamiento Matemático, C. Mundo Físico y Natural, las competencias de Comunicación Lingüística y las competencias Cultural y Artística.

IX. DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN PARA CADA CURSO.

PRIMER CICLO ESO: 1º Y 2º.

BLOQUES DE CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN CON SUS COMPETENCIAS BÁSICAS CORRESPONDIENTES PARA CADA BLOQUE.

Según lo establecido en la ley vigente en este momento, los contenidos se organizan en los siguientes Bloques:

Bloque 1. EXPRESION PLASTICA.

Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Crterios de evaluación

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP, CEC.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC,
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage. CAA, CSC, CEC.

Bloque 2. COMUNICACION AUDIOVISUAL.

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Crterios de evaluación

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

2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.
3. Identificar significante y significado en un signo visual. CAA, CEC.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CAA, CSC, CEC.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SIEP.
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. CAA, CSC, CEC.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. CD, CSC, SIEP.

Bloque 3. DIBUJO TECNICO.

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

Criterios de evaluación

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIEP.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.

22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. CMCT, CAA.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA.

DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS, TEMPORALIZACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DESGLOSE DE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad. La materia parte de los bloques impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística. La parte destinada a la educación plástica ya anticipaba los mismos bloques de los que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística.

El bloque Expresión Plástica experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

Se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

En el bloque Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que va a permitir el conocimiento de los fundamentos del diseño en sus diferentes áreas, desarrollo, desde un punto de vista práctico, los conocimientos adquiridos en el resto de bloques.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio,	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. 5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas. 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas. 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...) 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de artey 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. 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar

<p>proporción y ritmo. Esquemas compositivos.</p> <p>Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.</p> <p>El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.</p> <p>Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado.</p> <p>Grabado en hueco y en relieve.</p> <p>Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso.</p> <p>La obra tridimensional.</p> <p>Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.</p>	<p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.</p> <p>La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p>	<p>sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p> <p>7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p> <p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p> <p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
---	---	--

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<p>Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.</p> <p>La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. 2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. 3. Identificar significante y significado en un signo visual. 4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. 6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. 8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. 9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. 10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. 12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. 3.1. Distingue significante y significado en un signo visual. 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. 5.1. Distingue símbolos e iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos. 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.	13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. 14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. 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. 16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados. 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar
--	--	---

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO.		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusi y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. 2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. 3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. 4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. 5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. 6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. 7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. 8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. 9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. 10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. 12. Conocer lugares geométricos y definirlos. 13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. 14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). 15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. 16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. 17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. 18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. 19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. 20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. 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. 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. 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. 6.1. Identifica los ángulos de 30o, 45o, 60o y 90o en la escuadra y en el cartabón. 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. 10.1. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...). 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus 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. 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

<p>representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.</p>	<p>22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. 23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. 24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. 25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. 26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. 27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. 28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. 29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. 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. 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>
--	--	--

1º CURSO ESO

1º TRIMESTRE. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

TOTAL SESIONES: 24

Unidad Didáctica 1. La imagen visual. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 3
---	-------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Percepción. El nivel de iconicidad. Tipos de imagen según su función y nivel de iconicidad. Las técnicas artísticas y los niveles de iconicidad. Comunicación visual. Emisor, medio, mensaje, receptor. Lectura de imágenes. Elementos grafico-plásticos como configuradores del lenguaje visual: forma, textura, color y luz, tamaño y proporción. La composición o sintaxis de la imagen. Guión para el análisis de la obra artística de diferentes tipos y en las diferentes épocas.</p>	<p>INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS DE LA OBRA ARTÍSTICA</p> <ol style="list-style-type: none"> Valoración justificada del grado de iconicidad de diversas imágenes de diferentes técnicas (fotografía, escultura, pintura, etc) Identificación y análisis de las funciones dominantes en diversas imágenes y los agentes que las hacen variar. Analizar los elementos grafico-plásticos y la composición en imágenes de diferentes estilos y épocas. <p>ACTIVIDADES PRACTICAS</p> <ol style="list-style-type: none"> Manejo de la técnica del rotulador o la témpera para la representación de imágenes con grado de iconicidad bajo mediante planos monocromos (blanco y negro) o tonales (manchas planas de color o escala de grises). Representar la misma imagen con tres niveles de iconicidad diferentes para tres finalidades diferentes (estética, decorativa, logotipo). Manejo de los mecanismos de modificación y distorsión de las imágenes, transformando sus elementos plásticos (forma, color, tamaño, proporción, textura, punto de vista, iluminación, composición u organización, etc). Dada la fotografía de la cara de una persona, realizar una representación personal de la misma, con diversas técnicas pictóricas (rotuladores, témperas, lápices, ceras) y en la que se aporte la distorsión de las formas, los colores, las texturas, etc, o variando el nivel de iconicidad. Dada una imagen, representar su encaje al mismo tamaño analizando sus proporciones principales (sin la ayuda de cuadrícula, es decir, identificando algún cuadrado contenedor cuyo lado sea A, y seguidamente otros de lado A/2, 2A, 	<p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	

	etc).		
--	-------	--	--

Competencias básicas: Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 2. Elementos visuales de la imagen. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 6
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Alfabeto visual.</p> <p>Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, plano, formas.</p> <p>Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.</p>	<p>INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS DE LA OBRA ARTISTICA</p> <p>Análisis del claroscuro de una imagen (dirección, fuente, valores expresivos).</p> <p>Analizar y experimentar los elementos que estructuran las imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.).</p> <p>Analizar y experimentar los elementos que estructuran las imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.).</p> <p>ACTIVIDADES PRACTICAS</p> <p>Manejo de técnicas para la representación de la imagen de un objeto iluminado (grafito de diferentes durezas, lápices de colores, rotulador fino negro) mediante gradación tonal, o tramas de líneas y puntos.</p> <p>Manejo de la habilidad de retentiva para el estudio de los elementos plásticos de una imagen.</p> <p>Manejo de técnicas adecuadas para el trabajo de la línea de contorno de las formas.</p> <p>Elaboración de cartas de texturas gráficas a partir de la combinación de los elementos plásticos con las técnicas propias del dibujo. Representación de texturas presentes en la naturaleza.</p> <p>Manejar las texturas como recurso expresivo. Representación de una imagen mediante puntillismo, tramas de líneas y planos de sombra.</p> <p>Elaboración de una escala de grises.</p> <p>Utilizar la técnica del frotado para realizar diferentes texturas que luego aplicamos a determinadas siluetas susceptibles de contener cada textura.</p> <p>Realizar texturas táctiles utilizando materiales blandos como plastilina, papel de aluminio, arcilla, escayola, etc</p> <p>Elaboración de cartas de texturas gráficas a partir de la combinación de los elementos plásticos con las técnicas propias del dibujo.</p> <p>Manejar las texturas como recurso expresivo. Representación de una imagen mediante puntillismo, tramas de líneas y planos de sombra. Búsqueda de imagen para su interpretación mediante planos de blanco y negro (rotulador). Interpretación de una imagen mediante texturas de trazos, o mediante punteado.</p> <p>Elaboración de una escala de grises de textura lisa y otras de texturas diseñadas por el alumnado, con lápices de grafito de distintas durezas.</p>	<p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p> <p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p>	<p>1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones grafico plásticas propias y ajenas.</p> <p>2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones grafico- plásticas.</p> <p>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p> <p>2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.</p> <p>7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 3. El color y la luz. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 6
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
------------	-------------	--------------	---------------------------

		EVALUACION	
<p>El color y su naturaleza.</p> <p>Círculo cromático.</p> <p>Colores primarios y secundarios.</p> <p>Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.</p> <p>Características del color: tono, luminosidad y saturación.</p> <p>La luz.</p> <p>Sombras propias y sombras proyectadas.</p> <p>El claroscuro.</p> <p>Escala de grises.</p> <p>Encaje ampliado mediante cuadrícula y sombreado mediante la mancha.</p>	<p>INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS DE LA OBRA ARTISTICA</p> <p>Análisis del color y la luz según guión de clase en la obra pictórica de estilos diferentes (fauvista, época egipcia, opt art, pop art...)</p> <p>Investigación sobre los significados del color y sus funciones.</p> <p>Investigación comparativa sobre el uso del color en la obra pictórica de las diferentes épocas histórico-artísticas.</p> <p>Análisis del claroscuro según guión de clase en la obra pictórica de estilos diferentes (tenebrismo, ...) o en la obra arquitectónica.</p> <p>Analizar el color y la luz en la obra de Picasso.</p> <p>ACTIVIDADES PRACTICAS</p> <p>Manejo de la técnica de la témpera para practicar las armonías y los diferentes tipos de contraste.</p> <p>Aportación de color a una imagen (bodegón, paisaje urbano o natural, etc) dada en fotocopia a blanco y negro, con unos criterios determinados, mediante la técnica de los lápices de colores.</p> <p>Actividad grupal: repartir los colores del círculo cromático en 12 grupos, y revistas para que recorten y organicen sus colores según el círculo cromático. Pegar los recortes en sectores circulares y componerlos en el círculo. Barnizarlo.</p> <p>Actividad grupal: realizar un círculo cromático puntillista aplicando el efecto de la mezcla óptica para realizar los colores secundarios y terciarios.</p> <p>Interpretar una obra pictórica a témpera o lápices de colores o rotuladores modificando la intención cromática del autor en su cuadro (el grito de Munch, la noche estrellada de Van Gogh, algún retrato de Matisse, el Guernica de Picasso, etc)</p> <p>Realizar un falso grabado para reproducir alguna obra pictórica del siglo XX.</p> <p>Realizar una escala de grises con témpera o grafito.</p> <p>Interpretar una fotografía a tres tonos planos, blanco, negro y gris intermedio, a témpera o rotulador.</p> <p>Adquirir destrezas con las técnicas de la témpera para la realización de un círculo cromático, realización de diversas escalas de colores.</p> <p>Manipular las mezclas de color. Investigación experimental en la obtención de colores secundarios en las mezclas aditivas y sustractivas.</p> <p>Calcular y trazar las sombras propias y arrojadas en una composición de volúmenes geométricos sencillos en perspectiva axonométrica, dada la dirección del rayo de luz.</p> <p>Dado un dibujo realista sombreado al que le faltan varias partes, completarlo, utilizando la técnica del grafito y el difuminado a la hora del acabado en las sombras.</p> <p>Sombreado mediante mancha a lápices de grafito de diferentes durezas de figuras geométricas sencillas, previamente realizado el encaje ampliado mediante cuadrícula.</p> <p>Manejar las gradaciones tonales para la representación del claroscuro y el volumen. Búsqueda de obras de Vermeer para su interpretación en formato A3 mediante la técnica del sombreado con lápices de grafito de distintas durezas.</p> <p>Representación del volumen en soporte bidimensional sombreado objetos sencillos mediante la técnica del degradado.</p>	<p>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).</p> <p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p> <p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p>	<p>3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p> <p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p> <p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 4. La composición bidimensional. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 3
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas	<p>INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS DE LA OBRA ARTISTICA</p> <p>1. Análisis de la composición según guión de clase en la obra pictórica de estilos y épocas diferentes (Renacimiento, movimientos artísticos postimpresionistas, siglo XX).</p> <p>ACTIVIDADES PRACTICAS</p>	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo	4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo

compositivos. Tipos de composición: según el nivel de iconicidad y según el esquema compositivo. Abstracción y figuración. Composiciones modulares y libres. Recursos compositivos. Esquemas compositivos. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Encaje de figuras del natural.	<p>2. Recortar unas figuras geométricas (iguales de tres en tres, por ejemplo tres triángulos iguales del mismo material y color, tres cuadrados ...) en cartulinas de colores o diferentes materiales como retales de tela, papel albal, cartones tintados, etc y organizarlas de tres maneras diferentes (sobre tres cartulinas negras, cada una con un formato diferente: circular para la composición dinámica, triangular o rectangular para la composición estática...) para realizar una composición abstracta dinámica, una composición abstracta estática, y una composición figurativa, practicando las diferentes estructuras compositivas y su resultado visual.</p> <p>3. Realizar una composición modular con unas condiciones determinadas, aplicando traslaciones y giros en el módulo, cambios de color, etc.</p> <p>4. Trabajar el azulejo nazarí en sus diferentes patrones.</p> <p>5. Dadas las imágenes de varios objetos, realizar con ellos composiciones utilizando la combinación de los recursos de profundidad, y realizar el estudio de la luz y las sombras.</p> <p>Estudio de las proporciones de un modelo del natural: Realización de figuras geométricas mediante su desarrollo en cartulina y su montaje para su posterior colocación en una composición modelo sobre la que se practicarán ejercicios de encaje y sombreado (grafito, carboncillo).</p> <p>Encaje de las proporciones de figuras humanas dispuestas de frente o de perfil, al natural.</p> <p>Manejo de técnicas para el cambio de escala de una imagen.</p> <p>Habilidad para terminar la perspectiva (isométrica o caballera) de varios objetos dados en parte.</p> <p>Dados los volúmenes contenedores de varios objetos en perspectiva cónica, dibujar dichos objetos de memoria o inventados con el máximo detalle posible.</p> <p>Dado un dibujo con las líneas de contorno de diversos objetos, sombrearlos mediante diversas técnicas (grafito, plumilla, aguada).</p>	<p>en composiciones básicas.</p> <p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p>	<p>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito</p> <p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p> <p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>
--	---	---	--

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 5. Las técnicas de expresión gráfico-plástica. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 3
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso.	Realizar la misma imagen cuatro veces mediante cuatro técnicas y materiales diferentes: a color con lápices de colores, a escala de grises con témpera, a color con tramas de líneas con rotuladores de colores, mediante falso grabado.	11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	<p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p>

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 6. La composición tridimensional. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 3
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.</p> <p>Los elementos plásticos (color, forma, textura, tamaño, proporción, luz) en la composición escultórica.</p>	<p>INVESTIGACIÓN Y ANALISIS</p> <p>1. Analizar una escultura figurativa y una escultura abstracta según guión de clase.</p> <p>2. Estudiar la obra escultórica de Picasso.</p> <p>ACTIVIDADES PRACTICAS</p> <p>3. Realizar una composición tridimensional modular mediante plegados de papel o cartulina.</p> <p>4. Realizar una composición libre mediante reciclado de materiales, y una memoria de dicho proyecto, según guión de clase y dibujos del proceso.</p>	<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>9. Crear composiciones gráfico- plásticas personales y colectivas.</p>	<p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico – plásticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

2º TRIMESTRE. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

TOTAL SESIONES: 24

Unidad Didáctica 7. El lenguaje Visual y Audiovisual. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 4
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.</p>	<p>INVESTIGACIÓN Y ANALISIS</p> <p>1. Analizar los distintos elementos que intervienen en una comunicación visual y audiovisual.</p> <p>2. Analizar signifiante y significado en varios signos visuales.</p> <p>3. Analizar las funciones de la comunicación en varios tipos de obra artística.</p> <p>ACTIVIDADES PRACTICAS</p> <p>4. Realizar un trabajo gráfico de arte óptico como práctica de las leyes visuales Gestalt.</p>	<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p> <p>2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p> <p>3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.</p> <p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p> <p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p> <p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p>	<p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.</p> <p>2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</p> <p>3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.</p> <p>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p> <p>4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p>

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 8. La obra artística. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 4
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su</p>	<p>1. Analizar obras artísticas de los distintos tipos y géneros, en sus diferentes aspectos según guiones de clase.</p>	<p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio</p>	<p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los</p>

entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.	2. Realizar estudios comparativos de las características de obras artísticas de diferentes estilos atendiendo a las rupturas de cada estilo respecto a estilos anteriores.	histórico y cultural.	elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
---	--	-----------------------	---

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 9. La imagen publicitaria (16,6% del trimestre)	Sesiones: 4
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).	INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS 1. Analizar un cartel según guión de clase. ACTIVIDADES PRÁCTICAS 2. Diseñar tipografías diferentes. 3. Realizar un cartel publicitario 4. Realizar un logotipo.	5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. 6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos. 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 10. La imagen fija: fotografía. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 4
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.	INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS 1. Analizar una fotografía según guión de clase. 2. Realizar un trabajo de investigación sobre la historia de la fotografía, o los géneros actuales en la fotografía, etc. ACTIVIDADES PRACTICAS 3. Actividad grupal: escenificar un cuadro prestando especial interés en su organización compositiva, y realizar fotografías de dicha escenificación practicando los diferentes encuadres , puntos de vista y angulaciones.	7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 11. La imagen secuencial: cómic. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 4
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Imagen secuenciada: cómic.	INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS	8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas

Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.	Analizar un cómic según guión de clase. ACTIVIDADES PRÁCTICAS Actividad grupal: realizar un cómic fotográfico... con una temática ...	de manera apropiada.	y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
--	---	----------------------	--

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 12. La imagen en movimiento: el cine. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 4
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.	INVESTIGACIÓN Y ANALISIS 1. Realizar un análisis comparativo de varios aspectos en películas de diversas épocas. ACTIVIDADES PRACTICAS 2. Realizar un zootropo con una temática sencilla. 3. Realizar un corto sobre un tema propuesto por el profesor, o rodar un anuncio publicitario. 4. Trabajar con un programa de ordenador un video.	9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. 12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. 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. 16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. 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. 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados. 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

3º TRIMESTRE. DIBUJO TÉCNICO.

TOTAL SESIONES : 24

Unidad Didáctica 13. Dibujo técnico. Trazados geométricos. (20% del trimestre)	Sesiones: 3
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado	Manejo de los materiales propios del dibujo técnico (escuadra, cartabón, compás) para la representación de trazados geométricos básicos (mediatriz, bisectriz, paralelas y perpendiculares). Procedimientos 9 Realizar diversas operaciones con ángulos dados: suma, resta, bisectriz, bisectriz de un ángulo cuyo vértice está fuera del papel, bisectriz de un ángulo curvilíneo, trazar diversos ángulos mediante el compás. 10 Trazar paralelas y perpendiculares mediante escuadra, cartabón, compás. 11 Realizar operaciones con segmentos: suma, resta, división en partes proporcionales e iguales (Thales); hallar la	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. 2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

<p>de paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>Operaciones básicas.</p> <p>Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.</p> <p>Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.</p> <p>Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.</p> <p>Aplicaciones.</p> <p>Teorema de Thales.</p> <p>Lugares geométricos.</p>	<p>media proporcional, la tercera proporcional, la cuarta proporcional de los segmentos dados; dividir un segmento en media y extrema razón (división áurea), producto de dos segmentos dados, raíz cuadrada de un segmento.</p> <p>4 Trazar el Lugar Geométrico solución de diversos casos sencillos planteados</p> <p>5 Hallar el Lugar Geométrico de los puntos equidistantes de diversos elementos dados (plano y cilindro, plano y esfera, dos cilindros, dos esferas, etc).</p> <p>6 Trazar el Lugar Geométrico de los puntos que equidistan de un punto P interior a una circunferencia dada, idem para un punto exterior...</p> <p>7 Hallar diversos Lugares Geométricos relacionados con la circunferencia. Diversas aplicaciones de Arco Capaz.</p> <p>8 Hallar diversos Lugares Geométricos relacionados con dos rectas dadas.</p> <p>9 Hallar el Lugar Geométrico solución a diversos problemas aplicados a la ingeniería (varillas articuladas en vez de rectas, puertas giratorias en vez de planos que giran alrededor de una charnela, etc).</p> <p>10 En un supuesto geométrico práctico concreto, en el que, se aporta el proceso de resolución, explicar el fundamento teórico en que se basa dicha resolución, indicando los teoremas y principios en que se apoya y ejecutando la aplicación en un caso práctico, en cuyo enunciado existe una ligera variación.</p> <p>La geometría en el arte</p> <p>Análisis de los tipos de simetría presentes en los objetos.</p> <p>Manejo de las propiedades de la simetría y representar imágenes con simetría axial, dada su mitad.</p> <p>Representación de la estructura y proporciones de la figura humana.</p> <p>1 Analizar obras artísticas a nivel conceptual mediante el estudio de su sintaxis para ver si se fundamenta en una transformación geométrica y de qué tipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Composiciones modulares y de determinados ritmos mediante traslación. - Creación y ordenación de formas en una obra artística mediante simetría, y mediante giro o combinación de ambos. - Ampliación o reducción de dibujos y trazado de perspectivas mediante homotecia. - Ordenación del espacio compositivo mediante combinación de varias transformaciones. <p>2 Buscar a través de internet imágenes del entorno de nuestra Comunidad Autónoma que ilustren algún ejemplo de trazado o relación geométrica. Para ello se pueden utilizar, entre otras, las páginas web del listado mostrado en el material didáctico.</p> <p>3 Realizar una búsqueda de objetos (mebles, menaje, etc) y analizar los trazados geométricos existentes en su diseño relacionando su forma con su finalidad o funcionalidad.</p>	<p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p> <p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p> <p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p> <p>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p> <p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p> <p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p> <p>9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p> <p>10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p> <p>12. Conocer lugares geométricos y definirlos.</p>	<p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p> <p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.</p> <p>5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.</p> <p>6.1. Identifica los ángulos de 30o, 45o, 60o y 90o en la escuadra y en el cartabón.</p> <p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p> <p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p> <p>9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p> <p>10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.</p> <p>También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.</p> <p>11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.</p> <p>12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).</p>
--	---	--	---

Competencias básicas: Matemática. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 14. Formas poligonales. (20% del trimestre)	Sesiones: 3
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y	<p>1 Hallar sobre un triángulo dado sus elementos notables y describir la relación existente entre algunos de ellos.</p> <p>2 Ilustrar a mano alzada diversos postulados y corolarios relativos a triángulos.</p> <p>3 Construir un triángulo (equilátero, isósceles, rectángulo, o escaleno) a partir de diversos datos, utilizando el método adecuado: por lugar geométrico, por arco capaz, por semejanza, por movimientos, por propiedades, u otros procedimientos (aplicación</p>	<p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p> <p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p> <p>15. Analizar las propiedades de los puntos y</p>	<p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p> <p>14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las</p>

<p>construcción a partir del lado.</p>	<p>de potencia, método de la traslación general de Petersen: paralelogramo auxiliar).</p> <p>4 Construcción de diversos cuadriláteros (cuadrados, rectángulos, rombos, romboides, trapecios rectángulos – isósceles – escalenos, trapezoides) a partir de unos datos determinados. Dibujar un cuadrilátero inscriptible a una circunferencia del que se conocen unos datos.</p> <p>5 Ejercicios de polígonos de más de cuatro lados: Construir un pentágono a partir de diversos datos, dividir una circunferencia en un número de partes iguales, construcciones a partir del lado. Construir diversos polígonos estrellados.</p> <p>La geometría en el arte</p> <p>Representación de polígonos de tres a cinco lados, y de más de cinco lados dada la circunferencia circunscrita, mediante compás, escuadra y cartabón.</p> <p>Análisis geométrico de las imágenes.</p> <p>Representación geometrizada de imágenes (animales, plantas...) mediante el empleo de polígonos irregulares ó regulares y sus intersecciones, coloreados con tintas planas (rotulador negro).</p> <p>Manejo de técnicas para el cambio de escala de una imagen.</p> <p>Experimentación con el tamaño y la proporción en una composición.</p> <p>Manejo de la técnica del collage para el procedimiento anterior.</p>	<p>rectas característicos de un triángulo.</p> <p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p> <p>17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p> <p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p> <p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p> <p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p> <p>21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p>	<p>herramientas.</p> <p>15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p> <p>16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p> <p>17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p> <p>18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p> <p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p> <p>20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p> <p>21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p>
--	--	--	--

Competencias básicas: Matemática. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

<p>Unidad Didáctica 15. Tangencias y enlaces. (20% del trimestre)</p>	<p>Sesiones: 3</p>
--	---------------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Tangencias y enlaces.</p> <p>Tangencia entre recta y circunferencia.</p> <p>Tangencia entre circunferencias.</p> <p>Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.</p>	<p>1 Hallar gráficamente la Potencia de diversos puntos respecto a una circunf. dada.</p> <p>2 Hallar los Ejes Radicales de diversos pares de circunferencias.</p> <p>3 Hallar el Centro Radical de tres circunferencias dadas.</p> <p>4 Dibujar el segmento Media Proporcional entre dos dados aplicando potencia.</p> <p>5 Circunferencia de radio R que comparta un Eje Radical dado con otra circunf. dada.</p> <p>6 Dados un punto y una circunferencia con una Potencia determinada, dibujar otra con centro dado que tenga la misma Potencia respecto de dicho punto.</p> <p>Tangencias</p> <p>1 Varios casos de tangencias simples: rectas tangentes interiores y exteriores a dos circunferencias, etc</p> <p>2 PPP. Circunferencia que pasa por tres puntos dados. Aplicamos para ello el concepto de mediatriz</p> <p>3 RRR. Circunferencias tangentes interiores y exteriores a tres rectas dadas. Aplicamos para ello el concepto de bisectriz.</p> <p>4 PPR. Circunferencias que pasando por dos puntos son tangentes a una recta. Aplicamos para ello el concepto de Centro Radical.</p> <p>5 PRR. Circunferencias que pasando por un punto son tangentes a dos rectas. Aplicamos para ello el concepto de Bisectriz y Centro Radical.</p> <p>6 PPC. Circunferencias que pasando por dos puntos son tangentes a una circunferencia. Aplicamos para ello el concepto de Centro Radical.</p> <p>7 RRC. Circunferencias tangentes a dos rectas y a otra circunferencia. Se reduce al caso PRR y a su vez a PPR.</p> <p>8 CCC. Circunferencias tangentes a otras tres dadas. Se reduce al caso PCC.</p>	<p>22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p> <p>23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p> <p>24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p> <p>25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para</p>	<p>22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.</p> <p>24.1. Construye varios tipos</p>

<p>Elipse: 1 Hallar los ejes de una Elipse dada por sus focos y su excentricidad. Hallar las directrices. 2 Dados los ejes de una Elipse, dibujarla mediante el procedimiento de los puntos, mediante afinidad. 3 Trazar una Elipse dada por sus diámetros conjugados. 4 Hallar los ejes principales de una Elipse a partir de sus diámetros conjugados. 5 Trazar las tangentes a una Elipse por un punto dado. Trazar las tangentes paralelas a una dirección dada. Construir los ejes de una Elipse de la que se conocen los focos y una tangente.</p> <p>Parábola: 6 Dibujar una Parábola dada por su directriz y foco. Dibujar una Parábola dada por su eje, su vértice y un punto de ella. 7 Trazar la tangente a una Parábola desde un punto de la misma, y las tangentes por un punto exterior.</p> <p>Hipérbola: 8 Dibujar por puntos la Hipérbola dada por sus vértices y sus focos. 9 Trazar la tangente a una Hipérbola por un punto perteneciente a la misma. Trazar las tangentes a una Hipérbola desde un punto exterior a la misma.</p> <p>Curvas técnicas 10 Diversos ejercicios sobre trazado de Cicloide, Epicycloide, Cardioide, Hipocicloide, Pericycloide. Ejercicios de aplicación (engranajes y ruedas). 11 Diversos ejercicios de trazado de Espirales de Arquímedes, logarítmicas, Hélices. Trazado de Óvalos.</p>	<p>construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.</p>	<p>de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.</p>
---	---	--

Competencias básicas: Matemática. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

<p>Unidad Didáctica 16. Movimientos en el plano. Redes modulares. (20% del trimestre)</p>	<p>Sesiones: 7</p>
--	---------------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.</p>	<p>Traslación, Simetría, Giro. Aplicaciones. 1 Realizar una traslación de dirección, sentido y magnitud determinada a una figura plana (polígono, circunferencia...) o segmento hasta que cumpla alguna condición. 2 Trazar el camino más corto entre dos puntos en diversos supuestos. 3 Trazar la figura simétrica a otra respecto a un eje, o un punto (simetría central). 4 Aplicación a varios supuestos prácticos. 5 Realizar a una figura plana una rotación de parámetros determinados. 6 Dado un segmento y otro resultado de la rotación del primero, hallar los parámetros de dicha rotación. 7 Aplicación a construcción de polígonos con determinadas condiciones de posición. Homotecia. Aplicaciones. 8 Realizar a una figura plana una homotecia de determinado centro (en diversas posiciones respecto a la figura) y razón (positiva o negativa) determinados. 9 Aplicación a construcción de polígonos con determinadas condiciones de posición. 10 Aplicación a tangencias entre rectas y circunferencias (RRP). Semejanza. 11 Realizaciones prácticas de figuras semejantes. Equivalencia: 1 Trazado de diversas figuras equivalentes a unas dadas mediante la obtención de métodos gráficos obtenidos de la</p>	<p>26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p>	<p>26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p>

aplicación de las expresiones de las áreas de dichas formas planas.

Inversión:

2 Trazado de la inversa de una recta o una circunferencia en diversas posiciones respecto a la Circunferencia de Autoinversión según datos (O y K).

3 Trazado de la inversa de una figura, dada una circunferencia de autoinversión y un centro de inversión en determinadas posiciones.

Aplicaciones de la Inversión a casos de tangencias:

PRC. Circunferencias que pasando por un punto son tangentes a una recta y circunf.

PCC. Circunferencias que pasando por un punto son tangentes a dos circunferencias.

RCC. Circunferencias tangentes a una recta y dos circunf. (Se reduce al caso PRC).

Homología:

Datos	Hallar
O, Eje, A-A'	Rectas Límites
O, Eje, RL1, Figura Plana ABC	Figura Plana A'B'C' Homóloga
O, Eje, A-A', Figura ABCDE	Figura A'B'C'D'E' Homóloga
O, RL1, AB, magnitud A'B' en mm	Eje, situación de A'B'
O, ABC, A'	Eje, A'B'C', tal que A'B' = medida (mm)
O, Eje, RL1, circunferencia	Elipse homóloga
O, Eje, RL1, circunferencia TG a la RL1	Parábola homóloga
O, Eje, RL1, circunferencia secante a RL1	Hipérbola homóloga
O, RL1, Eje, Cuadrado o Triángulo que contenga al centro de homología	Cuadrado o Triángulo homólogo
Transformación de un cuadrilátero en cuadrado	Homología necesaria para ello (O, Eje, RL)

Afinidad:

Eje, Dirección afinidad AA', Figura Plana más o menos compleja	Figura afín
Igual al anterior (aplicación a sombras)	Figura afín (sombra de la Figura Plana)
O, Eje, Dirección de afinidad O-O', circunferencia con centro O	Elipse afín de centro O'
Elipse, y un punto exterior	Rectas TG a la elipse por dicho punto aplicando afinidad elipse-circunf.
Circunferencia, rectas R y S tangentes desde A, y Dirección afinidad A-A'	Cónica afín, puntos de tangencia afines, y relación con puntos de tangencia en la circunferencia inicial.

Competencias básicas: Matemática. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 17. Los Sistemas de representación. Vistas diédricas de un volumen. El sistema Axonométrico. (20% del trimestre)	Sesiones: 8
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
------------	-------------	-------------------------	---------------------------

<p>Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Escalas. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.</p> <p>Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.</p>	<p>Sistemas de Representación.</p> <p>1 Clasificar y analizar las características de los Sistemas de Representación en función del tipo de proyección en que se realizan, mediante la realización de un esquema con los nombres de los diferentes sistemas, el tipo de proyección utilizada, y un objeto sencillo (cubo por ejemplo) representado mediante cada sistema.</p> <p>2 Describir las diferencias y semejanzas entre las variantes proyectivas paralelas y centrales o puntuales, relacionándolas con la homología mediante sencillos dibujos.</p> <p>3. Distinguir entre los diferentes sistemas de representación: diédrico, axonométrico, conico, planos acotados.</p> <p>Vistas diédricas de un volumen: Representar planta alzado y perfil y acotar las vistas.</p> <p>Axonométrico:</p> <p>1 Dados unos ejes trazar el Triángulo Fundamental de Trazas. Hallar gráficamente los coeficientes de reducción para dichos ejes y el ángulo que éstos forman con el plano del cuadro. Trazar sobre dicho sistema de referencia una figura sencilla utilizando los coeficientes hallados.</p> <p>2 Dibujar los ejes axonométricos a partir de los ángulos que éstos forman con el plano del cuadro, o a partir de las escalas.</p> <p>3 Dados unos ejes axonométricos, dibujar todas las proyecciones de un punto dado por dos de ellas, dibujar las proyecciones de rectas dadas por dos puntos, dibujar las trazas de los planos definidos por puntos y rectas.</p> <p>4 Dados unos ejes axonométricos, dibujar las proyecciones de rectas horizontales, frontales, paralelas a un eje, perpendiculares al plano del cuadro; haciendo que pasen por un punto dado. Contener una recta dada en un plano oblicuo, proyectante horizontal, proyectante a un vertical, paralelo al plano del cuadro. Situar un punto en un plano dado.</p> <p>5 Hallar intersecciones entre rectas y planos dados.</p> <p>6 Trazar por un punto una recta paralela a una recta o a un plano dado. Trazar por un punto un plano paralelo a uno dado.</p> <p>7 Realizar la representación de diversas formas planas situadas en cada uno de los planos coordenados, en axonometría ortogonal.</p> <p>1 Dibujar la perspectiva (isométrica, o caballera utilizando en este caso la reducción dada para el eje y) a una escala dada de figuras con diverso grado de dificultad, dadas mediante sus tres proyecciones diédricas (planta, alzado y perfil). Representar partes vistas y ocultas.</p> <p>2 Dibujar la perspectiva (isométrica, caballera o militar, utilizando en su caso coeficiente de reducción) de poliedros regulares (cubo, tetraedro, octaedro) y de superficies radiadas y de revolución.</p> <p>3 Dibujar la intersección entre una un prisma o un cilindro (con su base apoyada en el plano XOY) y un plano oblicuo, utilizando para ello la afinidad existente entre la base de dicha superficie y la sección con eje de afinidad la traza del plano sobre XOY, y dirección de afinidad las generatrices o aristas de dicha superficie.</p> <p>4 Dibujar la intersección entre una pirámide o un cono (con su base apoyada en el plano XOY) y un plano oblicuo, utilizando para ello la homología existente entre la base de dicha superficie y la sección con eje de homotecia la traza del plano sobre XOY, dirección de homología las generatrices o aristas y centro de homología el vértice de la misma.</p> <p>5 Hallar la intersección entre una figura (formada por planos paralelos a los tres de proyección y alguno oblicuo) y un plano, dado éste por tres puntos, y sin tener en cuenta las trazas de dicho plano, sino trabajando mediante la determinación en Diédrico de las direcciones horizontal, vertical y de perfil de intersección y su traducción al Axonométrico.</p> <p>Completar objetos en perspectiva axonométrica. Representación simplificada de objetos asemejándolas a figuras geométricas tridimensionales. Representación de formas volumétricas en soporte bidimensional. Identificación de cuerpos dadas sus vistas o proyecciones diédricas. Identificación de las proyecciones diédricas de un cuerpo. Representación de las vistas diédricas de figuras dadas por su perspectiva caballera ó isométrica. Manejo de la escala y la acotación. Representación de objetos sencillos mediante su perspectiva caballera o isométrica. Fabricación de un visor (marco de cartulina de tamaño variable) para el ejercicio de los diferentes encuadres. Analizar los indicadores o recursos de representación de la profundidad en el plano utilizados en diversas imágenes. Identificar los puntos y líneas de fuga, así como la línea del horizonte, en imágenes dadas. Representación de una parte de una perspectiva cónica sencilla dadas las líneas y puntos de fuga (paisaje urbano).</p>	<p>27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</p> <p>28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</p> <p>29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p> <p>28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p> <p>29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>
---	--	---	--

Aplicación de la perspectiva cónica en la representación de un paisaje a mano alzada utilizando un visor para el encuadre.		
--	--	--

Competencias básicas: Matemática. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

ACTITUDES.

1. Actitud positiva y participativa en los trabajos individuales y en grupo.
2. Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de las representaciones gráficas.
3. Precisión y limpieza en el uso del material de dibujo técnico.
4. Disposición para explorar las posibilidades artísticas y sensibilidad para llevarlas a cabo.
5. Aprecio por desarrollar un gusto personal ante las formas y colores.
6. Curiosidad y deleite en la percepción del color en la naturaleza.
7. Puntualidad y asistencia a clase regularmente.
8. Trabajar en clase diariamente, y realizar las tareas de casa. Buen comportamiento, según las normas de la clase y centro.
9. Traer el material de trabajo a clase.
10. Respetar la fecha de entrega de los trabajos.
11. Tener el cuaderno de clase siempre completo y ordenado.

METODOLOGÍA

Al principio de cada tema se realizarán las clases teóricas necesarias, y se realizarán fichas de contenido teórico para complementar lo explicado. Seguidamente se pasará a una fase práctica en la que se realizarán láminas sobre los contenidos explicados. La materia es fundamentalmente procedimental, por lo que la metodología implicará este factor. Al comienzo de cada trabajo se plantearán los conceptos que se van a practicar, los procedimientos y materiales a utilizar, y los criterios que se van a seguir para su valoración. Se fijará una fecha de finalización que podrá variar dependiendo del ritmo de trabajo, de la dificultad o de otros factores internos ó externos al aula.

Se tratará de fomentar los siguientes aspectos:

1. Facilitar el **trabajo autónomo** del alumnado.
2. Estimular sus capacidades para el **trabajo en equipo**.
3. Potenciar las técnicas **de indagación e investigación**.
4. Promover la aplicación y **transferencia** de lo aprendido a la vida real.
5. Asegurar la presencia de los temas educativos transversales compatibles con la especialización de cada materia.

RECURSOS Y MATERIALES

LIBRO DE TEXTO: Educación Plástica y visual. Graphos A. Proyecto el árbol del conocimiento. Eugenio Bargeño y otros. Ed. Mc Graw Hill. ISBN: 84-481-7724-X.

OTROS MATERIALES CURRICULARES:

Libros de consulta. Los propuestos por el profesor durante el desarrollo del curso, Internet.

Otros materiales: Los determinados por el profesor al principio del curso y en concreto para cada trabajo.

EVALUACIÓN

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN.

La evaluación a lo largo del curso será continua, realizando un balance de la misma al final de cada trimestre, coincidiendo con los periodos asignados para evaluaciones. Será fundamentalmente formativa, dándole más importancia al

proceso que al resultado, para ello utilizaremos los siguientes criterios:

1. Identificar los elementos constitutivos esenciales (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y textura) de objetos y/o aspectos de la realidad.
1. 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 (luz, sombra, textura) y de relación.
2. Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.
3. Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.
4. Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
5. 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.
6. Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo a la diversidad cultural.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1. Realización de exámenes teórico-prácticos sobre los contenidos de las unidades, durante ó al final de cada evaluación.
2. Realización y entrega de ejercicios en la fecha indicada por el profesor. Tipos de ejercicios: fichas y actividades teóricas, ejercicios de carácter práctico, que se propondrán para realizar durante las clases o en casa según se estime oportuno.
3. Participación activa en clase.
4. Se valorarán los siguientes aspectos: el trabajo diario en clase y en casa, la entrega de trabajos en la fecha prevista, la limpieza y orden en el cuaderno de clase, la asistencia y participación en el aula y la motivación.

PRUEBAS INICIALES

Para la detección de las características previas del alumnado se realizará durante la primera semana de curso una prueba teórico – práctica, mediante la cual se pretende saber el conocimiento y las capacidades de partida del alumnado y así poder hacer realmente efectiva la programación que el departamento ofrece, y adaptarla a las necesidades reales de cada uno. La prueba inicial estará diseñada para comprobar el nivel de desarrollo del alumnado, en cuanto a las competencias básicas y los contenidos de la asignatura.

Uno de los puntos más importantes a tener en cuenta será la detección de dificultades en la expresión y ortografía, comprensión de la lectura, y otras competencias básicas, y lagunas básicas para la obtención de las capacidades correspondientes al nuevo curso.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se calificará mediante evaluación continua.

El conjunto de exámenes de cada trimestre constituirá el 30% de la nota de la evaluación. Dichos exámenes harán media a partir de 3,5 puntos. El 70% restante será el resultado de todos los trabajos prácticos de clase y casa realizados durante la evaluación.

En cada ejercicio se detallará la cuantificación a valorar. Es fundamental el trabajo durante las clases, durante las cuales el alumnado deberá desarrollar sus capacidades con la supervisión y correcciones del profesor, por lo que los ejercicios que habiendo sido propuestos para realizar en clase, se hayan realizado en casa y no se han trabajado previamente en clase serán puntuados sobre 5 puntos máximo.

Además de lo anterior, durante las clases, la actitud se valorará en todos los ejercicios y exámenes.

Los atrasos en la entrega de los ejercicios se penalizarán con un punto por semana, o la parte proporcional de los días transcurridos de clase de esta materia.

La **ortografía** se tendrá en cuenta en todas las pruebas escritas de la siguiente manera: las faltas de ortografía o la acentuación errónea implicarán una penalización en la calificación del ejercicio de 0,2 puntos por cada falta ortográfica y 0,2 por cada 2 tildes mal colocadas o ausentes, hasta un máximo de 2 puntos y recuperables mediante los ejercicios propuestos por el profesor en cada caso.

CRITERIOS DE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS

Se tendrá en cuenta la presentación de los trabajos escritos. Se podrá premiar al alumnado con hasta un punto la limpieza y organización del trabajo en sí. Los trabajos deberán tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

Portada. En la que aparezca un título, el nombre del alumno, el curso y la fecha de presentación.

Índice. En el que aparezcan los apartados más importantes del trabajo de investigación.

Desarrollo.

Conclusiones (si las hubiera.)

Bibliografía. El alumno hará un listado de las fuentes bibliográficas utilizadas en la investigación.

Criterios de formato: Tipo de fuente, espaciado, márgenes, marcación de los títulos, subtítulos, etc.

MECANISMOS DE RECUPERACIÓN. (VER ANEXO III).

- **1ª, 2ª y 3ª Evaluación:** Realización de un examen de recuperación después de cada evaluación (50% de la nota) así como un proyecto consistente en una serie de ejercicios teóricos y prácticos propuestos por la profesora (50% de la nota). La calificación de cada parte tendrá que ser mayor de 3,5.

- **Evaluación ordinaria:** Realización de un examen de recuperación (50% de la nota) así como un proyecto consistente en una serie de ejercicios teóricos y prácticos propuestos por la profesora (50% de la nota). La calificación de cada parte tendrá que ser mayor de 3,5.

- **Evaluación extraordinaria:** Se entregará a cada alumno el informe individualizado correspondiente.

- **Alumnos con la materia pendiente:** Se entregará a cada alumno el informe individualizado correspondiente.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. (VER ANEXOS II Y III).

El desarrollo de las clases incluirá según los casos:

Actividades de refuerzo. Las propuestas por el profesor de forma personalizada, valorando el esfuerzo del alumno teniendo en cuenta sus capacidades iniciales, dedicando especial atención al **alumnado perteneciente a Diversificación.**

Actividades de ampliación. Las propuestas por el profesor de forma personalizada.

En cuanto a los programas de refuerzo en caso de que la materia no sea superada, este departamento actuará con las siguientes medidas, atendiendo a lo establecido en la Orden de 25 de Julio de 2008 sobre la atención a la diversidad:

Programa de refuerzo para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos (para el alumnado que promociona sin haber superado esta materia), que incluirá el conjunto de actividades programadas para realizar el seguimiento, el asesoramiento y la atención personalizada a dicho alumnado, así como las estrategias y criterios de evaluación. El alumnado que no obtenga evaluación positiva en dicho programa de recuperación a la finalización del curso podrá presentarse a la prueba extraordinaria de la materia. A tales efectos, se elaborará un informe sobre los objetivos y contenidos no alcanzados y la propuesta de actividades de recuperación.

Plan específico personalizado para el alumnado que no promocione de curso, orientado a la superación de las dificultades detectadas en el curso anterior. Incluirá un conjunto de actividades programadas para realizar un seguimiento personalizado del mismo y el horario previsto para ello.

Adaptaciones curriculares, en los siguientes casos: Alumnado con necesidades educativas especiales, alumnado que se incorpora tardíamente al sistema educativo, alumnado con dificultades graves de aprendizaje, alumnado con necesidades de compensación educativa, alumnado con altas capacidades intelectuales. Podrán ser de tres tipos:

a) Adaptaciones curriculares no significativas, cuando el desfase curricular con respecto al grupo de edad del alumnado es poco importante. Afectará a los elementos del currículo que se consideren necesarios, metodología y contenidos, pero sin modificar los objetivos de la etapa educativa ni los criterios de evaluación.

b) Adaptaciones curriculares significativas, cuando el desfase curricular con respecto al grupo de edad del alumnado haga necesaria la modificación de los elementos del currículo, incluidos los objetivos de la etapa y los criterios de evaluación. Se requerirá una evaluación psicopedagógica previa al alumnado correspondiente. El responsable de la elaboración de este tipo de adaptación será el profesorado especialista en educación especial, con la colaboración del profesorado del área o materia encargado de impartirla y contará con el asesoramiento de los equipos o departamentos de orientación. La aplicación de esta adaptación será responsabilidad del profesor de la materia, con la colaboración del profesorado de educación especial y el asesoramiento del equipo o departamento de orientación. La evaluación será responsabilidad compartida del profesorado que las imparte y, en su caso, del profesorado de apoyo.

c) Adaptaciones curriculares para el alumnado con altas capacidades intelectuales. Dicha adaptación requerirá una evaluación psicopedagógica previa.

d) Las inteligencias múltiples. Dicha adaptación requerirá una evaluación psicopedagógica previa.

Los Contenidos y Actividades se muestran organizados de menor a mayor complejidad, de forma que además de impartir los fundamentales (dirigidos a inducir aprendizajes significativos y base a aprendizajes posteriores), según las necesidades concretas, se atenderán los diferentes ritmos e intensidades de aprendizaje de los alumnos y se procurará equilibrarlos con actividades de refuerzo, o de mayor profundización en su caso.

En 1º C se prestará especial atención al siguiente alumnado con adaptaciones curriculares no significativas, y siempre siguiendo las directrices del departamento de orientación:
Juan Rafael Ramos Ferrer (Dificultades específicas en el aprendizaje de la lectura o dislexia)

2º CURSO ESO

1º TRIMESTRE. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

TOTAL SESIONES: 24

Unidad Didáctica 1. La imagen visual. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 3
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Percepción. El nivel de iconicidad. Tipos de imagen según su función y nivel de iconicidad. Las técnicas artísticas y los niveles de iconicidad. Comunicación visual. Emisor, medio, mensaje, receptor. Lectura de imágenes. Elementos gráfico-plásticos como configuradores del lenguaje visual: forma, textura, color y luz, tamaño y proporción. La composición o sintaxis de la imagen. Guión para el análisis de la obra artística de diferentes tipos y en las diferentes épocas.	INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS DE LA OBRA ARTÍSTICA 1. Valoración justificada del grado de iconicidad de diversas imágenes de diferentes técnicas (fotografía, escultura, pintura, etc) 2. Identificación y análisis de las funciones dominantes en diversas imágenes y los agentes que las hacen variar. 3. Analizar los elementos gráfico-plásticos y la composición en imágenes de diferentes estilos y épocas . ACTIVIDADES PRACTICAS 1. Manejo de la técnica del rotulador o la témpera para la representación de imágenes con grado de iconicidad bajo mediante planos monocromos (blanco y negro) o tonales (manchas planas de color o escala de grises). 2. Representar la misma imagen con tres niveles de iconicidad diferentes para tres finalidades diferentes (estética, decorativa, logotipo). 3. Manejo de los mecanismos de modificación y distorsión de las imágenes, transformando sus elementos plásticos (forma, color, tamaño, proporción, textura, punto de vista, iluminación, composición u organización, etc). 4. Dada la fotografía de la cara de una persona, realizar una representación personal de la misma, con diversas técnicas pictóricas (rotuladores, témperas, lápices, ceras) y en la que se aporte la distorsión de las formas, los colores, las texturas, etc, o variando el nivel de iconicidad. 5. Dada una imagen, representar su encaje al mismo tamaño analizando sus proporciones principales (sin la ayuda de cuadrícula, es decir, identificando algún cuadrado contenedor cuyo lado sea A, y seguidamente otros de lado A/2, 2A, etc).	10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	

Competencias básicas: Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 2. Elementos visuales de la imagen. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 6
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Alfabeto visual.</p> <p>Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, plano, formas.</p> <p>Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.</p>	<p>INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS DE LA OBRA ARTISTICA</p> <p>Análisis del claroscuro de una imagen (dirección, fuente, valores expresivos). Analizar y experimentar los elementos que estructuran las imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.). Analizar y experimentar los elementos que estructuran las imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.).</p> <p>ACTIVIDADES PRACTICAS</p> <p>Manejo de técnicas para la representación de la imagen de un objeto iluminado (grafito de diferentes durezas, lápices de colores, rotulador fino negro) mediante gradación tonal, o tramas de líneas y puntos. Manejo de la habilidad de retentiva para el estudio de los elementos plásticos de una imagen. Manejo de técnicas adecuadas para el trabajo de la línea de contorno de las formas. Elaboración de cartas de texturas gráficas a partir de la combinación de los elementos plásticos con las técnicas propias del dibujo. Representación de texturas presentes en la naturaleza. Manejar las texturas como recurso expresivo. Representación de una imagen mediante puntillismo, tramas de líneas y planos de sombra. Elaboración de una escala de grises. Utilizar la técnica del frotado para realizar diferentes texturas que luego aplicamos a determinadas siluetas susceptibles de contener cada textura. Realizar texturas táctiles utilizando materiales blandos como plastilina, papel de aluminio, arcilla, escayola, etc Elaboración de cartas de texturas gráficas a partir de la combinación de los elementos plásticos con las técnicas propias del dibujo. Manejar las texturas como recurso expresivo. Representación de una imagen mediante puntillismo, tramas de líneas y planos de sombra. Búsqueda de imagen para su interpretación mediante planos de blanco y negro (rotulador). Interpretación de una imagen mediante texturas de trazos, o mediante punteado. Elaboración de una escala de grises de textura lisa y otras de texturas diseñadas por el alumnado, con lápices de grafito de distintas durezas.</p>	<p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p> <p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p>	<p>1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.</p> <p>2.1. 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.</p> <p>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p> <p>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.</p> <p>7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 3. El color y la luz. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 6
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>El color y su naturaleza.</p>	<p>INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS DE LA OBRA ARTISTICA</p> <p>Análisis del color y la luz según guión de clase en la obra pictórica de estilos diferentes (fauvista, época egipcia, opt art, pop art...) Investigación sobre los significados del color y sus funciones.</p>	<p>3. Expresar emociones</p>	<p>3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas</p>

<p>Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Características del color: tono, luminosidad y saturación. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Escala de grises. Encaje ampliado mediante cuadrícula y sombreado mediante la mancha.</p>	<p>Investigación comparativa sobre el uso del color en la obra pictórica de las diferentes épocas histórico-artísticas. Análisis del claroscuro según guión de clase en la obra pictórica de estilos diferentes (tenebrismo, ...) o en la obra arquitectónica. Analizar el color y la luz en la obra de Picasso. ACTIVIDADES PRACTICAS Manejo de la técnica de la témpera para practicar las armonías y los diferentes tipos de contraste. Aportación de color a una imagen (bodegón, paisaje urbano o natural, etc) dada en fotocopia a blanco y negro, con unos criterios determinados, mediante la técnica de los lápices de colores. Actividad grupal: repartir los colores del círculo cromático en 12 grupos, y revistas para que recorten y organicen sus colores según el círculo cromático. Pegar los recortes en sectores circulares y componerlos en el círculo. Barnizarlo. Actividad grupal: realizar un círculo cromático puntillista aplicando el efecto de la mezcla óptica para realizar los colores secundarios y terciarios. Interpretar una obra pictórica a témpera o lápices de colores o rotuladores modificando la intención cromática del autor en su cuadro (el grito de Munch, la noche estrellada de Van Gogh, algún retrato de Matisse, el Guernica de Picasso, etc) Realizar un falso grabado para reproducir alguna obra pictórica del siglo XX. Realizar una escala de grises con témpera o grafito. Interpretar una fotografía a tres tonos planos, blanco, negro y gris intermedio, a témpera o rotulador. Adquirir destrezas con las técnicas de la témpera para la realización de un círculo cromático, realización de diversas escalas de colores. Manipular las mezclas de color. Investigación experimental en la obtención de colores secundarios en las mezclas aditivas y sustractivas. Calcular y trazar las sombras propias y arrojadas en una composición de volúmenes geométricos sencillos en perspectiva axonométrica, dada la dirección del rayo de luz. Dado un dibujo realista sombreado al que le faltan varias partes, completarlo, utilizando la técnica del grafito y el difuminado a la hora del acabado en las sombras. Sombreado mediante mancha a lápices de grafito de diferentes durezas de figuras geométricas sencillas, previamente realizado el encaje ampliado mediante cuadrícula. Manejar las gradaciones tonales para la representación del claroscuro y el volumen. Búsqueda de obras de Vermeer para su interpretación en formato A3 mediante la técnica del sombreado con lápices de grafito de distintas durezas. Representación del volumen en soporte bidimensional sombreado objetos sencillos mediante la técnica del degradado.</p>	<p>utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). 5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p>	<p>(calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...). 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>
--	---	--	---

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 4. La composición bidimensional. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 3
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Tipos de composición: según el nivel de iconicidad y según el esquema</p>	<p>INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS DE LA OBRA ARTISTICA 1. Análisis de la composición según guión de clase en la obra pictórica de estilos y épocas diferentes (Renacimiento, movimientos artísticos postimpresionistas, siglo XX). ACTIVIDADES PRACTICAS 2. Recortar unas figuras geométricas (iguales de tres en tres, por ejemplo tres triángulos iguales del mismo material y color, tres cuadrados ...) en cartulinas de colores o diferentes materiales como retales de tela, papel albal, cartones tintados, etc y organizarlas de tres maneras diferentes (sobre tres cartulinas negras, cada una con un formato diferente: circular para la composición dinámica, triangular o rectangular para la composición estática...) para realizar una composición abstracta dinámica, una composición bstracta estática, y una composición figurativa, practicando las</p>	<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. 8. Conocer y aplicar los métodos</p>	<p>4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p>

compositivo. Abstracción y figuración. Composiciones modulares y libres. Recursos compositivos. Esquemas compositivos. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Encaje de figuras del natural.	diferentes estructuras compositivas y su resultado visual. 3. Realizar una composición modular con unas condiciones determinadas, aplicando traslaciones y giros en el módulo, cambios de color, etc. 4. Trabajar el azulejo nazarí en sus diferentes patrones. 5. Dadas las imágenes de varios objetos, realizar con ellos composiciones utilizando la combinación de los recursos de profundidad, y realizar el estudio de la luz y las sombras. Estudio de las proporciones de un modelo del natural: Realización de figuras geométricas mediante su desarrollo en cartulina y su montaje para su posterior colocación en una composición modelo sobre la que se practicarán ejercicios de encaje y sombreado (grafito, carboncillo). Encaje de las proporciones de figuras humanas dispuestas de frente o de perfil, al natural. Manejo de técnicas para el cambio de escala de una imagen. Habilidad para terminar la perspectiva (isométrica o caballera) de varios objetos dados en parte. Dados los volúmenes contenedores de varios objetos en perspectiva cónica, dibujar dichos objetos de memoria o inventados con el máximo detalle posible. Dado un dibujo con las líneas de contorno de diversos objetos, sombrearlos mediante diversas técnicas (grafito, plumilla, aguada).	creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	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. 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. ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
--	---	--	--

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 5. Las técnicas de expresión gráfico-plástica. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 3
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso.	Realizar la misma imagen cuatro veces mediante cuatro técnicas y materiales diferentes: a color con lápices de colores, a escala de grises con témpera, a color con tramas de líneas con rotuladores de colores, mediante falso grabado.	11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 6. La composición tridimensional. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 3
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de	INVESTIGACIÓN Y ANALISIS 1. Analizar una escultura figurativa y una escultura abstracta según guión de clase.	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas

desecho. Los elementos plásticos (color, forma, textura, tamaño, proporción, luz) en la composición escultórica.	2. Estudiar la obra escultórica de Picasso. ACTIVIDADES PRACTICAS 3. Realizar una composición tridimensional modular mediante plegados de papel o cartulina. 4. Realizar una composición libre mediante reciclado de materiales, y una memoria de dicho proyecto, según guión de clase y dibujos del proceso.	8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico – plásticas. 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
---	---	--	---

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

2º TRIMESTRE. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

TOTAL SESIONES: 24

Unidad Didáctica 7. El lenguaje Visual y Audiovisual. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 4
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.	INVESTIGACIÓN Y ANALISIS 1. Analizar los distintos elementos que intervienen en una comunicación visual y audiovisual. 2. Analizar significante y significado en varios signos visuales. 3. Analizar las funciones de la comunicación en varios tipos de obra artística. ACTIVIDADES PRACTICAS 4. Realizar un trabajo gráfico de arte óptico como práctica de las leyes visuales Gestalt.	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. 2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. 3. Identificar significante y significado en un signo visual. 4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. 3.1. Distingue significante y significado en un signo visual. 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 8. La obra artística. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 4
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.	1. Analizar obras artísticas de los distintos tipos y géneros, en sus diferentes aspectos según guiones de clase. 2. Realizar estudios comparativos de las características de obras artísticas de diferentes estilos atendiendo a las rupturas de cada estilo respecto a estilos anteriores.	13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 9. La imagen publicitaria (16,6% del trimestre)	Sesiones: 4
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).	INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS 1. Analizar un cartel según guión de clase. ACTIVIDADES PRÁCTICAS 2. Diseñar tipografías diferentes. 3. Realizar un cartel publicitario 4. Realizar un logotipo.	5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. 6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos. 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 10. La imagen fija: fotografía. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 4
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.	INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS 1. Analizar una fotografía según guión de clase. 2. Realizar un trabajo de investigación sobre la historia de la fotografía, o los géneros actuales en la fotografía, etc. ACTIVIDADES PRACTICAS 3. Actividad grupal: escenificar un cuadro prestando especial interés en su organización compositiva, y realizar fotografías de dicha escenificación practicando los diferentes encuadres , puntos de vista y angulaciones.	7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 11. La imagen secuencial: cómic. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 4
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.	INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS Analizar un cómic según guión de clase. ACTIVIDADES PRÁCTICAS Actividad grupal: realizar un cómic fotográfico... con una temática ...	8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 12. La imagen en movimiento: el cine. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 4
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine.</p> <p>Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.</p> <p>Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.</p> <p>Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional.</p> <p>Animación digital bidimensional o tridimensional.</p>	<p>INVESTIGACIÓN Y ANALISIS</p> <p>1. Realizar un análisis comparativo de varios aspectos en películas de diversas épocas.</p> <p>ACTIVIDADES PRACTICAS</p> <p>2. Realizar un zootropo con una temática sencilla.</p> <p>3. Realizar un corto sobre un tema propuesto por el profesor, o rodar un anuncio publicitario.</p> <p>4. Trabajar con un programa de ordenador un video.</p>	<p>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p> <p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p> <p>15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p> <p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p> <p>11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.</p> <p>11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p> <p>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p> <p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p> <p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p> <p>15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p> <p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar</p>

Competencias básicas: Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

3º TRIMESTRE. DIBUJO TÉCNICO.

TOTAL SESIONES : 24

Unidad Didáctica 13. Dibujo técnico. Trazados geométricos. (20% del trimestre)	Sesiones: 3
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.</p> <p>Uso de las herramientas.</p> <p>Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>Operaciones básicas.</p> <p>Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.</p>	<p>Manejo de los materiales propios del dibujo técnico (escuadra, cartabón, compás) para la representación de trazados geométricos básicos (mediatriz, bisectriz, paralelas y perpendiculares).</p> <p>Procedimientos</p> <p>9 Realizar diversas operaciones con ángulos dados: suma, resta, bisectriz, bisectriz de un ángulo cuyo vértice está fuera del papel, bisectriz de un ángulo curvilíneo, trazar diversos ángulos mediante el compás.</p> <p>10 Trazar paralelas y perpendiculares mediante escuadra, cartabón, compás.</p> <p>11 Realizar operaciones con segmentos: suma, resta, división en partes proporcionales e iguales (Thales); hallar la media proporcional, la tercera proporcional, la cuarta proporcional de los segmentos dados; dividir un segmento en media y extrema razón (división áurea), producto de dos segmentos dados, raíz cuadrada de un segmento.</p> <p>4 Trazar el Lugar Geométrico solución de diversos casos sencillos planteados</p> <p>5 Hallar el Lugar Geométrico de los puntos equidistantes de diversos elementos dados (plano y cilindro, plano y esfera, dos cilindros, dos esferas, etc.</p> <p>6 Trazar el Lugar Geométrico de los puntos que equidistan de un punto P interior a una circunferencia dada,</p>	<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p> <p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.</p> <p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p> <p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p>	<p>1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p> <p>2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.</p> <p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p> <p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.</p>

<p>Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales. Lugares geométricos.</p>	<p>idem para un punto exterior... 7 Hallar diversos Lugares Geométricos relacionados con la circunferencia. Diversas aplicaciones de Arco Capaz. 8 Hallar diversos Lugares Geométricos relacionados con dos rectas dadas. 9 Hallar el Lugar Geométrico solución a diversos problemas aplicados a la ingeniería (varillas articuladas en vez de rectas, puertas giratorias en vez de planos que giran alrededor de una charnela, etc). 10 En un supuesto geométrico práctico concreto, en el que, se aporta el proceso de resolución, explicar el fundamento teórico en que se basa dicha resolución, indicando los teoremas y principios en que se apoya y ejecutando la aplicación en un caso práctico, en cuyo enunciado existe una ligera variación. La geometría en el arte Análisis de los tipos de simetría presentes en los objetos. Manejo de las propiedades de la simetría y representar imágenes con simetría axial, dada su mitad. Representación de la estructura y proporciones de la figura humana. 1 Analizar obras artísticas a nivel conceptual mediante el estudio de su sintaxis para ver si se fundamenta en una transformación geométrica y de qué tipo: - Composiciones modulares y de determinados ritmos mediante traslación. - Creación y ordenación de formas en una obra artística mediante simetría, y mediante giro o combinación de ambos. - Ampliación o reducción de dibujos y trazado de perspectivas mediante homotecia. - Ordenación del espacio compositivo mediante combinación de varias transformaciones. 2 Buscar a través de internet imágenes del entorno de nuestra Comunidad Autónoma que ilustren algún ejemplo de trazado o relación geométrica. Para ello se pueden utilizar, entre otras, las páginas web del listado mostrado en el material didáctico. 3 Realizar una búsqueda de objetos (muebles, menaje, etc) y analizar los trazados geométricos existentes en su diseño relacionando su forma con su finalidad o funcionalidad.</p>	<p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. 6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. 7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. 8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. 9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. 10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. 12. Conocer lugares geométricos y definirlos.</p>	<p>5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite. 6.1. Identifica los ángulos de 30o, 45o, 60o y 90o en la escuadra y en el cartabón. 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).</p>
--	--	---	---

Competencias básicas: Matemática. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 14. Formas poligonales. (20% del trimestre)	Sesiones: 3
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.</p>	<p>1 Hallar sobre un triángulo dado sus elementos notables y describir la relación existente entre algunos de ellos. 2 Ilustrar a mano alzada diversos postulados y corolarios relativos a triángulos. 3 Construir un triángulo (equilátero, isósceles, rectángulo, o escaleno) a partir de diversos datos, utilizando el método adecuado: por lugar geométrico, por arco capaz, por semejanza, por movimientos, por propiedades, u otros procedimientos (aplicación de potencia, método de la traslación general de Petersen: paralelogramo auxiliar). 4 Construcción de diversos cuadriláteros (cuadrados, rectángulos, rombos, romboides, trapecios rectángulos – isósceles – escalenos, trapecoides) a partir de unos datos determinados. Dibujar un cuadrilátero inscriptible a una circunferencia del que se conocen unos datos. 5 Ejercicios de polígonos de más de cuatro lados: Construir un pentágono a partir de</p>	<p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. 14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). 15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. 16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p>	<p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus 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. 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y</p>

<p>diversos datos, dividir una circunferencia en un número de partes iguales, construcciones a partir del lado. Construir diversos polígonos estrellados.</p> <p>La geometría en el arte</p> <p>Representación de polígonos de tres a cinco lados, y de más de cinco lados dada la circunferencia circunscrita, mediante compás, escuadra y cartabón.</p> <p>Análisis geométrico de las imágenes.</p> <p>Representación geometrizada de imágenes (animales, plantas...) mediante el empleo de polígonos irregulares ó regulares y sus intersecciones, coloreados con tintas planas (rotulador negro).</p> <p>Manejo de técnicas para el cambio de escala de una imagen.</p> <p>Experimentación con el tamaño y la proporción en una composición.</p> <p>Manejo de la técnica del collage para el procedimiento anterior.</p>	<p>17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p> <p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p> <p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p> <p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p> <p>21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p>	<p>un cateto.</p> <p>17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p> <p>18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p> <p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p> <p>20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p> <p>21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p>
---	---	--

Competencias básicas: Matemática. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 15. Tangencias y enlaces. (20% del trimestre)	Sesiones: 3
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Tangencias y enlaces.</p> <p>Tangencia entre recta y circunferencia.</p> <p>Tangencia entre circunferencias.</p> <p>Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.</p>	<p>1 Hallar gráficamente la Potencia de diversos puntos respecto a una circunf. dada.</p> <p>2 Hallar los Ejes Radicales de diversos pares de circunferencias.</p> <p>3 Hallar el Centro Radical de tres circunferencias dadas.</p> <p>4 Dibujar el segmento Media Proporcional entre dos dados aplicando potencia.</p> <p>5 Circunferencia de radio R que comparta un Eje Radical dado con otra circunf. dada.</p> <p>6 Dados un punto y una circunferencia con una Potencia determinada, dibujar otra con centro dado que tenga la misma Potencia respecto de dicho punto.</p> <p>Tangencias</p> <p>1 Varios casos de tangencias simples: rectas tangentes interiores y exteriores a dos circunferencias, etc</p> <p>2 PPP. Circunferencia que pasa por tres puntos dados. Aplicamos para ello el concepto de mediatriz</p> <p>3 RRR. Circunferencias tangentes interiores y exteriores a tres rectas dadas. Aplicamos para ello el concepto de bisectriz.</p> <p>4 PPR. Circunferencias que pasando por dos puntos son tangentes a una recta. Aplicamos para ello el concepto de Centro Radical.</p> <p>5 PRR. Circunferencias que pasando por un punto son tangentes a dos rectas. Aplicamos para ello el concepto de Bisectriz y Centro Radical.</p> <p>6 PPC. Circunferencias que pasando por dos puntos son tangentes a una circunferencia. Aplicamos para ello el concepto de Centro Radical.</p> <p>7 RRC. Circunferencias tangentes a dos rectas y a otra circunferencia. Se reduce al caso PRR y a su vez a PPR.</p> <p>8 CCC. Circunferencias tangentes a otras tres dadas. Se reduce al caso PCC.</p> <p>Elipse:</p> <p>1 Hallar los ejes de una Elipse dada por sus focos y su excentricidad. Hallar las directrices.</p> <p>2 Dados los ejes de una Elipse, dibujarla mediante el procedimiento de los puntos, mediante afinidad.</p> <p>3 Trazar una Elipse dada por sus diámetros conjugados.</p> <p>4 Hallar los ejes principales de una Elipse a partir de sus diámetros conjugados.</p> <p>5 Trazar las tangentes a una Elipse por un punto dado. Trazar las tangentes paralelas a una dirección dada. Construir los ejes de una Elipse de la que se conocen los focos y una tangente.</p>	<p>22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p> <p>23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p> <p>24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p> <p>25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.</p>	<p>22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.</p> <p>24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p> <p>25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.</p>

<p>Parábola: 6 Dibujar una Parábola dada por su directriz y foco. Dibujar una Parábola dada por su eje, su vértice y un punto de ella. 7 Trazar la tangente a una Parábola desde un punto de la misma, y las tangentes por un punto exterior.</p> <p>Hipérbola: 8 Dibujar por puntos la Hipérbola dada por sus vértices y sus focos. 9 Trazar la tangente a una Hipérbola por un punto perteneciente a la misma. Trazar las tangentes a una Hipérbola desde un punto exterior a la misma.</p> <p>Curvas técnicas 10 Diversos ejercicios sobre trazado de Cicloide, Epicloide, Cardioide, Hipocicloide, Pericloide. Ejercicios de aplicación (engranajes y ruedas). 11 Diversos ejercicios de trazado de Espirales de Arquímedes, logarítmicas, Hélices. Trazado de Óvalos.</p>		
---	--	--

Competencias básicas: Matemática. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 16. Movimientos en el plano. Redes modulares. (20% del trimestre)	Sesiones: 7
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.</p>	<p>Traslación, Simetría, Giro. Aplicaciones. 1 Realizar una traslación de dirección, sentido y magnitud determinada a una figura plana (polígono, circunferencia...) o segmento hasta que cumpla alguna condición. 2 Trazar el camino más corto entre dos puntos en diversos supuestos. 3 Trazar la figura simétrica a otra respecto a un eje, o un punto (simetría central). 4 Aplicación a varios supuestos prácticos. 5 Realizar a una figura plana una rotación de parámetros determinados. 6 Dado un segmento y otro resultado de la rotación del primero, hallar los parámetros de dicha rotación. 7 Aplicación a construcción de polígonos con determinadas condiciones de posición. Homotecia. Aplicaciones. 8 Realizar a una figura plana una homotecia de determinado centro (en diversas posiciones respecto a la figura) y razón (positiva o negativa) determinados. 9 Aplicación a construcción de polígonos con determinadas condiciones de posición. 10 Aplicación a tangencias entre rectas y circunferencias (RRP). Semejanza. 11 Realizaciones prácticas de figuras semejantes. Equivalencia: 1 Trazado de diversas figuras equivalentes a unas dadas mediante la obtención de métodos gráficos obtenidos de la aplicación de las expresiones de las áreas de dichas formas planas. Inversión: 2 Trazado de la inversa de una recta o una circunferencia en diversas posiciones respecto a la Circunferencia de Autoinversión según datos (O y K). 3 Trazado de la inversa de una figura, dada una circunferencia de autoinversión y un centro de inversión en determinadas posiciones. Aplicaciones de la Inversión a casos de tangencias:</p>	<p>26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p>	<p>26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p>

PRC. Circunferencias que pasando por un punto son tangentes a una recta y circunf.
PCC. Circunferencias que pasando por un punto son tangentes a dos circunferencias.
RCC. Circunferencias tangentes a una recta y dos circunf. (Se reduce al caso PRC).

Homología:

Datos	Hallar
O, Eje, A-A'	Rectas Límites
O, Eje, RL1, Figura Plana ABC	Figura Plana A'B'C' Homóloga
O, Eje, A-A', Figura ABCDE	Figura A'B'C'D'E' Homóloga
O, RL1, AB, magnitud A'B' en mm	Eje, situación de A'B'
O, ABC, A'	Eje, A'B'C', tal que A'B' = medida (mm)
O, Eje, RL1, circunferencia	Elipse homóloga
O, Eje, RL1, circunferencia TG a la RL1	Parábola homóloga
O, Eje, RL1, circunferencia secante a RL1	Hipérbola homóloga
O, RL1, Eje, Cuadrado o Triángulo que contenga al centro de homología	Cuadrado o Triángulo homólogo
Transformación de un cuadrilátero en cuadrado	Homología necesaria para ello (O, Eje, RL)

Afinidad:

Eje, Dirección afinidad AA', Figura Plana más o menos compleja	Figura afín
Igual al anterior (aplicación a sombras)	Figura afín (sombra de la Figura Plana)
O, Eje, Dirección de afinidad O-O', circunferencia con centro O	Elipse afín de centro O'
Elipse, y un punto exterior	Rectas TG a la elipse por dicho punto aplicando afinidad elipse-circunf.
Circunferencia, rectas R y S tangentes desde A, y Dirección afinidad A-A'	Cónica afín, puntos de tangencia afines, y relación con puntos de tangencia en la circunferencia inicial.

Competencias básicas: Matemática. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 17. Los Sistemas de representación. Vistas diédricas de un volumen. El sistema Axonométrico. (20% del trimestre)	Sesiones: 8
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Escalas. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación:	<p>Sistemas de Representación.</p> <p>1 Clasificar y analizar las características de los Sistemas de Representación en función del tipo de proyección en que se realizan, mediante la realización de un esquema con los nombres de los diferentes sistemas, el tipo de proyección utilizada, y un objeto sencillo (cubo por ejemplo) representado mediante cada sistema.</p> <p>2 Describir las diferencias y semejanzas entre las variantes proyectivas paralelas y centrales o puntuales, relacionándolas con la homología mediante sencillos dibujos.</p> <p>3. Distinguir entre los diferentes sistemas de representación: diedrico, axonometrico, conico, planos acotados.</p>	27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las	27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. 28.1. Construye la perspectiva

<p>diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.</p> <p>Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.</p>	<p>Vistas diédricas de un volumen: Representar planta alzado y perfil y acotar las vistas.</p> <p>Axonometrico: 1 Dados unos ejes trazar el Triángulo Fundamental de Trazas. Hallar gráficamente los coeficientes de reducción para dichos ejes y el ángulo que éstos forman con el plano del cuadro. Trazar sobre dicho sistema de referencia una figura sencilla utilizando los coeficientes hallados. 2 Dibujar los ejes axonométricos a partir de los ángulos que éstos forman con el plano del cuadro, o a partir de las escalas. 3 Dados unos ejes axonométricos, dibujar todas las proyecciones de un punto dado por dos de ellas, dibujar las proyecciones de rectas dadas por dos puntos, dibujar las trazas de los planos definidos por puntos y rectas. 4 Dados unos ejes axonométricos, dibujar las proyecciones de rectas horizontales, frontales, paralelas a un eje, perpendiculares al plano del cuadro; haciendo que pasen por un punto dado. Contener una recta dada en un plano oblicuo, proyectante horizontal, proyectante a un vertical, paralelo al plano del cuadro. Situar un punto en un plano dado. 5 Hallar intersecciones entre rectas y planos dados. 6 Trazar por un punto una recta paralela a una recta o a un plano dado. Trazar por un punto un plano paralelo a uno dado. 7 Realizar la representación de diversas formas planas situadas en cada uno de los planos coordenados, en axonometría ortogonal. 1 Dibujar la perspectiva (isométrica, o caballera utilizando en este caso la reducción dada para el eje y) a una escala dada de figuras con diverso grado de dificultad, dadas mediante sus tres proyecciones diédricas (planta, alzado y perfil). Representar partes vistas y ocultas. 2 Dibujar la perspectiva (isométrica, caballera o militar, utilizando en su caso coeficiente de reducción) de poliedros regulares (cubo, tetraedro, octaedro) y de superficies radiadas y de revolución. 3 Dibujar la intersección entre una un prisma o un cilindro (con su base apoyada en el plano XOY) y un plano oblicuo, utilizando para ello la afinidad existente entre la base de dicha superficie y la sección con eje de afinidad la traza del plano sobre XOY, y dirección de afinidad las generatrices o aristas de dicha superficie. 4 Dibujar la intersección entre una pirámide o un cono (con su base apoyada en el plano XOY) y un plano oblicuo, utilizando para ello la homología existente entre la base de dicha superficie y la sección con eje de homotecia la traza del plano sobre XOY, dirección de homología las generatrices o aristas y centro de homología el vértice de la misma. 5 Hallar la intersección entre una figura (formada por planos paralelos a los tres de proyección y alguno oblicuo) y un plano, dado éste por tres puntos, y sin tener en cuenta las trazas de dicho plano, sino trabajando mediante la determinación en Diédrico de las direcciones horizontal, vertical y de perfil de intersección y su traducción al Axonométrico. Completar objetos en perspectiva axonométrica. Representación simplificada de objetos asemejándolas a figuras geométricas tridimensionales. Representación de formas volumétricas en soporte bidimensional. Identificación de cuerpos dadas sus vistas o proyecciones diédricas. Identificación de las proyecciones diédricas de un cuerpo. Representación de las vistas diédricas de figuras dadas por su perspectiva caballera ó isométrica. Manejo de la escala y la acotación. Representación de objetos sencillos mediante su perspectiva caballera o isométrica. Fabricación de un visor (marco de cartulina de tamaño variable) para el ejercicio de los diferentes encuadres. Analizar los indicadores o recursos de representación de la profundidad en el plano utilizados en diversas imágenes. Identificar los puntos y líneas de fuga, así como la línea del horizonte, en imágenes dadas. Representación de una parte de una perspectiva cónica sencilla dadas las líneas y puntos de fuga (paisaje urbano). Aplicación de la perspectiva cónica en la representación de un paisaje a mano alzada utilizando un visor para el encuadre.</p>	<p>acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. 28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. 29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>
---	--	--	---

Competencias básicas: Matemática. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

ACTITUDES.

1. Actitud positiva y participativa en los trabajos individuales y en grupo.
2. Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de las representaciones gráficas.
3. Precisión y limpieza en el uso del material de dibujo técnico.
4. Disposición para explorar las posibilidades artísticas y sensibilidad para llevarlas a cabo.
5. Aprecio por desarrollar un gusto personal ante las formas y colores.
6. Curiosidad y deleite en la percepción del color en la naturaleza.
7. Puntualidad y asistencia a clase regularmente.
8. Trabajar en clase diariamente, y realizar las tareas de casa. Buen comportamiento, según las normas de la clase y centro.
9. Traer el material de trabajo a clase.
10. Respetar la fecha de entrega de los trabajos.
11. Tener el cuaderno de clase siempre completo y ordenado.

METODOLOGÍA

Al principio de cada tema se realizarán las clases teóricas necesarias, y se realizarán fichas de contenido teórico para complementar lo explicado. Seguidamente se pasará a una fase práctica en la que se realizarán láminas sobre los contenidos explicados. La materia es fundamentalmente procedimental, por lo que la metodología implicará este factor. Al comienzo de cada trabajo se plantearán los conceptos que se van a practicar, los procedimientos y materiales a utilizar, y los criterios que se van a seguir para su valoración. Se fijará una fecha de finalización que podrá variar dependiendo del ritmo de trabajo, de la dificultad o de otros factores internos ó externos al aula. Los trabajos de gran formato se realizarán en equipo.

Se tratará de fomentar los siguientes aspectos: 1. Facilitar **el trabajo autónomo** del alumnado. 2. Estimular sus capacidades para el **trabajo en equipo**. 3. Potenciar las técnicas **de indagación e investigación**. 4. Promover la aplicación y **transferencia** de lo aprendido a la vida real. 5. Asegurar la presencia de los temas educativos transversales compatibles con la especialización de cada materia.

RECURSOS Y MATERIALES

Libros de consulta. Los propuestos por el profesor durante el desarrollo del curso, **Internet**.

Otros materiales: Los determinados por el profesor al principio del curso y en concreto para cada trabajo.

EVALUACIÓN

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN.

La evaluación a lo largo del curso será continua, realizando un balance de la misma al final de cada trimestre, coincidiendo con los periodos asignados para evaluaciones. Será fundamentalmente formativa, dándole más importancia al proceso que al resultado, para ello utilizaremos los siguientes criterios:

1. Identificar los elementos constitutivos esenciales (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y textura) de objetos y/o aspectos de la realidad.
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 (luz, sombra, textura) y de relación.
3. Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.
4. Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.
5. Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
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.
7. Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo a la diversidad cultural.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1. Realización de exámenes teórico–prácticos sobre los contenidos de las unidades, durante ó al final de cada evaluación.
2. Realización y entrega de ejercicios en la fecha indicada por el profesor. Tipos de ejercicios: fichas y actividades teóricas, ejercicios de carácter práctico, que se propondrán para realizar durante las clases o en casa según se estime oportuno.
3. Participación activa en clase.
4. Se valorarán los siguientes aspectos: el trabajo diario en clase y en casa, la entrega de trabajos en la fecha prevista, la limpieza y orden en el cuaderno de clase, la asistencia y participación en el aula y la motivación.

PRUEBAS INICIALES

Para la detección de las características previas del alumnado se realizará durante la primera semana de curso una prueba teórico – práctica, mediante la cual se pretende saber el conocimiento y las capacidades de partida del alumnado y así poder hacer realmente efectiva la programación que el departamento ofrece, y adaptarla a las necesidades reales de cada uno. La prueba inicial estará diseñada para comprobar el nivel de desarrollo del alumnado, en cuanto a las competencias básicas y los contenidos de la asignatura.

Uno de los puntos más importantes a tener en cuenta será la detección de dificultades en la expresión y ortografía, comprensión de la lectura, y otras competencias básicas, y lagunas básicas para la obtención de las capacidades correspondientes al nuevo curso.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se calificará mediante evaluación continua.

El conjunto de exámenes de cada trimestre constituirá el 30% de la nota de la evaluación. Dichos exámenes harán media a partir de 3,5 puntos. El 70% restante será el resultado de todos los trabajos prácticos de clase y casa realizados durante la evaluación.

En cada ejercicio se detallará la cuantificación a valorar. Es fundamental el trabajo durante las clases, durante las cuales el alumnado deberá desarrollar sus capacidades con la supervisión y correcciones del profesor, por lo que los ejercicios que habiendo sido propuestos para realizar en clase, se hayan realizado en casa y no se han trabajado previamente en clase serán puntuados sobre 5 puntos máximo.

Además de lo anterior, durante las clases, la actitud se valorará en todos los ejercicios y exámenes.

Los atrasos en la entrega de los ejercicios se penalizarán con un punto por semana, o la parte proporcional de los días transcurridos de clase de esta materia.

La **ortografía** se tendrá en cuenta en todas las pruebas escritas de la siguiente manera: las faltas de ortografía o la acentuación errónea implicarán una penalización en la calificación del ejercicio de 0,2 puntos por cada falta ortográfica y 0,2 por cada 2 tildes mal colocadas o ausentes, hasta un máximo de 2 puntos y recuperables mediante los ejercicios propuestos por el profesor en cada caso.

CRITERIOS DE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS

Se tendrá en cuenta la presentación de los trabajos escritos. Se podrá premiar al alumnado con hasta un punto la limpieza y organización del trabajo en sí. Los trabajos deberán tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

Portada. En la que aparezca un título, el nombre del alumno, el curso y la fecha de presentación.

Índice. En el que aparezcan los apartados más importantes del trabajo de investigación.

Desarrollo.

Conclusiones (si las hubiera.)

Bibliografía. El alumno hará un listado de las fuentes bibliográficas utilizadas en la investigación.

Criterios de formato: Tipo de fuente, espaciado, márgenes, marcación de los títulos, subtítulos,etc.

MECANISMOS DE RECUPERACIÓN. (VER ANEXO III).

- **1ª, 2ª y 3ª Evaluación:** Realización de un examen de recuperación después de cada evaluación (50% de la nota) así como un proyecto consistente en una serie de ejercicios teóricos y prácticos propuestos por la profesora (50% de la nota). La calificación de cada parte tendrá que ser mayor de 3,5.

- **Evaluación ordinaria:** Realización de un examen de recuperación (50% de la nota) así como un proyecto consistente en una serie de ejercicios teóricos y prácticos propuestos por la profesora (50% de la nota). La calificación de cada parte tendrá que ser mayor de 3,5.

- **Evaluación extraordinaria:** Se entregará a cada alumno el informe individualizado correspondiente.

- **Alumnos con la materia pendiente:** Se entregará a cada alumno el informe individualizado correspondiente.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. (VER ANEXOS II Y III).

El desarrollo de las clases incluirá según los casos:

Actividades de refuerzo. Las propuestas por el profesor de forma personalizada, valorando el esfuerzo del alumno teniendo en cuenta sus capacidades iniciales, dedicando especial atención al **alumnado perteneciente a Diversificación.**

Actividades de ampliación. Las propuestas por el profesor de forma personalizada.

En cuanto a los programas de refuerzo en caso de que la materia no sea superada, este departamento actuará con las siguientes medidas, atendiendo a lo establecido en la Orden de 25 de Julio de 2008 sobre la atención a la diversidad:

Programa de refuerzo para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos (para el alumnado que promociona sin haber superado esta materia), que incluirá el conjunto de actividades programadas para realizar el seguimiento, el asesoramiento y la atención personalizada a dicho alumnado, así como las estrategias y criterios de evaluación. El alumnado que no obtenga evaluación positiva en dicho programa de recuperación a la finalización del curso podrá presentarse a la prueba extraordinaria de la materia. A tales efectos, se elaborará un informe sobre los objetivos y contenidos no alcanzados y la propuesta de actividades de recuperación.

Plan específico personalizado para el alumnado que no promocione de curso, orientado a la superación de las dificultades detectadas en el curso anterior. Incluirá un conjunto de actividades programadas para realizar un seguimiento personalizado del mismo y el horario previsto para ello.

Adaptaciones curriculares, en los siguientes casos: Alumnado con necesidades educativas especiales, alumnado que se incorpora tardíamente al sistema educativo, alumnado con dificultades graves de aprendizaje, alumnado con necesidades de compensación educativa, alumnado con altas capacidades intelectuales. Podrán ser de tres tipos:

a) Adaptaciones curriculares no significativas, cuando el desfase curricular con respecto al grupo de edad del alumnado es poco importante. Afectará a los elementos del currículo que se consideren necesarios, metodología y contenidos, pero sin modificar los objetivos de la etapa educativa ni los criterios de evaluación.

b) Adaptaciones curriculares significativas, cuando el desfase curricular con respecto al grupo de edad del alumnado haga necesaria la modificación de los elementos del currículo, incluidos los objetivos de la etapa y los criterios de evaluación. Se requerirá una evaluación psicopedagógica previa al alumnado correspondiente. El responsable de la elaboración de este tipo de adaptación será el profesorado especialista en educación especial, con la colaboración del profesorado del área o materia encargado de impartirla y contará con el asesoramiento de los equipos o departamentos de orientación. La aplicación de esta adaptación será responsabilidad del profesor de la materia, con la colaboración del profesorado de educación especial y el asesoramiento del equipo o departamento de orientación. La evaluación será responsabilidad compartida del profesorado que las imparte y, en su caso, del profesorado de apoyo.

c) Adaptaciones curriculares para el alumnado con altas capacidades intelectuales. Dicha adaptación requerirá una evaluación psicopedagógica previa.

d) Las inteligencias múltiples. Dicha adaptación requerirá una evaluación psicopedagógica previa.

Los Contenidos y Actividades se muestran organizados de menor a mayor complejidad, de forma que además de impartir los fundamentales (dirigidos a inducir aprendizajes significativos y base a aprendizajes posteriores), según las necesidades concretas, se atenderán los diferentes ritmos e intensidades de aprendizaje de los alumnos y se procurará equilibrarlos con actividades de refuerzo, o de mayor profundización en su caso.

En 2º A se prestará especial atención al siguiente alumnado con adaptaciones curriculares no significativas, y siempre siguiendo las directrices del departamento de orientación:

Bartolomé Caballero Sánchez (trastorno específico del lenguaje expresivo)

Sandra Prieto Martínez de Pinillos (trastorno del espectro autista, dificultad de aprendizaje por capacidad intelectual límite)

Julián Pérez Vioque (dificultades específicas en el aprendizaje de la lectura o dislexia)

En 2º B se prestará especial atención al siguiente alumnado con adaptaciones curriculares no significativas, y siempre siguiendo las directrices del departamento de orientación:

Rafael García Duque (trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad. TDAH tipo combinado)

SEGUNDO CICLO ESO: 4º CURSO.

BLOQUES DE CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN CON SUS COMPETENCIAS BÁSICAS CORRESPONDIENTES PARA CADA BLOQUE.

Según lo establecido en la ley vigente en este momento, los contenidos se organizan en los siguientes Bloques:

Bloque 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Criterios de evaluación

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. CD, SIEP, CEC.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC, SIEP.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. CCL, CSC, CEC.

Bloque 2. DIBUJO TÉCNICO.

Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

Criterios de evaluación

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. CMCT, CAA.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. CMCT, CSC, CEC.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas

sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEP.

Bloque 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.

Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

Criterios de evaluación

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. CSC, SIEP, CEC.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. CAA, SIEP, CEC.

Bloque 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.

Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

Criterios de evaluación

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. CCL, CSC, SIEP.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CEC.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial. CCL, CSC.

DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS, TEMPORALIZACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DESGLOSE DE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. 2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color. 3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.

<p>volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>	<p>superación que supone el proceso creativo.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>
--	--	---

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO.		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<p>Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.</p>	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p> <p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p> <p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<p>Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal. .</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p> <p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p>

para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.	<p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>
--	--	---

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>

1ª TRIMESTRE. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

TOTAL SESIONES: 36

Unidad Didáctica 1. El lenguaje en la expresión plástica. Los atributos gráfico - plásticos. (20% del trimestre)	Sesiones: 8
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Alfabeto visual: El color. Simbología y psicología	<p>INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS</p> <p>1. Analizar los atributos plásticos en la obra artística, según guión de clase.</p> <p>ACTIVIDADES PRÁCTICAS</p> <p>2. Realizar el encaje de un bodegón sencillo del natural, estudiando las proporciones</p> <p>3. Realizar el encaje de una imagen dada en fotocopia al máximo tamaño posible en un A4 manteniendo las proporciones, y sombreado a mancha mediante escala</p>		

del color. La luz. La forma. El encaje y sombreado. Texturas.	de grises con lápices de grafito. 4. Practicar las armonías y los distintos tipos de contraste para reinterpretar un cuadro modificando así sus colores.		
---	---	--	--

Unidad Didáctica 2. La composición bidimensional. (20% del trimestre)	Sesiones: 6
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. Composición figurativa y abstracta. Composición libre y modular. El color en la composición.	<p>INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS</p> <p>1. Analizar la composición de varias obras artísticas pertenecientes a varios estilos y épocas artísticas comparando la evolución o las rupturas de cada estilo respecto a los anteriores. Seguir guión de clase: tipos de composición, recursos y planteamientos, interpretación de la estructura compositiva y su significado en distintas obras de arte. Identificación de la relación de los elementos y agentes plásticos de un cuadro y su importancia expresiva.</p> <p>2. Estudiar la obra de Picasso, en particular la fase cubista.</p> <p>ACTIVIDADES PRACTICAS</p> <p>1. Realizar un retrato cubista mediante dos perspectivas simultaneas previamente trabajadas (retrato de frente y retrato de perfil a partir de dos fotografías, de frente y perfil) y se combinan coloreando el resultado con un contraste de color y repasando las líneas de contorno.</p> <p>2. Realización de apuntes, esbozos y esquemas en los procesos de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes) de una composición.</p> <p>3. Realización de una composición figurativa.</p> <p>4. Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.</p> <p>5. Manejo de la técnica del collage para la experimentación de los recursos compositivos en la creación de imágenes con distintas finalidades y significados expresivos.</p>	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

Unidad Didáctica 3. La composición tridimensional. (20% del trimestre)	Sesiones: 6
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Técnicas y materiales de escultura. Las claves de la escultura a lo largo de la historia. Composición tridimensional abstracta. Tipos. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.	<p>INVESTIGACION Y ANALISIS</p> <p>1. Analizar una escultura figurativa y una escultura abstracta según guión de clase.</p> <p>2. Realizar una análisis comparativo de la evolución de la composición en la escultura a lo largo de las diferentes épocas y estilos.</p> <p>ACTIVIDADES PRACTICAS</p> <p>1. Realizar una composición abstracta modular o libre (tomando como base el estilo de un autor determinado del siglo XX o XXI), reciclando materiales y utilizando otros como la escayola en molde, la arcilla, etc. valorando la composición, el acabado (color y textura). Realizar una memoria del proyecto siguiendo el guión de clase e incluyendo los bocetos del proceso de diseño explicando las decisiones tomadas y los materiales y técnicas utilizadas en su realización.</p> <p>2. Elaboración de una obra tridimensional.</p> <p>3. Experimentación con el papel maché para realización de composiciones volumétricas.</p>	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

Competencias básicas: Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 4. Técnicas gráfico – plásticas. El proyecto artístico. (20% del trimestre)	Sesiones: 8
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.</p> <p>Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.</p> <p>Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p>	<p>INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar las técnicas y materiales utilizados en varias obras artísticas propuestas por el profesor. 2. Identificación de la incidencia de las diferentes técnicas de expresión gráfico plásticas en el resultado final de la obra artística bidimensional. 3. Análisis de las principales técnicas y procedimientos utilizados en la historia del arte. 4. Análisis de la utilización de las técnicas de expresión gráfico plásticas en el arte andaluz. <p>ACTIVIDADES PRÁCTICAS</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. La memoria del proyecto. 3. Taller de reciclado de materiales para realizar algunos trabajos artísticos en dos o tres dimensiones. 4. Taller de mosaico con materiales reciclados (cortado de cds con alicates y cocción de las texelas en el horno, para el posterior esmaltado de algunas) sobre soporte de madera. 4. Taller de cerámica: realizar esmaltados cerámicos en frío o cocción a alta temperatura en el horno cerámico del instituto sobre piezas cerámicas de bizcocho blanco (platos de pequeño tamaño, posavasos, tazas, etc) mediante diversas técnicas. 5. Taller de vidrieras. Diseño y realización de una vidriera sobre alguna temática concreta, trabajando una imagen con nivel de iconicidad bajo y la subdivisión de la imagen en diferentes zonas. 6. Adquirir destrezas en el empleo de los materiales y técnicas propios del color (témpera, lápices de colores), y practicar algunas técnicas mixtas. Realizar un falso grabado. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. 3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. 4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. 	<ol style="list-style-type: none"> 3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. 4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

Competencias básicas: Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 5. La imagen a lo largo de la historia. Las claves del arte. Análisis de la obra de arte. Estilos y tendencias. (20% del trimestre)	Sesiones: 8
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.</p> <p>Conocimiento y valoración del</p>	<p>INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar los diferentes aspectos de las obras artísticas de las diversas épocas y estilos artísticos. 2. La línea del tiempo. Configurar un mural para cada una de las principales épocas histórico artísticas con las características principales de los estilos dados en cada época y ejemplos de los tipos de obra más significativos (pintura, escultura, arquitectura, audiovisuales, obra publicitaria, artes decorativas, etc) 3. Realizar estudios comparativos de algunos aspectos en varias obras de estilos claramente diferentes. 4. Realizar exposiciones en clase explicando los análisis e investigaciones realizados. 5. Realizar un trabajo de investigación sobre las obras de un museo determinado de la ciudad. 6. Realizar trabajos de investigación sobre los diferentes monumentos del mundo y del entorno cercano. 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute 	<ol style="list-style-type: none"> 5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.

patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza. El museo como recurso didáctico para el conocimiento de la obra artística. Características y normas.	7. Realizar trabajos de investigación sobre los principales museos del mundo, tipos de obra que contienen y su situación geográfica. 8. Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales valorando el patrimonio histórico y cultural. ACTIVIDADES PRACTICAS 9. Reinterpretación de una obra de arte con otro estilo diferente.	individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen
--	---	---	---

2º TRIMESTRE. DIBUJO TÉCNICO.

TOTAL SESIONES: 36

Unidad Didáctica 6. Dibujo técnico. Trazados geométricos en el plano. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 3
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales. Lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias.	<p>Manejo de los materiales propios del dibujo técnico (escuadra, cartabón, compás) para la representación de trazados geométricos básicos (mediatriz, bisectriz, paralelas y perpendiculares).</p> <p>9 Realizar diversas operaciones con ángulos dados: suma, resta, bisectriz, bisectriz de un ángulo cuyo vértice está fuera del papel, bisectriz de un ángulo curvilíneo, trazar diversos ángulos mediante el compás.</p> <p>10 Trazar paralelas y perpendiculares mediante escuadra, cartabón, compás.</p> <p>11 Realizar operaciones con segmentos: suma, resta, división en partes proporcionales e iguales (Thales); hallar la media proporcional, la tercera proporcional, la cuarta proporcional de los segmentos dados; dividir un segmento en media y extrema razón (división áurea), producto de dos segmentos dados, raíz cuadrada de un segmento.</p> <p>1 Analizar obras artísticas a nivel conceptual mediante el estudio de su sintaxis para ver si se fundamenta en una transformación geométrica y de qué tipo: - Composiciones modulares y de determinados ritmos mediante traslación. - Creación y ordenación de formas en una obra artística mediante simetría, y mediante giro o combinación de ambos. - Ampliación o reducción de dibujos y trazado de perspectivas mediante homotecia. - Ordenación del espacio compositivo mediante combinación de varias transformaciones.</p> <p>2 Buscar a través de internet imágenes del entorno de nuestra Comunidad Autónoma que ilustren algún ejemplo de trazado o relación geométrica. Para ello se pueden utilizar, entre otras, las páginas web del listado mostrado en el material didáctico.</p> <p>3 Realizar una búsqueda de objetos (mebles, menaje, etc) y analizar los trazados geométricos existentes en su diseño relacionando su forma con su finalidad o funcionalidad.</p> <p>4 Trazar el Lugar Geométrico solución de diversos casos sencillos planteados</p> <p>5 Hallar el Lugar Geométrico de los puntos equidistantes de diversos elementos dados (plano y cilindro, plano y esfera, dos cilindros, dos esferas, etc).</p> <p>6 Trazar el Lugar Geométrico de los puntos que equidistan de un punto P interior a una circunferencia dada, idem para un punto exterior....</p> <p>7 Hallar diversos Lugares Geométricos relacionados con la circunferencia. Diversas aplicaciones de Arco Capaz.</p> <p>8 Hallar diversos Lugares Geométricos relacionados con dos rectas dadas.</p> <p>9 Hallar el Lugar Geométrico solución a diversos problemas aplicados a la ingeniería (varillas articuladas en vez de rectas, puertas giratorias en vez de planos que giran alrededor de una charnela, etc).</p> <p>10 En un supuesto geométrico práctico concreto, en el que, se aporta el proceso de resolución, explicar el fundamento teórico en que se basa dicha resolución, indicando los teoremas y principios en que se apoya y ejecutando la aplicación en un caso práctico, en cuyo enunciado existe una ligera variación.</p> <p>La geometría en el arte</p>	1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

<p>Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.</p>	<p>Análisis de los tipos de simetría presentes en los objetos. Manejo de las propiedades de la simetría y representar imágenes con simetría axial, dada su mitad. Representación de la estructura y proporciones de la figura humana. 1 Hallar sobre un triángulo dado sus elementos notables y describir la relación existente entre algunos de ellos. 2 Ilustrar a mano alzada diversos postulados y corolarios relativos a triángulos. 3 Construir un triángulo (equilátero, isósceles, rectángulo, o escaleno) a partir de diversos datos, utilizando el método adecuado: por lugar geométrico, por arco capaz, por semejanza, por movimientos, por propiedades, u otros procedimientos (aplicación de potencia, método de la traslación general de Petersen: paralelogramo auxiliar). 4 Construcción de diversos cuadriláteros (cuadrados, rectángulos, rombos, romboides, trapecios rectángulos – isósceles – escalenos, trapecoides) a partir de unos datos determinados. Dibujar un cuadrilátero inscriptible a una circunferencia del que se conocen unos datos. 5 Ejercicios de polígonos de más de cuatro lados: Construir un pentágono a partir de diversos datos, dividir una circunferencia en un número de partes iguales, construcciones a partir del lado. Construir diversos polígonos estrellados.</p> <p>La geometría en el arte Representación de polígonos de tres a cinco lados, y de más de cinco lados dada la circunferencia circunscrita, mediante compás, escuadra y cartabón. Análisis geométrico de las imágenes. Representación geometrizada de imágenes (animales, plantas...) mediante el empleo de polígonos irregulares ó regulares y sus intersecciones, coloreados con tintas planas (rotulador negro). Manejo de técnicas para el cambio de escala de una imagen. Experimentación con el tamaño y la proporción en una composición. Manejo de la técnica del collage para el procedimiento anterior.</p> <p>1 Hallar gráficamente la Potencia de diversos puntos respecto a una circunf. dada. 2 Hallar los Ejes Radicales de diversos pares de circunferencias. 3 Hallar el Centro Radical de tres circunferencias dadas. 4 Dibujar el segmento Media Proporcional entre dos dados aplicando potencia. 5 Circunferencia de radio R que comparta un Eje Radical dado con otra circunf. dada. 6 Dados un punto y una circunferencia con una Potencia determinada, dibujar otra con centro dado que tenga la misma Potencia respecto de dicho punto.</p> <p>Tangencias 1 Varios casos de tangencias simples: rectas tangentes interiores y exteriores a dos circunferencias, etc 2 PPP. Circunferencia que pasa por tres puntos dados. Aplicamos para ello el concepto de mediatriz 3 RRR. Circunferencias tangentes interiores y exteriores a tres rectas dadas. Aplicamos para ello el concepto de bisectriz. 4 PPR. Circunferencias que pasando por dos puntos son tangentes a una recta. Aplicamos para ello el concepto de Centro Radical. 5 PRR. Circunferencias que pasando por un punto son tangentes a dos rectas. Aplicamos para ello el concepto de Bisectriz y Centro Radical. 6 PPC. Circunferencias que pasando por dos puntos son tangentes a una circunferencia. Aplicamos para ello el concepto de Centro Radical. 7 RRC. Circunferencias tangentes a dos rectas y a otra circunferencia. Se reduce al caso PRR y a su vez a PPR. 8 CCC. Circunferencias tangentes a otras tres dadas. Se reduce al caso PCC.</p> <p>Elipse: 1 Hallar los ejes de una Elipse dada por sus focos y su excentricidad. Hallar las directrices. 2 Dados los ejes de una Elipse, dibujarla mediante el procedimiento de los puntos, mediante afinidad. 3 Trazar una Elipse dada por sus diámetros conjugados. 4 Hallar los ejes principales de una Elipse a partir de sus diámetros conjugados. 5 Trazar las tangentes a una Elipse por un punto dado. Trazar las tangentes paralelas a una dirección dada. Construir los ejes de una Elipse de la que se conocen los focos y una tangente.</p>		
---	--	--	--

	<p>Parábola: 6 Dibujar una Parábola dada por su directriz y foco. Dibujar una Parábola dada por su eje, su vértice y un punto de ella. 7 Trazar la tangente a una Parábola desde un punto de la misma, y las tangentes por un punto exterior.</p> <p>Hipérbola: 8 Dibujar por puntos la Hipérbola dada por sus vértices y sus focos. 9 Trazar la tangente a una Hipérbola por un punto perteneciente a la misma. Trazar las tangentes a una Hipérbola desde un punto exterior a la misma.</p> <p>Curvas técnicas 10 Diversos ejercicios sobre trazado de Cicloide, Epicicloide, Cardioide, Hipocicloide, Pericicloide. Ejercicios de aplicación (engranajes y ruedas). 11 Diversos ejercicios de trazado de Espirales de Arquímedes, logarítmicas, Hélices. Trazado de Óvalos.</p>		
--	---	--	--

Competencias básicas: Matemática. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 7. Transformaciones. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 3
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Movimientos en el plano y transformaciones geométricas en el plano. Redes modulares. Composiciones en el plano. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.</p>	<p>Traslación, Simetría, Giro. Aplicaciones. 1 Realizar una traslación de dirección, sentido y magnitud determinada a una figura plana (polígono, circunferencia...) o segmento hasta que cumpla alguna condición. 2 Trazar el camino más corto entre dos puntos en diversos supuestos. 3 Trazar la figura simétrica a otra respecto a un eje, o un punto (simetría central). 4 Aplicación a varios supuestos prácticos. 5 Realizar a una figura plana una rotación de parámetros determinados. 6 Dado un segmento y otro resultado de la rotación del primero, hallar los parámetros de dicha rotación. 7 Aplicación a construcción de polígonos con determinadas condiciones de posición.</p> <p>Homotecia. Aplicaciones. 8 Realizar a una figura plana una homotecia de determinado centro (en diversas posiciones respecto a la figura) y razón (positiva o negativa) determinados. 9 Aplicación a construcción de polígonos con determinadas condiciones de posición. 10 Aplicación a tangencias entre rectas y circunferencias (RRP).</p> <p>Semejanza. 11 Realizaciones prácticas de figuras semejantes.</p> <p>Equivalencia: 1 Trazado de diversas figuras equivalentes a unas dadas mediante la obtención de métodos gráficos obtenidos de la aplicación de las expresiones de las áreas de dichas formas planas.</p> <p>Inversión: 2 Trazado de la inversa de una recta o una circunferencia en diversas posiciones respecto a la Circunferencia de Autoinversión según datos (O y K):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inversión de un punto mediante Circunferencia de Autoinversión. - Inversión de una recta que corta a la Circunferencia de Autoinversión. - Inversión de una recta que no corta a la Circunferencia de Autoinversión. - Inversión de una circunferencia que pasa por el centro de la Circunferencia de Autoinversión y la corta. 	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	<p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p>

- Inversión de una circunferencia que no pasa por el centro de la Circunferencia de Autoinversión y sí la corta.
- Inversión de una circunferencia que no pasa por el centro de la Circunferencia de Autoinversión ni la corta, siendo interior ó exterior a ella.

3 Trazado de la inversa de una figura, dada una circunferencia de autoinversión y un centro de inversión en determinadas posiciones.

Aplicaciones de la Inversión a casos de tangencias:

PRC. Circunferencias que pasando por un punto son tangentes a una recta y circunf.

PCC. Circunferencias que pasando por un punto son tangentes a dos circunferencias.

RCC. Circunferencias tangentes a una recta y dos circunf. (Se reduce al caso PRC).

Homología:

Datos	Hallar
O, Eje, A-A'	Rectas Límites
O, Eje, RL1, Figura Plana ABC	Figura Plana A'B'C' Homóloga
O, Eje, A-A', Figura ABCDE	Figura A'B'C'D'E' Homóloga
O, RL1, AB, magnitud A'B' en mm	Eje, situación de A'B'
O, ABC, A'	Eje, A'B'C', tal que A'B' = medida (mm)
O, Eje, RL1, circunferencia	Elipse homóloga
O, Eje, RL1, circunferencia TG a la RL1	Parábola homóloga
O, Eje, RL1, circunferencia secante a RL1	Hipérbola homóloga
O, RL1, Eje, Cuadrado o Triángulo que contenga al centro de homología	Cuadrado o Triángulo homólogo
Transformación de un cuadrilátero en cuadrado	Homología necesaria para ello (O, Eje, RL)

Afinidad:

Eje, Dirección afinidad AA', Figura Plana más o menos compleja	Figura afín
Igual al anterior (aplicación a sombras)	Figura afín (sombra de la Figura Plana)
O, Eje, Dirección de afinidad O-O', circunferencia con centro O	Elipse afín de centro O'
Elipse, y un punto exterior	Rectas TG a la elipse por dicho punto aplicando afinidad elipse-circunf.
Circunferencia, rectas R y S tangentes desde A, y Dirección afinidad A-A'	Cónica afín, puntos de tangencia afines, y relación con puntos de tangencia en la circunferencia inicial.

MOVIMIENTOS EN EL PLANO APLICADOS A COMPOSICIONES MODULARES

Utilización de los principales recursos compositivos para la creación de un módulo y una composición modular.

Creación de un módulo y una composición modular mediante los diversos recursos compositivos en una red modular (giro, traslación, cambio de escala, variación cromática, etc).

Manejo de los materiales propios del dibujo técnico como base para la realización de composiciones modulares.

Competencias básicas: Matemática. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 8. Sistemas de representación. Sistema Diédrico. Croquización. Escalas. (16,6% del trimestre)

Sesiones: 9

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis</p>	<p>Sistemas de Representación. 1 Clasificar y analizar las características de los Sistemas de Representación en función del tipo de proyección en que se realizan, mediante la realización de un esquema con los nombres de los diferentes sistemas, el tipo de proyección utilizada, y un objeto sencillo (cubo por ejemplo) representado mediante cada sistema. 2 Describir las diferencias y semejanzas entre las variantes proyectivas paralelas y centrales o puntuales, relacionándolas con la homología mediante sencillos dibujos. 3. Distinguir entre los diferentes sistemas de representación: diedrico, axonometrico, conico, planos acotados. 4. Representar un volumen sencillo (un cubo con una letra en cada cara, o una letra con volumen tridimensional, mediante los diversos tipos de perspectiva: isométrica, caballera, conica. 5. Vistas diédricas de un volumen: Representar planta alzado y perfil y acotar las vistas. Sistema Diédrico. Pertenencias. 1 Situar un punto en rectas (genéricas, de perfil...) dadas por sus proyecciones. 2 Hallar proyecciones y trazas de rectas con alguna condición y que pasen por un punto. 3 Hallar las proyecciones de una recta que pase por un punto y pertenezca a un plano dado. Comprobar la pertenencia de un punto a un plano dado. 4 Hallar la recta intersección de dos planos genéricos. 5 Hallar las proyecciones de un plano, dado éste por su recta de máxima pendiente, máxima inclinación ó sus rectas horizontal y frontal. 6. Hallar una recta que pasando por un punto dado se apoye en otras dos rectas dadas. Sistema Diédrico. Intersecciones. 7. Hallar la recta intersección de dos planos en condiciones particulares. 8. Hallar la intersección entre una recta y un plano dados. Intersección de una recta con un triángulo. Intersección de dos triángulos entre sí, vistos y ocultos. 9. Actividades con elementos pertenecientes a varios cuadrantes. Vistos y ocultos. Paralelismo 1 Trazar por un punto una recta paralela a otra recta dada, o a un plano dado. 2 Trazar por un punto un plano paralelo a otro plano dado, o a una recta dada. 3 Trazar por un punto un plano paralelo a dos rectas dadas. 4 Trazar por un punto una recta paralela a dos planos dados. 5 Trazar por un punto un plano paralelo a otro, dado por tres puntos, o dado como perteneciente a una de las caras de una pieza sencilla. 6 Recta que siendo paralela a una dada, corte a otras dos igualmente dadas. Perpendicularidad 7 Igual a los ejercicios 1, 2 y 3, aplicados a la condición de perpendicularidad. 8 Trazar por un punto una recta que cumpla a la vez condiciones de paralelismo y perpendicularidad con otros dos elementos dados. 9 Trazar por un punto un plano que cumpla a la vez condiciones de paralelismo y perpendicularidad con otros dos elementos dados. 10 Trazar por un punto una recta que sea perpendicular a otras dos dadas. 11 Trazar una recta que sea perpendicular a otras dos dadas y que las corte. Distancia. Aplicación de paralelismo y perpendicularidad. 12 Hallar la distancia entre dos puntos, punto y plano, recta y plano, dos rectas paralelas o dos planos paralelos dados. 13 Mínima distancia entre dos rectas que se cruzan, solo en magnitud, o en magnitud y posición, y correspondientes esquemas espaciales. Abatimiento 1 Realizar el abatimiento sobre el plano horizontal y vertical de proyección de un plano dado según diversas posiciones particulares respecto de los planos de proyección (oblicuo, proyectante, paralelo a la LT, etc), y de diversos elementos contenidos en él. 2 Realizar el abatimiento de dos rectas que se cortan sobre un plano paralelo al PHP para hallar el ángulo que forman.</p>	<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p>

3 Construcción de una figura plana (una circunferencia, polígono regular, estrellado, etc) con determinadas características de magnitud, posición y orientación, **contenida en un plano inclinado, mediante su abatimiento. Aplicación de lo estudiado en geometría plana** para el trazado de la figura en la posición pedida en el abatimiento. **Aplicación de la afinidad** para la resolución del paso del abatimiento a la proyección correspondiente.

4 Contra – abatimiento: Dada una figura abatida sobre el plano vertical de proyección, la charnela correspondiente, y el alejamiento de un punto de dicha figura, hallar las proyecciones diédricas.

5 Aplicación del abatimiento a la representación de una circunferencia en una cara inclinada de un cuerpo.

Giros

1 Girar puntos alrededor de ejes en varias posiciones.

2 Girar rectas alrededor de ejes que las corten o no, hasta situarlas en determinada posición respecto de los planos de proyección, o poder medirlas en V. Magnitud (paralelas a un plano de proyección mediante **un giro**, o de punta mediante **dos giros**)

3 Girar planos alrededor de ejes hasta situarlos en determinadas condiciones de orientación respecto a los planos de proyección (proyectante, paralelo a un plano de proyección mediante **dos giros**, ...)

4 Girar una figura plana contenida en un plano oblicuo hasta verla en V. Magnitud (dos giros).

Cambio de Plano

5 Cambiar de Plano (tanto Vertical como Horizontal) puntos y rectas, éstas últimas hasta verlas en V. Magnitud (un C. de Plano) o de punta (dos C. de Plano).

6 Aplicación del ejercicio anterior a la medición de la mínima distancia entre dos rectas, mediante dos C. de Plano hasta colocar una de ellas de punta.

7 Cambiar de Plano un plano para situarlo proyectante (un C. de Plano) o de paralelo a un plano de proyección (dos C. de Plano).

8 Cambiar de Plano una figura plana contenida en un plano oblicuo hasta verla en V. Magnitud (dos C. de Plano).

9 Aplicación del ejercicio anterior para dibujar la proyección auxiliar de una cara inclinada de una **pieza industrial**.

Ángulos

10 Hallar mediante Giros, C. de Plano o Abatimientos los ángulos que una recta forma con los planos de proyección.

11 Trazar una recta que forme un ángulo con un plano de proyección.

12 Trazar una recta que forme un ángulo con el PHP y otro con el PVP.

13 Trazar un plano que forme determinadas condiciones angulares con uno o los dos Planos de Proyección o con la Línea de Tierra.

Construcción

1. Construcción de una pirámide o prisma de cierta altura, de base (polígono regular de ciertas condiciones de magnitud y posición) perteneciente a un plano inclinado dado por tres puntos, o una recta particular (máx. pend, ...) o a un plano que pasa por la Línea de Tierra. Representación de **Vistos y Ocultos**. Situación de un punto en una cara o generatriz de la superficie.

2. Construcción de un prisma recto de base un polígono regular, dada una de sus aristas laterales (recta oblicua). Representación de **Vistos y Ocultos**.

3. Construcción de un prisma recto de base un polígono regular, apoyado en una de sus caras laterales.

4. Igual a los anteriores, aplicado a **conos y cilindros**.

5. Representación de superficies de revolución: Esfera y sus secciones planas por planos genéricos. Toro, escocia, secciones planas producidas por planos paralelos a los de proyección.

Intersecciones

5. Intersección de una pirámide, prisma, cono o cilindro con una recta.

6. Sección de una pirámide o prisma por un plano oblicuo (cambio de plano, o afinidad en caso de prismas u homología en caso de pirámides entre base y sección) en verdadera magnitud mediante abatimiento (afinidad entre sección en proyección y la abatida).

7. Igual a los anteriores, aplicado a **conos y cilindros** (sección elipse, parábola e hipérbola y verdadera magnitud). Determinación de los **puntos de contacto con el Contorno Aparente, que son los de paso de Visto a Oculto**.

Desarrollos

8. Desarrollo de un prisma o pirámide dados y representación del recorrido menor entre dos puntos de la figura (Línea Geodésica), o de la Transformada de una sección.

9. Desarrollo de un cilindro o cono dados y representación del recorrido menor entre dos puntos de la figura (Línea Geodésica), o de la Transformada de una sección. Determinación de los puntos de Inflexión de las curvas desarrolladas.

	DATOS	HALLAR
TE TR AE DR O, CU BO , OC TA ED RO	Arista y cara apoyada en el plano horizontal.	Construcción de Tetraedro, Cubo u Octaedro. Vistos y Ocultos. Esfera inscrita y circunscrita. V. Magnitud de parámetros (distancia entre aristas opuestas, entre caras, ángulos, etc). Sección Principal en V. Magnitud. Sección por un plano inclinado. Intersección con una Recta.
	Arista AB y posición de CD horizontal.	Construcción de Tetraedro.
	Arista AB y posición de CD no horizontal.	Construcción de Tetraedro mediante el trazado de la Sección Principal en V. Magnitud en Cambio de Plano.
	Arista AB y descripción de la situación de cara ABC en plano inclinado	Construcción del Tetraedro correspondiente (abatimiento del plano y altura sobre la perpendicular).
	Cuadrado contenido en un plano inclinado	Dos Tetraedros cuya sección común sea dicho cuadrado (Sección Principal de ambos en Cambio de Plano perpendicular al plano dado). Sólido común: Octaedro.
	Arista AB horizontal cuya cara forma 30º con PHP. Plano oblicuo Q.	Construcción del Cubo correspondiente, con partes vistas y ocultas. Dibujar en V. Magnitud la Sección Principal. Desarrollo del cubo con la transformada de la sección.
	Diagonal DF de punta al PVP y de proyección vertical hexagonal.	Construcción del Cubo , mediante el trazado de su Sección Principal en V. Magnitud en proyección horizontal (homología).
	Cara ABCD horizontal.	Cubo. Seccionarlo por un plano perpendicular en el punto medio de una diagonal y dibujar su V. Magnitud (Hexágono Regular).
	Arista, diagonal vertical.	Octaedro.
Cara horizontal y plano inclinado.	Octaedro y sección producida por dicho plano en V. Magnitud. (Cambio de Plano y Abatimiento).	
OTROS: Construcción del Dodecaedro e Icosaedro con cara sobre el PHP.		

ESCALAS

1. Hallar y dibujar escalas gráficas según diferentes datos aplicando $E=D/R$
2. Dibujar el triángulo universal de escalas.
3. Averiguar la escala a la que está realizado un dibujo y trazarlo a otra escala.

APLICACIONES DEL SISTEMA DIÉDRICO EN EL DISEÑO

1. Realización de la toma de medidas de la hermita del patio del instituto y realizar con ellos a escala los alzados y las cubiertas para hacer un recortable y montarla en tres dimensiones.
2. Dibujar a escala la planta del aula de plástica con el mobiliario.
3. Realización del desarrollo de volúmenes geométricos (poliedros), reconstrucción y decoración de los mismos mediante un diseño gráfico.
4. Realización del desarrollo de una pieza volumétrica y montar el volumen. Dibujar su perspectiva a partir de sus vistas y sus vistas a partir de su perspectiva.
4. Diseño de un mueble sencillo modificando un tetrabrik y dibujar su perspectiva axonométrica y sus vistas principales.

Competencias básicas: Matemática. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 9. Sistema Axonométrico. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 6
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.</p>	<p>Axonometrico: 1 Dados unos ejes trazar el Triángulo Fundamental de Trazas. Hallar gráficamente los coeficientes de reducción para dichos ejes y el ángulo que éstos forman con el plano del cuadro. Trazar sobre dicho sistema de referencia una figura sencilla utilizando los coeficientes hallados. 2 Dibujar los ejes axonométricos a partir de los ángulos que éstos forman con el plano del cuadro, o a partir de las escalas. 3 Dados unos ejes axonométricos, dibujar todas las proyecciones de un punto dado por dos de ellas, dibujar las proyecciones de rectas dadas por dos puntos, dibujar las trazas de los planos definidos por puntos y rectas. 4 Dados unos ejes axonométricos, dibujar las proyecciones de rectas horizontales, frontales, paralelas a un eje, perpendiculares al plano del cuadro; haciendo que pasen por un punto dado. Contener una recta dada en un plano oblicuo, proyectante horizontal, proyectante a un vertical, paralelo al plano del cuadro. Situar un punto en un plano dado. 5 Hallar intersecciones entre rectas y planos dados. 6 Trazar por un punto una recta paralela a una recta o a un plano dado. Trazar por un punto un plano paralelo a uno dado. 7 Realizar la representación de diversas formas planas situadas en cada uno de los planos coordenados, en axonometría ortogonal.</p> <p>1 Dibujar la perspectiva (isométrica, o caballera utilizando en este caso la reducción dada para el eje y) a una escala dada de figuras con diverso grado de dificultad, dadas mediante sus tres proyecciones diédricas (planta, alzado y perfil). Representar partes vistas y ocultas. 2 Dibujar la perspectiva (isométrica, caballera o militar, utilizando en su caso coeficiente de reducción) de poliedros regulares (cubo, tetraedro, octaedro) y de superficies radiadas y de revolución. 3 Dibujar la intersección entre una un prisma o un cilindro (con su base apoyada en el plano XOY) y un plano oblicuo, utilizando para ello la afinidad existente entre la base de dicha superficie y la sección con eje de afinidad la traza del plano sobre XOY, y dirección de afinidad las generatrices o aristas de dicha superficie. 4 Dibujar la intersección entre una pirámide o un cono (con su base apoyada en el plano XOY) y un plano oblicuo, utilizando para ello la homología existente entre la base de dicha superficie y la sección con eje de homotecia la traza del plano sobre XOY, dirección de homología las generatrices o aristas y centro de homología el vértice de la misma. 5 Hallar la intersección entre una figura (formada por planos paralelos a los tres de proyección y alguno oblicuo) y un plano, dado éste por tres puntos, y sin tener en cuenta las trazas de dicho plano, sino trabajando mediante la determinación en Diédrico de las direcciones horizontal, vertical y de perfil de intersección y su traducción al Axonométrico.</p> <p>APLICACIONES DE LA PERSPECTIVA AXONOMÉTRICA EN EL DISEÑO Completar objetos en perspectiva axonométrica. Representación simplificada de objetos asemejándolas a figuras geométricas tridimensionales. Representación de formas volumétricas en soporte bidimensional. Identificación de cuerpos dadas sus vistas o proyecciones diédricas. Identificación de las proyecciones diédricas de un cuerpo. Representación de las vistas diédricas de figuras dadas por su perspectiva caballera ó isométrica. Manejo de la escala y la acotación. Representación de objetos sencillos mediante su perspectiva caballera o isométrica.</p>	<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p>

Competencias básicas: Matemática. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 10. Perspectiva Cónica. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 6
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista.</p> <p>Aplicaciones en el entorno.</p>	<p>INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS</p> <p>1. Realizar un trabajo sobre el uso de la perspectiva cónica en la pintura a lo largo de las diferentes épocas artísticas.</p> <p>2. Realizar un trabajo sobre los principales usos de la perspectiva cónica.</p> <p>ACTIVIDADES PRÁCTICAS</p> <p>1 Situar diversos puntos dados por sus coordenadas en un sistema dado por sus líneas de tierra y horizonte, sus puntos principales y de distancia. Dadas las proyecciones de varios puntos en un sistema cónico, hallar sus coordenadas.</p> <p>2 Representar las proyecciones directa y geométrica de diversas rectas que pasando por un punto dado cumplan condiciones de perpendicularidad y paralelismo respecto al plano del cuadro y al plano principal, o formen un ángulo determinado con la línea de tierra y el plano geométrico o el plano principal. Buscar sus puntos de fuga correspondientes.</p> <p>3 Representar las trazas de diversos planos que cumplan condiciones de paralelismo o ángulos determinados.</p> <p>4 Hallar las intersecciones entre los planos dados por sus proyecciones, y entre rectas y planos dados por sus proyecciones.</p> <p>5 Dibujar la intersección entre una superficie y un plano dados.</p> <p>6 Trazar por un punto una recta paralela a otra recta dada, o a un plano dado.</p> <p>7 Trazar por un punto un plano paralelo a otro plano dado, o paralelo a una cara de un prisma o pirámide dada.</p> <p>1 Dado un segmento AB, dibujar un polígono regular de lado dicho segmento, perpendicular al Plano del Cuadro, e inscrito en una circunferencia.</p> <p>2 Dibujar la perspectiva cónica de una figura irregular dada por su abatimiento, utilizando coordenadas.</p> <p>3 Dibujar un prisma de base un pentágono regular, dado por su abatimiento, y con una arista contenida en el Plano del Cuadro.</p> <p>4 Dibujar la perspectiva cónica de dos pirámides dadas por su planta, apoyadas en el Plano Geométrico y de altura dada.</p> <p>5 Dibujar la perspectiva cónica de un conjunto de volúmenes (cilindro, paralelepípedo, cono, etc) dados por su planta y alzado.</p> <p>6 Dibujar la perspectiva cónica de un edificio sencillo, dado por su planta y dos alzados en Sistema Diédrico, con uno de sus alzados coincidente con el Plano del Cuadro.</p> <p>7 Hallar la intersección de dos volúmenes sencillos en perspectiva cónica.</p> <p>SISTEMA CÓNICO EN LA OBRA ARTÍSTICA</p> <p>1. Construir un visor (marco de cartulina de tamaño variable para el ejercicio de los diferentes encuadres) para realizar apuntes de la calle del natural con perspectivas cónicas sencillas de uno y dos puntos de fuga.</p> <p>2. Analizar los indicadores o recursos de representación de la profundidad en el plano utilizados en diversas imágenes. Identificar los puntos y líneas de fuga, así como la línea del horizonte, en imágenes dadas.</p> <p>3. Representación de una parte de una perspectiva cónica sencilla dadas las líneas y puntos de fuga (paisaje urbano).</p> <p>4. Aplicación de la perspectiva cónica en la representación de un paisaje a mano alzada utilizando un visor para el encuadre.</p>	<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>

Competencias básicas: Matemática. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 11. Las TIC para el dibujo técnico. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 9
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.	<p>Manejo de un programa de ordenador para representar trazados geométricos planos.</p> <p>Manejo de un programa de ordenador para representar perspectivas axonométricas de piezas sencillas y moverlas para estudiarlas desde diferentes puntos de vista.</p>	3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Competencias básicas: Matemática. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

3º TRIMESTRE. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA. TOTAL SESIONES: 36

Unidad Didáctica 12. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 6
---	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p>

Competencias básicas: Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 13. Composiciones modulares. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 6
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
------------	-------------	-------------------------	---------------------------

<p>Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.</p>	<p>INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS 1. Analizar composiciones modulares de la obra de Escher estudiando el módulo, la estructura compositiva y los movimientos producidos en el plano. ACTIVIDADES PRÁCTICAS 2. Realizar una composición modular plana, en relieve o tridimensional según unos criterios determinados por el profesor.</p>	<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p>
---	--	--	--

Competencias básicas: Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 14. Diseño gráfico. Diseño de envases. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 6
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.</p>	<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. 3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>

Competencias básicas: Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 15. Diseño industrial. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 6
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
<p>Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud</p>	<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos</p>

crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.		respetando las realizadas por compañeros.
--	--	---

Competencias básicas: Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 16. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 6
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.	INVESTIGACIÓN Y ANALISIS 1. Analizar un anuncio publicitario según guión de clase. ACTIVIDADES PRÁCTICAS 2. Realizar un anuncio publicitario con una función determinada (comercial sobre un producto inventado, mentalizar a la sociedad de algún tema transversal, etc) utilizando para ello las nuevas tecnologías.	1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. 2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. 3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal. 4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

Competencias básicas: Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

Unidad Didáctica 17. El lenguaje cinematográfico. (16,6% del trimestre)	Sesiones: 6
--	--------------------

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	ESTANDARES DE APRENDIZAJE
El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.	INVESTIGACIÓN Y ANALISIS 1. Analizar varias obras cinematográficas según guión de clase. ACTIVIDADES PRÁCTICAS 2. Realizar un corto sobre una temática transversal, utilizando para ello las nuevas tecnologías.	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. 4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película. 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

Competencias básicas: Cultural y artística. Aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal.

ACTITUDES.

1. Actitud positiva y participativa en los trabajos individuales y en grupo.

2. Gusto por la exactitud, orden y limpieza en la elaboración de las representaciones gráficas.
3. Precisión y limpieza en el uso del material de dibujo técnico.
4. Disposición para explorar las posibilidades artísticas y sensibilidad para llevarlas a cabo.
5. Aprecio por desarrollar un gusto personal ante las formas y colores.
6. Curiosidad y deleite en la percepción del color en la naturaleza.
7. Puntualidad y asistencia a clase regularmente.
8. Trabajar en clase diariamente, y realizar las tareas de casa. Buen comportamiento, según las normas de la clase y centro.
9. Traer el material de trabajo a clase.
10. Respetar la fecha de entrega de los trabajos.
11. Tener el cuaderno de clase siempre completo y ordenado.

METODOLOGÍA

Al principio de cada tema se realizarán las clases teóricas necesarias, y se realizarán fichas de contenido teórico para complementar lo explicado. Seguidamente se pasará a una fase práctica en la que se realizarán láminas sobre los contenidos explicados. La materia es fundamentalmente procedimental, por lo que la metodología implicará este factor. Al comienzo de cada trabajo se plantearán los conceptos que se van a practicar, los procedimientos y materiales a utilizar, y los criterios que se van a seguir para su valoración. Se fijará una fecha de finalización que podrá variar dependiendo del ritmo de trabajo, de la dificultad o de otros factores internos ó externos al aula. Los trabajos de gran formato se realizarán en equipo.

Se tratará de fomentar los siguientes aspectos: 1. Facilitar **el trabajo autónomo** del alumnado. 2. Estimular sus capacidades para el **trabajo en equipo**. 3. Potenciar las técnicas **de indagación e investigación**. 4. Promover la aplicación y **transferencia** de lo aprendido a la vida real. 5. Asegurar la presencia de los temas educativos transversales compatibles con la especialización de cada materia.

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.

Libros de consulta. Los propuestos por el profesor durante el desarrollo del curso, **Internet**.

Otros materiales: Los determinados por el profesor al principio del curso y en concreto para cada trabajo.

EVALUACIÓN

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN.

La evaluación a lo largo del curso será continua, realizando un balance de la misma al final de cada trimestre, coincidiendo con los periodos asignados para evaluaciones. Será fundamentalmente formativa, dándole más importancia al proceso que al resultado, para ello utilizaremos los siguientes criterios:

1. Identificar los elementos constitutivos esenciales (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y textura) de objetos y/o aspectos de la realidad.
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 (luz, sombra, textura) y de relación.
3. Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.
4. Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.
5. Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
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.
7. Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo a la diversidad cultural.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

1. Realización de exámenes teórico-prácticos sobre los contenidos de las unidades, durante ó al final de cada evaluación.
2. Realización y entrega de ejercicios en la fecha indicada por el profesor. Tipos de ejercicios: fichas y actividades teóricas, ejercicios de carácter práctico, que se propondrán para realizar durante las clases o en casa según se estime oportuno.
3. Participación activa en clase.

4. Se valorarán los siguientes aspectos: el trabajo diario en clase y en casa, la entrega de trabajos en la fecha prevista, la limpieza y orden en el cuaderno de clase, la asistencia y participación en el aula y la motivación.

PRUEBAS INICIALES

Para la detección de las características previas del alumnado se realizará durante la primera semana de curso una prueba teórico – práctica, mediante la cual se pretende saber el conocimiento y las capacidades de partida del alumnado y así poder hacer realmente efectiva la programación que el departamento ofrece, y adaptarla a las necesidades reales de cada uno. La prueba inicial estará diseñada para comprobar el nivel de desarrollo del alumnado, en cuanto a las competencias básicas y los contenidos de la asignatura.

Uno de los puntos más importantes a tener en cuenta será la detección de dificultades en la expresión y ortografía, comprensión de la lectura, y otras competencias básicas, y lagunas básicas para la obtención de las capacidades correspondientes al nuevo curso.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se calificará mediante evaluación continua.

El conjunto de exámenes de cada trimestre constituirá el 30% de la nota de la evaluación. Dichos exámenes harán media a partir de 3,5 puntos. El 70% restante será el resultado de todos los trabajos prácticos de clase y casa realizados durante la evaluación.

En cada ejercicio se detallará la cuantificación a valorar. Es fundamental el trabajo durante las clases, durante las cuales el alumnado deberá desarrollar sus capacidades con la supervisión y correcciones del profesor, por lo que los ejercicios que habiendo sido propuestos para realizar en clase, se hayan realizado en casa y no se han trabajado previamente en clase serán puntuados sobre 5 puntos máximo.

Además de lo anterior, durante las clases, la actitud se valorará en todos los ejercicios y exámenes.

Los atrasos en la entrega de los ejercicios se penalizarán con un punto por semana, o la parte proporcional de los días transcurridos de clase de esta materia.

La **ortografía** se tendrá en cuenta en todas las pruebas escritas de la siguiente manera: las faltas de ortografía o la acentuación errónea implicarán una penalización en la calificación del ejercicio de 0,2 puntos por cada falta ortográfica y 0,2 por cada 2 tildes mal colocadas o ausentes, hasta un máximo de 2 puntos y recuperables mediante los ejercicios propuestos por el profesor en cada caso.

CRITERIOS DE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS

Se tendrá en cuenta la presentación de los trabajos escritos. Se podrá premiar al alumnado con hasta un punto la limpieza y organización del trabajo en sí. Los trabajos deberán tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

Portada. En la que aparezca un título, el nombre del alumno, el curso y la fecha de presentación.

Índice. En el que aparezcan los apartados más importantes del trabajo de investigación.

Desarrollo.

Conclusiones (si las hubiera.)

Bibliografía. El alumno hará un listado de las fuentes bibliográficas utilizadas en la investigación.

Criterios de formato: Tipo de fuente, espaciado, márgenes, marcación de los títulos, subtítulos, etc.

MECANISMOS DE RECUPERACIÓN. (VER ANEXO III).

- **1ª, 2ª y 3ª Evaluación:** Realización de un examen de recuperación después de cada evaluación (50% de la nota) así como un proyecto consistente en una serie de ejercicios teóricos y prácticos propuestos por la profesora (50% de la nota). La calificación de cada parte tendrá que ser mayor de 3,5.

- **Evaluación ordinaria:** Realización de un examen de recuperación (50% de la nota) así como un proyecto consistente en una serie de ejercicios teóricos y prácticos propuestos por la profesora (50% de la nota). La calificación de cada parte tendrá que ser mayor de 3,5.

- **Evaluación extraordinaria:** Se entregará a cada alumno el informe individualizado correspondiente.

- **Alumnos con la materia pendiente:** Se entregará a cada alumno el informe individualizado correspondiente.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. (VER ANEXOS II Y III).

El desarrollo de las clases incluirá según los casos:

Actividades de refuerzo. Las propuestas por el profesor de forma personalizada, valorando el esfuerzo del alumno teniendo en cuenta sus capacidades iniciales, dedicando especial atención al **alumnado perteneciente a Diversificación.**

Actividades de ampliación. Las propuestas por el profesor de forma personalizada.

En cuanto a los programas de refuerzo en caso de que la materia no sea superada, este departamento actuará con las siguientes medidas, atendiendo a lo establecido en la Orden de 25 de Julio de 2008 sobre la atención a la diversidad:

Programa de refuerzo para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos (para el alumnado que promociona sin haber superado esta materia), que incluirá el conjunto de actividades programadas para realizar el seguimiento, el asesoramiento y la atención personalizada a dicho alumnado, así como las estrategias y criterios de evaluación. El alumnado que no obtenga evaluación positiva en dicho programa de recuperación a la finalización del curso podrá presentarse a la prueba extraordinaria de la materia. A tales efectos, se elaborará un informe sobre los objetivos y contenidos no alcanzados y la propuesta de actividades de recuperación.

Plan específico personalizado para el alumnado que no promocione de curso, orientado a la superación de las dificultades detectadas en el curso anterior. Incluirá un conjunto de actividades programadas para realizar un seguimiento personalizado del mismo y el horario previsto para ello.

Adaptaciones curriculares, en los siguientes casos: Alumnado con necesidades educativas especiales, alumnado que se incorpora tardíamente al sistema educativo, alumnado con dificultades graves de aprendizaje, alumnado con necesidades de compensación educativa, alumnado con altas capacidades intelectuales. Podrán ser de tres tipos:

a) Adaptaciones curriculares no significativas, cuando el desfase curricular con respecto al grupo de edad del alumnado es poco importante. Afectará a los elementos del currículo que se consideren necesarios, metodología y contenidos, pero sin modificar los objetivos de la etapa educativa ni los criterios de evaluación.

b) Adaptaciones curriculares significativas, cuando el desfase curricular con respecto al grupo de edad del alumnado haga necesaria la modificación de los elementos del currículo, incluidos los objetivos de la etapa y los criterios de evaluación. Se requerirá una evaluación psicopedagógica previa al alumnado correspondiente. El responsable de la elaboración de este tipo de adaptación será el profesorado especialista en educación especial, con la colaboración del profesorado del área o materia encargado de impartirla y contará con el asesoramiento de los equipos o departamentos de orientación. La aplicación de esta adaptación será responsabilidad del profesor de la materia, con la colaboración del profesorado de educación especial y el asesoramiento del equipo o departamento de orientación. La evaluación será responsabilidad compartida del profesorado que las imparte y, en su caso, del profesorado de apoyo.

c) Adaptaciones curriculares para el alumnado con altas capacidades intelectuales. Dicha adaptación requerirá una evaluación psicopedagógica previa.

d) Las inteligencias múltiples. Dicha adaptación requerirá una evaluación psicopedagógica previa.

Los Contenidos y Actividades se muestran organizados de menor a mayor complejidad, de forma que además de impartir los fundamentales (dirigidos a inducir aprendizajes significativos y base a aprendizajes posteriores), según las necesidades concretas, se atenderán los diferentes ritmos e intensidades de aprendizaje de los alumnos y se procurará equilibrarlos con actividades de refuerzo, o de mayor profundización en su caso.

X. PLAN DE LECTURA DEL DEPARTAMENTO.

Se propondrán para 1º, 2º y 4º ESO distintas lecturas tomadas de revistas especializadas en artes plásticas a lo largo de las tres evaluaciones. Dichas lecturas irán acompañadas de sus correspondientes actividades para el alumnado (análisis, debate, investigación, exposición oral, etc). Se tomará como fuente la revista "Descubrir el arte" y otras que el profesor estime oportuno, también se utilizarán artículos seleccionados de páginas web en internet. Los artículos tratarán sobre técnicas artísticas, autores y obras de las distintas épocas artísticas, de pintura, escultura, arquitectura, cine, etc.

Se realizará una coordinación eficiente con el resto de departamentos del área, así como con otras áreas con las que se puedan coordinar las temáticas, fundamentalmente sociales (historia del arte). Dicha coordinación se realizará tanto en la temática como en la temporalización, para reforzar el aprendizaje de los contenidos que se están tratando en cada momento de una forma lo más completa posible.

XI. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.

Este curso, siguiendo la normativa vigente COVID, no se realizarán actividades extraescolares.

Actividades complementarias:

Concursos de carácter artístico a determinar. Todos los cursos.

Exposiciones de los trabajos realizados en EPVA. 1º, 2º y 4º ESO.

Taller de cómic fotográfico en 2º ESO.

Realización ejercicios artísticos para actos singulares del centro. 1º, 2º y 4º ESO.

Taller de graffiti. Temática: la igualdad de género.

Realización de esculturas sobre material reciclado para decorar la zona de huerto ecológico del instituto. Temática: una mascota para nuestro huerto.

XII. COVID.

En referencia a la situación sobrevenida por COVID, contemplamos los siguientes aspectos:

- Se siguen utilizando de forma rutinaria las nuevas tecnologías para que el alumnado adquiriera las competencias y conocimientos suficientes para en caso de confinamiento seguir mediante esta herramienta.
- Se prestará especial atención al alumnado que no disponga de medios informáticos suficientes, de manera coordinada con el resto de profesorado y equipo directivo.
- El curso pasado durante el confinamiento se impartieron la totalidad de los contenidos básicos de la programación.

En Villafranca (Córdoba), a _____ de _____ de 20_____

Prof. que imparte la materia y jef. Depto. _____

XII. ANEXOS.

ANEXO I. PROCEDIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN Y LA PRÁCTICA DOCENTE

MATERIA

PROFERORADO QUE LA IMPARTE.....

Objetivos de la materia impartida.

CURSO	OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA	VALORACIÓN
-------	--------------------------------------	------------

--	--	--

Cumplimiento de contenidos generales, con referencia a las disposiciones normativas que establecen y desarrollan estas enseñanzas en nuestra Comunidad. Secuenciación, distribución temporal y adaptación a las necesidades de aprendizaje del alumnado.

CURSO	OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA	VALORACIÓN

Metodología a aplicar. Materiales y recursos didácticos a utilizar.

CURSO	OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA	VALORACIÓN

Criterios de Evaluación, Instrumentos y Criterios de Calificación.

CURSO	OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA	VALORACIÓN

Actividades de recuperación para el alumnado con la materia pendiente de evaluación positiva.

CURSO	OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA	VALORACIÓN

Medidas previstas para la atención a la diversidad.

CURSO	OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA	VALORACIÓN

Actividades Complementarias y Extraescolares que se proponen realizar desde el Departamento para su inclusión en el Plan Anual.

.....

.....
.....
Otros aspectos que se estimen de interés.

ESTADÍSTICAS DE LOS RESULTADOS DE LAS CALIFICACIONES.

.....
.....
.....
.....

ANEXO II. ADAPTACIONES CURRICULARES SIGNIFICATIVAS.

**EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL. ADAPTACIÓN CURRICULAR SIGNIFICATIVA.
CURSO 2011 – 2012.**

CONTENIDOS.

TEMA 1: PERCEPCIÓN VISUAL

La comunicación

La percepción visual

Imágenes imposibles

TEMA 2: LENGUAJE SECUENCIAL

Características del lenguaje audiovisual o secuencial

La fotografía

El cinematógrafo

El cómic

TEMA 3: ELEMENTOS DE LA COMPOSICIÓN

El punto.

La línea.

El plano.

La textura.

TEMA 4: EL COLOR.

El color.

TEMA 5: EL DIBUJO TÉCNICO

El dibujo técnico.

Geometría plana.

TEMA 6: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

Introducción a los sistemas de representación.

Sistema diédrico.

Sistema axonométrico.

Necesidades derivadas de discapacidad motriz

El alumnado con limitaciones en el control postural de los movimientos que afecta a sus posibilidades de manipulación de coordinación general y de desplazamiento muestra en general dificultades importantes para progresar en su formación visual y plástica.

La discapacidad motriz, con frecuencia tiene una repercusión importante en las posibilidades de estos alumnos para relacionarse e interactuar con el medio que le rodea debido a los poderosos obstáculos que le impiden experimentar mediante la manipulación para conocerse mejor a sí mismo y a su entorno, por esta razón resulta fundamental para su desarrollo adaptar las actividades del área de plástica a sus posibilidades motrices y las actividades de cerámica pueden ser un recurso muy útil para conseguir este propósito.

Mediante la actividad plástica, el alumnado descubre su sentido del tacto, y ello le permitirá poder discriminar y conocer la temperatura de los objetos, el estado húmedo o seco, o la dureza y las texturas de todo un mundo por descubrir.

Necesidades derivadas de discapacidad cognitiva o de trastornos graves en la comunicación.

El alumnado con dificultades más importantes que afectan su desarrollo general, también puede beneficiarse de participar en actividades plásticas. Estos alumnos pueden aprender a explorar el mundo exterior y a captar las proporciones de los objetos en el espacio.

Con estos alumnos el trabajo con plastilina puede centrarse en proporcionar diversas experiencias con el material: aplastar, enrollar y manipular la materia para descubrir que en principio es frágil de moldeable y que llega a transformarse.

Actividades a desarrollar.


En el aula de plástica se deberían programar diversas actividades adaptadas a las necesidades y posibilidades motrices de este alumnado.

Algunos ejemplos pueden ser los siguientes:

- Colorear y decorar dibujos facilitados por el profesor representados mediante contornos, y que luego se recorten (aplicando ejercicios con el punzón) para transformarse en marionetas u objetos móviles que se cuelgan.
 - Actividades para la disociación segmentaria de la mano: golpear plastilina o arcilla (con o sin ayuda) amasar y presionar el barro.
 - Ejercicios para empezar a utilizar correctamente el movimiento de pinza usando los dedos pulgar e índice: modelar pequeñas bolitas con arcilla, alisar la superficie de pequeños cuencos, etc
 - Decoración de dibujos, realizada con lápices de colores o con acuarelas.
 - Actividades para mejorar la prensión de las manos: Realización de relieves, trabajados con texturas, realizadas mediante impresión en una superficie de plastilina o barro de elementos como conchas, hojas, ramitas, cartones ondulados, tejidos con diferentes texturas...
- También se puede gravar o dar relieve a uno o mas motivos y juntarlos realizando una composición conjunta.

La propuesta de actividades es una muestra de otras muchas actividades que resultan beneficiosas para el alumnado con NEE. Lo mas importante es seleccionar las actividades en función de las características de cada alumno, tratando de conseguir su máxima participación en el taller.

ANEXO III. INFORMES DE RECUPERACIÓN, PROGRAMAS DE REFUERZO PARA LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS Y PLANES ESPECÍFICOS PERSONALIZADOS PARA EL ALUMNADO QUE NO PROMOCIONA DE CURSO.

	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. PROGRAMA INDIVIDUALIZADO DE REFUERZO PARA LA ADQUISICIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS (recuperación de la materia pendiente para el alumnado que sí ha promocionado de curso).	1º ESO CURSO 20__ - 20__
---	--	---

El alumno/a: _____, actualmente en el curso ____ de ESO ____, no ha superado los siguientes objetivos y contenidos de la materia.

OBJETIVOS NO ALCANZADOS:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. 2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio. 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia. 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora. 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades. 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes. 7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima. 8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño. 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución. 10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

CONTENIDOS BÁSICOS NO ALCANZADOS:

PRIMER TRIMESTRE. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

Unidad 1. La imagen visual. Percepción. El nivel de iconicidad. Tipos de imagen según su función y nivel de iconicidad. Las técnicas artísticas y los niveles de iconicidad. Comunicación visual. Emisor, medio, mensaje, receptor. Lectura de imágenes. Elementos gráfico-plásticos como configuradores del lenguaje visual: forma, textura, color y luz, tamaño y proporción. La composición o sintaxis de la imagen. Guión para el análisis de la obra artística de diferentes tipos y en las diferentes épocas.

(16,6% del trimestre).

Unidad 2. Elementos visuales de la imagen. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, plano, formas. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

(16,6% del trimestre).

Unidad 3. El color y la luz. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Características del color: tono, luminosidad y saturación. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Escala de grises. Encaje ampliado mediante cuadrícula y sombreado mediante la mancha.

(16,6% del trimestre).

Unidad 4. La composición. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Tipos de composición: según el nivel de iconicidad y según el esquema compositivo. Abstracción y figuración. Composiciones modulares y libres. Recursos compositivos. Esquemas compositivos. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Bocetos, encaje, apuntes. Encaje de figuras del natural.

(16,6% del trimestre).

Unidad 5. Las técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso.

(16,6% del trimestre).

Unidad 6. La composición tridimensional. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. Los elementos plásticos (color, forma, textura, tamaño, proporción, luz) en la composición escultórica.

(16,6% del trimestre).

SEGUNDO TRIMESTRE. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

Unidad 7. El lenguaje visual y audiovisual. Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

(16,6% del trimestre).

Unidad 8. La obra artística. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

(16,6% del trimestre).

Unidad 9. La imagen publicitaria. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).

(16,6% del trimestre).

Unidad 10. La imagen fija: fotografía. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.

(16,6% del trimestre).

Unidad 11. La imagen secuencial: cómic. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.

(16,6% del trimestre).

Unidad 12. La imagen en movimiento: el cine. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

(16,6% del trimestre).

TERCER TRIMESTRE. DIBUJO TÉCNICO.

Unidad 13. Dibujo técnico. Trazados geométricos. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.

Aplicaciones. Teorema de Tales. Lugares geométricos.

(20% del trimestre).

Unidad 14. Formas poligonales. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

(20% del trimestre).

Unidad 15. Tangencias y enlaces. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

(20% del trimestre).

Unidad 16. Movimientos en el plano. Redes modulares. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

(20% del trimestre).

Unidad 17. Sistemas de representación. Vistas diédricas de un volumen. Sistema Axonométrico. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Escalas Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

(20% del trimestre).

ACTIVIDADES A REALIZAR :

REALIZAR LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS EN EL CUADERNILLO. EXAMEN TEORICO – PRÁCTICO : SERÁ OBLIGATORIO TRAER LOS SIGUIENTES MATERIALES, LÁPIZ DE GRAFITO, GOMA, SACAPUNTAS, LÁPICES DE COLORES, REGLA MILIMETRADA, ESCUADRA Y CARTABÓN, COMPÁS. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: LAS ACTIVIDADES SERÁN EL 50% DE LA CALIFICACIÓN Y EL EXAMEN EL OTRO 50%. TANTO LOS TRABAJOS COMO EL EXAMEN HARÁN MEDIA A PARTIR DE 3,5 PUNTOS. SERÁ OBLIGATORIO ENTREGAR LAS ACTIVIDADES REALIZADAS AL INICIO DEL EXAMEN. SE TENDRÁN EN CUENTA LOS SIGUIENTES CRITERIOS DE PRESENTACIÓN DE LOS TRABAJOS: Se podrá premiar al alumnado con hasta un punto la limpieza y organización del trabajo en sí. El conjunto de trabajos deberá contener las siguientes partes: Portada, en la que aparezca un título, el nombre del alumno, el curso y la fecha de presentación, índice de trabajos numerados, trabajos desarrollados incluyendo los enunciados, en caso de trabajos teóricos incluir las fuentes bibliográficas utilizadas, se escribirán a mano, cuidando la letra y la ortografía.


	ACTIVIDADES	CALIFICACIÓN Y OBSERVACIONES	FECHA DE ENTREGA
1ª EV AL U AC IÓ N			
2ª EV AL U AC IÓ N			
3ª EV AL U			

AC IÓ N			
EXAMEN TEORICO – PRÁCTICO DE JUNIO			

Criterios de calificación:

1. Realización correcto de la totalidad de las láminas y ejercicios propuestos por el profesor, en las que se valorarán tres apartados: la correcta aplicación de los conceptos que se trabajan, el proceso de realización y la adecuada aplicación de las técnicas utilizadas en cada trabajo, y el acabado y expresividad.
2. La limpieza y la presentación. La precisión en el caso de los ejercicios de dibujo técnico.
3. La puntualidad en la entrega de los trabajos.
4. La correcta expresión escrita en los trabajos teóricos.

En Villafranca, a ____ de _____ de 20 _____. Firmado, la profesora de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

	<p>EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.</p> <p>PROGRAMA INDIVIDUALIZADO DE REFUERZO PARA LA ADQUISICIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS (recuperación de la materia pendiente para el alumnado que sí ha promocionado de curso).</p>	<p>2º ESO</p> <p>CURSO 20__ – 20__</p>
---	---	--

El alumno/a: _____, actualmente en el curso ____ de ESO ____, no ha superado los siguientes objetivos y contenidos de la materia.

OBJETIVOS NO ALCANZADOS:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones

con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora. 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades. 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes. 7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima. 8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño. 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución. 10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

CONTENIDOS BÁSICOS NO ALCANZADOS:

PRIMER TRIMESTRE. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

Unidad 1. La imagen visual. Percepción. El nivel de iconicidad. Tipos de imagen según su función y nivel de iconicidad. Las técnicas artísticas y los niveles de iconicidad. Comunicación visual. Emisor, medio, mensaje, receptor. Lectura de imágenes. Elementos gráfico-plásticos como configuradores del lenguaje visual: forma, textura, color y luz, tamaño y proporción. La composición o sintaxis de la imagen. Guión para el análisis de la obra artística de diferentes tipos y en las diferentes épocas.

(16,6% del trimestre).

Unidad 2. Elementos visuales de la imagen. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, plano, formas. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

(16,6% del trimestre).

Unidad 3. El color y la luz. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Características del color: tono, luminosidad y saturación. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Escala de grises. Encaje ampliado mediante cuadrícula y sombreado mediante la mancha.

(16,6% del trimestre).

Unidad 4. La composición. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Tipos de composición: según el nivel de iconicidad y según el esquema compositivo. Abstracción y figuración. Composiciones modulares y libres. Recursos compositivos. Esquemas compositivos. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Bocetos, encaje, apuntes. Encaje de figuras del natural.

(16,6% del trimestre).

Unidad 5. Las técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso.

(16,6% del trimestre).

Unidad 6. La composición tridimensional. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. Los elementos plásticos (color, forma, textura, tamaño, proporción, luz) en la composición escultórica.

(16,6% del trimestre).

SEGUNDO TRIMESTRE. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

Unidad 7. El lenguaje visual y audiovisual. Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

(16,6% del trimestre).

Unidad 8. La obra artística. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en

Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

(16,6% del trimestre).

Unidad 9. La imagen publicitaria. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).

(16,6% del trimestre).

Unidad 10. La imagen fija: fotografía. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.

(16,6% del trimestre).

Unidad 11. La imagen secuencial: cómic. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.

(16,6% del trimestre).

Unidad 12. La imagen en movimiento: el cine. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

(16,6% del trimestre).

TERCER TRIMESTRE. DIBUJO TECNICO.

Unidad 13. Dibujo técnico. Trazados geométricos. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Paralelismo y perpendicularidad.

Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.

Aplicaciones. Teorema de Thales. Lugares geométricos.

(20% del trimestre).

Unidad 14. Formas poligonales. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

(20% del trimestre).

Unidad 15. Tangencias y enlaces. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

(20% del trimestre).

Unidad 16. Movimientos en el plano. Redes modulares. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

(20% del trimestre).

Unidad 17. Sistemas de representación. Vistas diédricas de un volumen. Sistema Axonométrico. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Escalas Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

(20% del trimestre).

ACTIVIDADES A REALIZAR :

REALIZAR LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS EN EL CUADERNILLO. EXAMEN TEORICO – PRÁCTICO : SERÁ OBLIGATORIO TRAER LOS SIGUIENTES MATERIALES, LÁPIZ DE GRAFITO, GOMA, SACAPUNTAS, LÁPICES DE COLORES, REGLA MILIMETRADA, ESCUADRA Y CARTABÓN, COMPÁS. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: LAS ACTIVIDADES SERÁN EL 50% DE LA CALIFICACIÓN Y EL EXAMEN EL OTRO 50%. TANTO LOS TRABAJOS COMO EL EXAMEN HARÁN MEDIA A PARTIR DE 3,5 PUNTOS. SERÁ OBLIGATORIO ENTREGAR LAS ACTIVIDADES REALIZADAS AL INICIO DEL EXAMEN. SE TENDRÁN EN CUENTA LOS SIGUIENTES CRITERIOS DE PRESENTACIÓN DE LOS TRABAJOS: Se podrá premiar al alumnado con hasta un punto

la limpieza y organización del trabajo en sí. El conjunto de trabajos deberá contener las siguientes partes: Portada, en la que aparezca un título, el nombre del alumno, el curso y la fecha de presentación, índice de trabajos numerados, trabajos desarrollados incluyendo los enunciados, en caso de trabajos teóricos incluir las fuentes bibliográficas utilizadas, se escribirán a mano, cuidando la letra y la ortografía.


	ACTIVIDADES	CALIFICACIÓN Y OBSERVACIONES	FECHA DE ENTREGA
1ª EV AL U AC IÓ N			
2ª EV AL U AC IÓ N			
3ª EV AL U AC IÓ N			

EXAMEN TEORICO – PRÁCTICO DE JUNIO		
------------------------------------	--	--

Criterios de calificación:

1. Realización correcto de la totalidad de las láminas y ejercicios propuestos por el profesor, en las que se valorarán tres apartados: la correcta aplicación de los conceptos que se trabajan, el proceso de realización y la adecuada aplicación de las técnicas utilizadas en cada trabajo, y el acabado y expresividad.
2. La limpieza y la presentación. La precisión en el caso de los ejercicios de dibujo técnico.
3. La puntualidad en la entrega de los trabajos.
4. La correcta expresión escrita en los trabajos teóricos.

En Villafranca, a ____ de _____ de 20____. Firmado, la profesora de Educación Plástica, Visual y Audiovisual:

	<p>EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.</p> <p>PLAN ESPECIFICO PERSONALIZADO PARA LA SUPERACION DE LAS DIFICULTADES DETECTADAS EN EL CURSO ANTERIOR PARA EL ALUMNADO QUE NO PROMOCIONA DE CURSO</p>	<p>1º ESO</p> <p>CURSO 20__ – 20__</p>
<p>ALUMNO/A:</p>		

OBJETIVOS NO ALCANZADOS:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas

técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes. 7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima. 8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño. 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución. 10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

CONTENIDOS BÁSICOS NO ALCANZADOS:

PRIMER TRIMESTRE. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

Unidad 1. La imagen visual. Percepción. El nivel de iconicidad. Tipos de imagen según su función y nivel de iconicidad. Las técnicas artísticas y los niveles de iconicidad. Comunicación visual. Emisor, medio, mensaje, receptor. Lectura de imágenes. Elementos gráfico-plásticos como configuradores del lenguaje visual: forma, textura, color y luz, tamaño y proporción. La composición o sintaxis de la imagen. Guión para el análisis de la obra artística de diferentes tipos y en las diferentes épocas.

(16,6% del trimestre).

Unidad 2. Elementos visuales de la imagen. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, plano, formas. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

(16,6% del trimestre).

Unidad 3. El color y la luz. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Características del color: tono, luminosidad y saturación. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Escala de grises. Encaje ampliado mediante cuadrícula y sombreado mediante la mancha.

(16,6% del trimestre).

Unidad 4. La composición. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Tipos de composición: según el nivel de iconicidad y según el esquema compositivo. Abstracción y figuración. Composiciones modulares y libres. Recursos compositivos. Esquemas compositivos. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Bocetos, encaje, apuntes. Encaje de figuras del natural.

(16,6% del trimestre).

Unidad 5. Las técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso.

(16,6% del trimestre).

Unidad 6. La composición tridimensional. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. Los elementos plásticos (color, forma, textura, tamaño, proporción, luz) en la composición escultórica.

(16,6% del trimestre).

SEGUNDO TRIMESTRE. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

Unidad 7. El lenguaje visual y audiovisual. Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

(16,6% del trimestre).

Unidad 8. La obra artística. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

(16,6% del trimestre).

Unidad 9. La imagen publicitaria. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
(16,6% del trimestre).

Unidad 10. La imagen fija: fotografía. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.
(16,6% del trimestre).

Unidad 11. La imagen secuencial: cómic. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.
(16,6% del trimestre).

Unidad 12. La imagen en movimiento: el cine. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.
(16,6% del trimestre).

TERCER TRIMESTRE. DIBUJO TECNICO.

Unidad 13. Dibujo técnico. Trazados geométricos. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales. Lugares geométricos.
(20% del trimestre).

Unidad 14. Formas poligonales. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
(20% del trimestre).

Unidad 15. Tangencias y enlaces. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
(20% del trimestre).


Unidad 16. Movimientos en el plano. Redes modulares. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
(20% del trimestre).

Unidad 17. Sistemas de representación. Vistas diédricas de un volumen. Sistema Axonométrico. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Escalas Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.
(20% del trimestre).

ACTIVIDADES A REALIZAR :

REALIZAR LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS POR LA PROFESORA.

En Villafranca, a ____ de _____ de 20___. El profesor/a:

	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. PLAN ESPECIFICO PERSONALIZADO PARA LA SUPERACION DE LAS DIFICULTADES DETECTADAS EN EL CURSO ANTERIOR PARA EL ALUMNADO QUE NO PROMOCIONA DE CURSO	2º ESO CURSO 20__ – 20__
ALUMNO/A:		

OBJETIVOS NO ALCANZADOS:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. 2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio. 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia. 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora. 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades. 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes. 7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima. 8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño. 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución. 10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

CONTENIDOS BÁSICOS NO ALCANZADOS:

PRIMER TRIMESTRE. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

Unidad 1. La imagen visual. Percepción. El nivel de iconicidad. Tipos de imagen según su función y nivel de iconicidad. Las técnicas artísticas y los niveles de iconicidad. Comunicación visual. Emisor, medio, mensaje, receptor. Lectura de imágenes. Elementos gráfico-plásticos como configuradores del lenguaje visual: forma, textura, color y luz, tamaño y proporción. La composición o sintaxis de la imagen. Guión para el análisis de la obra artística de diferentes tipos y en las diferentes épocas.

(16,6% del trimestre).

Unidad 2. Elementos visuales de la imagen. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, plano, formas. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

(16,6% del trimestre).

Unidad 3. El color y la luz. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Características del color: tono, luminosidad y saturación. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Escala de grises. Encaje ampliado mediante cuadrícula y sombreado mediante la mancha.

(16,6% del trimestre).

Unidad 4. La composición. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Tipos de composición: según el nivel de iconicidad y según el esquema compositivo. Abstracción y figuración. Composiciones modulares y libres. Recursos compositivos. Esquemas compositivos. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Encaje de figuras del natural.
(16,6% del trimestre).

Unidad 5. Las técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso.
(16,6% del trimestre).

Unidad 6. La composición tridimensional. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. Los elementos plásticos (color, forma, textura, tamaño, proporción, luz) en la composición escultórica.
(16,6% del trimestre).

SEGUNDO TRIMESTRE. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

Unidad 7. El lenguaje visual y audiovisual. Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
(16,6% del trimestre).

Unidad 8. La obra artística. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
(16,6% del trimestre).

Unidad 9. La imagen publicitaria. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
(16,6% del trimestre).

Unidad 10. La imagen fija: fotografía. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.
(16,6% del trimestre).

Unidad 11. La imagen secuencial: cómic. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.
(16,6% del trimestre).

Unidad 12. La imagen en movimiento: el cine. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.
(16,6% del trimestre).

TERCER TRIMESTRE. DIBUJO TÉCNICO.

Unidad 13. Dibujo técnico. Trazados geométricos. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales. Lugares geométricos.
(20% del trimestre).

Unidad 14. Formas poligonales. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
(20% del trimestre).

Unidad 15. Tangencias y enlaces. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

(20% del trimestre).

Unidad 16. Movimientos en el plano. Redes modulares. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

(20% del trimestre).


Unidad 17. Sistemas de representación. Vistas diédricas de un volumen. Sistema Axonométrico. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Escalas Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

(20% del trimestre).

ACTIVIDADES A REALIZAR :

REALIZAR LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS POR LA PROFESORA.

En Villafranca, a ____ de _____ de 20___. El profesor/a:

	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. PLAN ESPECIFICO PERSONALIZADO PARA LA SUPERACION DE LAS DIFICULTADES DETECTADAS EN EL CURSO ANTERIOR PARA EL ALUMNADO QUE NO PROMOCIONA DE CURSO	4º ESO CURSO 20__ – 20__
ALUMNO/A:		

OBJETIVOS NO ALCANZADOS:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. 2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio. 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia. 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora. 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades. 6. Utilizar las diversas

técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes. 7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima. 8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño. 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución. 10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

CONTENIDOS BÁSICOS NO ALCANZADOS:

PRIMER TRIMESTRE. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

Unidad 1. El lenguaje en la expresión plástica. Los atributos gráfico-plásticos. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Alfabeto visual: El color. Simbología y psicología del color. La luz. La forma. El encaje y sombreado.

Texturas.

(20% del trimestre).

Unidad 2. La composición bidimensional. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. Composición figurativa y abstracta. Composición libre y modular. El color en la composición.

(20% del trimestre).

Unidad 3. La composición tridimensional. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Técnicas y materiales de escultura. Las claves de la escultura a lo largo de la historia. Composición tridimensional abstracta. Tipos. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.

(20% del trimestre).

Unidad 4. Técnicas gráfico-plásticas. El proyecto artístico. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.

Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

(20% del trimestre).

Unidad 5. La imagen a lo largo de la historia. Las claves del arte. Análisis de la obra de arte. Estilos y tendencias. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.

Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza. El museo como recurso didáctico para el conocimiento de la obra artística. Características y normas.

(20% del trimestre).

SEGUNDO TRIMESTRE. DIBUJO TÉCNICO.

Unidad 6. Trazados geométricos en el plano. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales. Lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Óvalos y ovoides, espirales.

(16,6 del trimestre).

Unidad 7. Transformaciones. Movimientos en el plano y transformaciones geométricas en el plano. Redes modulares. Composiciones en el plano. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

(16,6 del trimestre).

Unidad 8. Sistemas de representación. Sistema Diédrico. Croquización. Escalas.Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.

(16,6 del trimestre).

Unidad 9. Sistema Axonométrico.Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

(16,6 del trimestre).

Unidad 10. Perspectiva cónica. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.

(16,6 del trimestre).

Unidad 11. Las TIC para el dibujo técnico.Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

(16,6 del trimestre).

TERCER TRIMESTRE. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

Unidad 12. Fundamentos del diseño. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.

(16,6 del trimestre).

Unidad 13. Composiciones modulares.Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.

(16,6 del trimestre).

Unidad 14. Diseño gráfico. Diseño de envases. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

(16,6 del trimestre).

Unidad 15. Diseño industrial.Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

(16,6 del trimestre).

Unidad 16. Lenguaje audiovisual y multimedia. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.

(16,6 del trimestre).


Unidad 17. El lenguaje cinematográfico. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

(16,6 del trimestre).

ACTIVIDADES A REALIZAR :

REALIZAR LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS POR LA PROFESORA.

En Villafranca, a ____ de _____ de 20__.

	<p>EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.</p> <p>PRUEBA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE.</p> <p>INFORME PARA LA RECUPERACIÓN DE LOS OBJETIVOS NO ALCANZADOS Y PROPUESTA DE ACTIVIDADES.</p>	<p>1º ESO</p> <p>CURSO 20__ – 20__</p>
<p>ALUMNO/A:</p>		

OBJETIVOS NO ALCANZADOS:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. 2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio. 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia. 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora. 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades. 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes. 7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima. 8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño. 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución. 10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

CONTENIDOS BÁSICOS NO ALCANZADOS:

PRIMER TRIMESTRE. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

Unidad 1. La imagen visual. Percepción. El nivel de iconicidad. Tipos de imagen según su función y nivel de iconicidad. Las técnicas artísticas y los niveles de iconicidad. Comunicación visual. Emisor, medio, mensaje, receptor. Lectura de imágenes. Elementos gráfico-plásticos como configuradores del lenguaje visual: forma, textura, color y luz, tamaño y proporción. La composición o sintaxis de la imagen. Guión para el análisis de la obra artística de diferentes tipos y en las diferentes épocas.

(16,6% del trimestre).

Unidad 2. Elementos visuales de la imagen. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, plano, formas. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

(16,6% del trimestre).

Unidad 3. El color y la luz. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Características del color: tono, luminosidad y saturación. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Escala de grises. Encaje ampliado mediante cuadrícula y sombreado mediante la mancha.

(16,6% del trimestre).

Unidad 4. La composición. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Tipos de composición: según el nivel de iconicidad y según el esquema compositivo. Abstracción y figuración. Composiciones modulares y libres. Recursos compositivos. Esquemas compositivos. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Bocetos, encaje, apuntes. Encaje de figuras del natural.

(16,6% del trimestre).

Unidad 5. Las técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso.

(16,6% del trimestre).

Unidad 6. La composición tridimensional. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. Los elementos plásticos (color, forma, textura, tamaño, proporción, luz) en la composición escultórica.

(16,6% del trimestre).

SEGUNDO TRIMESTRE. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

Unidad 7. El lenguaje visual y audiovisual. Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.

(16,6% del trimestre).

Unidad 8. La obra artística. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.

(16,6% del trimestre).

Unidad 9. La imagen publicitaria. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).

(16,6% del trimestre).

Unidad 10. La imagen fija: fotografía. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.

(16,6% del trimestre).

Unidad 11. La imagen secuencial: cómic. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.

(16,6% del trimestre).

Unidad 12. La imagen en movimiento: el cine. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

(16,6% del trimestre).

TERCER TRIMESTRE. DIBUJO TECNICO.

Unidad 13. Dibujo técnico. Trazados geométricos. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales. Lugares geométricos.

(20% del trimestre).

Unidad 14. Formas poligonales. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

(20% del trimestre).

Unidad 15. Tangencias y enlaces. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

(20% del trimestre).

Unidad 16. Movimientos en el plano. Redes modulares. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

(20% del trimestre).


Unidad 17. Sistemas de representación. Vistas diédricas de un volumen. Sistema Axonométrico. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Escalas Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

(20% del trimestre).

ACTIVIDADES A REALIZAR :

REALIZAR LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS EN EL CUADERNILLO. EXAMEN TEORICO – PRÁCTICO : SERÁ OBLIGATORIO TRAER LOS SIGUIENTES MATERIALES, LÁPIZ DE GRAFITO, GOMA, SACAPUNTAS, LÁPICES DE COLORES, REGLA MILIMETRADA, ESCUADRA Y CARTABÓN, COMPÁS. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: LAS ACTIVIDADES SERÁN EL 50% DE LA CALIFICACIÓN Y EL EXAMEN EL OTRO 50%. TANTO LOS TRABAJOS COMO EL EXAMEN HARÁN MEDIA A PARTIR DE 3,5 PUNTOS. SERÁ OBLIGATORIO ENTREGAR LAS ACTIVIDADES REALIZADAS AL INICIO DEL EXAMEN. SE TENDRÁN EN CUENTA LOS SIGUIENTES CRITERIOS DE PRESENTACIÓN DE LOS TRABAJOS: Se podrá premiar al alumnado con hasta un punto la limpieza y organización del trabajo en sí. El conjunto de trabajos deberá contener las siguientes partes: Portada, en la que aparezca un título, el nombre del alumno, el curso y la fecha de presentación, índice de trabajos numerados, trabajos desarrollados incluyendo los enunciados, en caso de trabajos teóricos incluir las fuentes bibliográficas utilizadas, se escribirán a mano, cuidando la letra y la ortografía.

En Villafranca, a ____ de _____ de 20___. El profesor/a:

	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. PRUEBA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE. INFORME PARA LA RECUPERACIÓN DE LOS OBJETIVOS NO ALCANZADOS Y PROPUESTA DE ACTIVIDADES.	2º ESO CURSO 20__ – 20__
ALUMNO/A:		

OBJETIVOS NO ALCANZADOS:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. 2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio. 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia. 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora. 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades. 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes. 7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima. 8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño. 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución. 10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

CONTENIDOS BÁSICOS NO ALCANZADOS:

PRIMER TRIMESTRE. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

Unidad 1. La imagen visual. Percepción. El nivel de iconicidad. Tipos de imagen según su función y nivel de iconicidad. Las técnicas artísticas y los niveles de iconicidad. Comunicación visual. Emisor, medio, mensaje, receptor. Lectura de imágenes. Elementos gráfico-plásticos como configuradores del lenguaje visual: forma, textura, color y luz, tamaño y proporción. La composición o sintaxis de la imagen. Guión para el análisis de la obra artística de diferentes tipos y en las diferentes épocas.

(16,6% del trimestre).

Unidad 2. Elementos visuales de la imagen. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, plano, formas. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

(16,6% del trimestre).

Unidad 3. El color y la luz. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Características del color: tono, luminosidad y saturación. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Escala de grises. Encaje ampliado mediante cuadrícula y sombreado mediante la mancha.

(16,6% del trimestre).

Unidad 4. La composición. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Tipos de composición: según el nivel de iconicidad y según el esquema compositivo.

Abstracción y figuración. Composiciones modulares y libres. Recursos compositivos. Esquemas compositivos. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Encaje de figuras del natural.
(16,6% del trimestre).

Unidad 5. Las técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso.
(16,6% del trimestre).

Unidad 6. La composición tridimensional. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. Los elementos plásticos (color, forma, textura, tamaño, proporción, luz) en la composición escultórica.
(16,6% del trimestre).

SEGUNDO TRIMESTRE. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

Unidad 7. El lenguaje visual y audiovisual. Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
(16,6% del trimestre).

Unidad 8. La obra artística. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
(16,6% del trimestre).

Unidad 9. La imagen publicitaria. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
(16,6% del trimestre).

Unidad 10. La imagen fija: fotografía. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.
(16,6% del trimestre).

Unidad 11. La imagen secuencial: cómic. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.
(16,6% del trimestre).

Unidad 12. La imagen en movimiento: el cine. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.
(16,6% del trimestre).

TERCER TRIMESTRE. DIBUJO TÉCNICO.

Unidad 13. Dibujo técnico. Trazados geométricos. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales. Lugares geométricos.
(20% del trimestre).

Unidad 14. Formas poligonales. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
(20% del trimestre).

Unidad 15. Tangencias y enlaces. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
(20% del trimestre).

Unidad 16. Movimientos en el plano. Redes modulares. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

(20% del trimestre).


Unidad 17. Sistemas de representación. Vistas diédricas de un volumen. Sistema Axonométrico. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Escalas Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

(20% del trimestre).

ACTIVIDADES A REALIZAR :

REALIZAR LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS EN EL CUADERNILLO. EXAMEN TEORICO – PRÁCTICO : SERÁ OBLIGATORIO TRAER LOS SIGUIENTES MATERIALES, LÁPIZ DE GRAFITO, GOMA, SACAPUNTAS, LÁPICES DE COLORES, REGLA MILIMETRADA, ESCUADRA Y CARTABÓN, COMPÁS. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: LAS ACTIVIDADES SERÁN EL 50% DE LA CALIFICACIÓN Y EL EXAMEN EL OTRO 50%. TANTO LOS TRABAJOS COMO EL EXAMEN HARÁN MEDIA A PARTIR DE 3,5 PUNTOS. SERÁ OBLIGATORIO ENTREGAR LAS ACTIVIDADES REALIZADAS AL INICIO DEL EXAMEN. SE TENDRÁN EN CUENTA LOS SIGUIENTES CRITERIOS DE PRESENTACIÓN DE LOS TRABAJOS: Se podrá premiar al alumnado con hasta un punto la limpieza y organización del trabajo en sí. El conjunto de trabajos deberá contener las siguientes partes: Portada, en la que aparezca un título, el nombre del alumno, el curso y la fecha de presentación, índice de trabajos numerados, trabajos desarrollados incluyendo los enunciados, en caso de trabajos teóricos incluir las fuentes bibliográficas utilizadas, se escribirán a mano, cuidando la letra y la ortografía.

En Villafranca, a ____ de _____ de 20___. El profesor/a:

	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. PRUEBA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE. INFORME PARA LA RECUPERACIÓN DE LOS OBJETIVOS NO ALCANZADOS Y PROPUESTA DE ACTIVIDADES.	4º ESO CURSO 20__ – 20__
ALUMNO/A:		

OBJETIVOS NO ALCANZADOS:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. 2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio. 3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la

comunicación y a la convivencia. 4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora. 5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades. 6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes. 7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima. 8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño. 9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución. 10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

CONTENIDOS BÁSICOS NO ALCANZADOS:

PRIMER TRIMESTRE. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

Unidad 1. El lenguaje en la expresión plástica. Los atributos gráfico-plásticos. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Alfabeto visual: El color. Simbología y psicología del color. La luz. La forma. El encaje y sombreado.

Texturas.

(20% del trimestre).

Unidad 2. La composición bidimensional. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. Composición figurativa y abstracta. Composición libre y modular. El color en la composición.

(20% del trimestre).

Unidad 3. La composición tridimensional. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Técnicas y materiales de escultura. Las claves de la escultura a lo largo de la historia. Composición tridimensional abstracta. Tipos. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.

(20% del trimestre).

Unidad 4. Técnicas gráfico-plásticas. El proyecto artístico. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.

Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

(20% del trimestre).

Unidad 5. La imagen a lo largo de la historia. Las claves del arte. Análisis de la obra de arte. Estilos y tendencias. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.

Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza. El museo como recurso didáctico para el conocimiento de la obra artística. Características y normas.

(20% del trimestre).

SEGUNDO TRIMESTRE. DIBUJO TÉCNICO.

Unidad 6. Trazados geométricos en el plano. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales. Lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Óvalos y ovoides, espirales.

(16,6 del trimestre).

Unidad 7. Transformaciones. Movimientos en el plano y transformaciones geométricas en el plano. Redes modulares. Composiciones en el plano. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

(16,6 del trimestre).

Unidad 8. Sistemas de representación. Sistema Diédrico. Croquización. Escalas.Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.

(16,6 del trimestre).

Unidad 9. Sistema Axonométrico.Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

(16,6 del trimestre).

Unidad 10. Perspectiva cónica. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.

(16,6 del trimestre).

Unidad 11. Las TIC para el dibujo técnico.Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

(16,6 del trimestre).

TERCER TRIMESTRE. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

Unidad 12. Fundamentos del diseño. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.

(16,6 del trimestre).

Unidad 13. Composiciones modulares.Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.

(16,6 del trimestre).

Unidad 14. Diseño gráfico. Diseño de envases. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

(16,6 del trimestre).

Unidad 15. Diseño industrial.Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

(16,6 del trimestre).

Unidad 16. Lenguaje audiovisual y multimedia. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.

(16,6 del trimestre).

Unidad 17. El lenguaje cinematográfico. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo.

Publicidad subliminal.
(16,6 del trimestre).

ACTIVIDADES A REALIZAR :

REALIZAR LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS EN EL CUADERNILLO. EXAMEN TEORICO – PRÁCTICO : SERÁ OBLIGATORIO TRAER LOS SIGUIENTES MATERIALES, LÁPIZ DE GRAFITO, GOMA, SACAPUNTAS, LÁPICES DE COLORES, REGLA MILIMETRADA, ESCUADRA Y CARTABÓN, COMPÁS. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN: LAS ACTIVIDADES SERÁN EL 50% DE LA CALIFICACIÓN Y EL EXAMEN EL OTRO 50%. TANTO LOS TRABAJOS COMO EL EXAMEN HARÁN MEDIA A PARTIR DE 3,5 PUNTOS. SERÁ OBLIGATORIO ENTREGAR LAS ACTIVIDADES REALIZADAS AL INICIO DEL EXAMEN. SE TENDRÁN EN CUENTA LOS SIGUIENTES CRITERIOS DE PRESENTACIÓN DE LOS TRABAJOS: Se podrá premiar al alumnado con hasta un punto la limpieza y organización del trabajo en sí. El conjunto de trabajos deberá contener las siguientes partes: Portada, en la que aparezca un título, el nombre del alumno, el curso y la fecha de presentación, índice de trabajos numerados, trabajos desarrollados incluyendo los enunciados, en caso de trabajos teóricos incluir las fuentes bibliográficas utilizadas, se escribirán a mano, cuidando la letra y la ortografía.

En Villafranca, a ____ de _____ de 20 ____.

DEPARTAMENTO DE DIBUJO. IES LA SOLEDAD. CURSO 20__ – 20__.
PROGRAMAS DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

El alumnado mencionado a continuación confirma que ha recibido el documento que detalla el programa de refuerzo para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos de la materia Ed. Plástica y Visual para los cursos correspondientes.

(*)Tipos de informe: 1. Programa individualizado de refuerzo para la adquisición de los aprendizajes no adquiridos (recuperación de las materias pendientes para el alumnado que sí ha promocionado de curso). **2.** Revisión del programa individualizado de recuperación de las materias pendientes (para el alumnado que no promociona).

CURSO ACTUAL	MATERIA PENDIENTE	TIPO DE INFORME (*)	NOMBRE Y APELLIDOS	FIRMA

