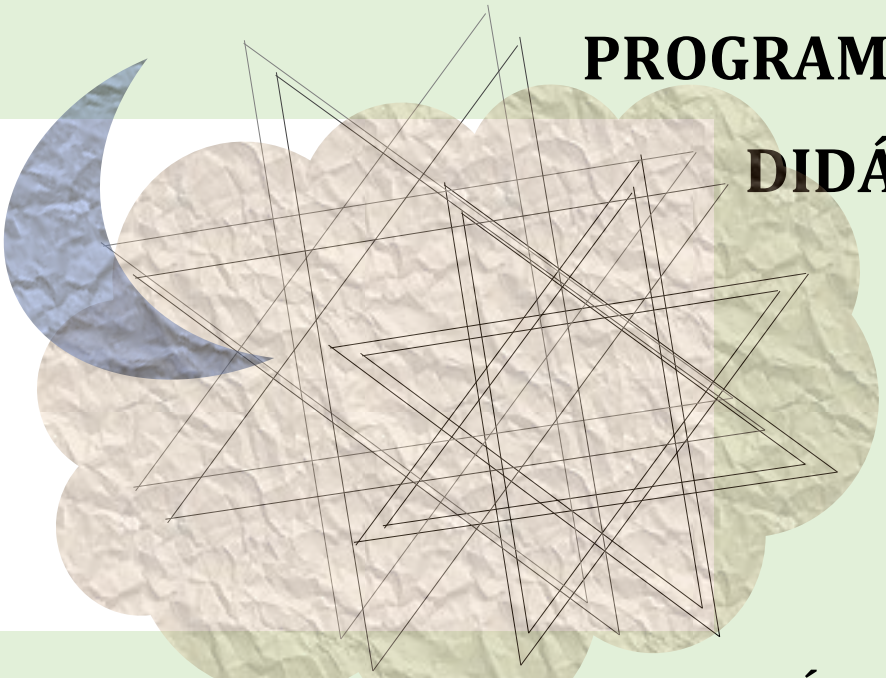
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA



DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

I.E.S. CARMEN BURGOS DE SEGUÍ. ALOVERA (GUADALAJARA)

Curso 2020-2021

- **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL:**
  - **1º ESO**
  - **2º ESO**
  - **4º ESO**
- **TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN. 2º ESO**
- **DIBUJO TÉCNICO I. 1º Bachillerato**
- **DIBUJO TÉCNICO II. 2º Bachillerato**
- **IMAGEN Y SONIDO. 2º Bachillerato**

ÍNDICE

OBJETIVOS GENERALES DE ESO

1.- EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

INTRODUCCIÓN

COMPETENCIAS CLAVE

1º ESO

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS 1º ESO: UNIDADES DIDÁCTICAS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

2º ESO

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS 2º ESO: UNIDADES DIDÁCTICAS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

4º ESO

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS 4º ESO: UNIDADES DIDÁCTICAS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

2.- TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

INTRODUCCIÓN

COMPETENCIAS CLAVE

2ºESO

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS TALLER: UNIDADES DIDÁCTICAS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

MÉTODOS DE TRABAJO 1º, 2º Y 4º ESO

MATERIALES Y RECURSOS

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN

OBJETIVOS GENERALES DE BACHILLERATO

1.- DIBUJO TÉCNICO I Y II

INTRODUCCIÓN

COMPETENCIAS CLAVE

1ºBACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO I.

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS 1º BACH: UNIDADES DIDÁCTICAS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

2ºBACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO II

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS 2º BACH: UNIDADES DIDÁCTICAS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

MÉTODOS DE TRABAJO

MATERIALES Y RECURSOS

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN

2.- IMAGEN Y SONIDO

INTRODUCCIÓN

COMPETENCIAS CLAVE

2º BACHILLERATO. IMAGEN Y SONIDO (materia del departamento tecnología)

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS 2º BACH: UNIDADES DIDÁCTICAS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

MÉTODOS DE TRABAJO

MATERIALES Y RECURSOS

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

TEMAS TRANSVERSALES

EVALUACIÓN PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

MATERIAS PENDIENTES DE OTROS CURSOS

OBJETIVOS GENERALES DE ESO

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos 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 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.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

1º, 2º Y 4º ESO

INTRODUCCIÓN

La expresión artística es fundamental para la vida del ser humano y el desarrollo de las sociedades en las que convive, tiene lenguajes propios que la convierten en una forma de comunicación universal y al mismo tiempo permite una diversidad de manifestaciones tan amplias como la creatividad de las distintas culturas. La materia de Educación plástica visual y audiovisual ofrece una relación directa y práctica con todas las competencias clave y, por su naturaleza integradora e interdisciplinar, es fundamental en esta etapa de desarrollo del alumnado, teniendo como finalidad principal proporcionar las herramientas y recursos que le permitan analizar y comprender la realidad natural, social y cultural que le rodea, al mismo tiempo que aprende a expresar, de forma creativa y crítica, sus sentimientos, ideas y experiencias.

Es importante que el alumnado no se convierta en mero observador pasivo de nuestra cultura y de la realidad social (una sociedad filtrada por referencias estéticas de todo tipo, presentes tanto en sus procesos de socialización, como de construcción de identidad), por lo que es necesaria una formación amplia a través de la actividad plástica, ya que es un medio idóneo para formar ciudadanos activos, críticos y sensibles con el entorno que los rodea, y de esta forma, conseguir que sean capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de imágenes y medios audiovisuales para después poder crear soluciones originales.

La Educación Plástica es determinante para aprender a analizar y resolver problemas de forma creativa en diferentes áreas del conocimiento reforzando, al mismo tiempo, los contenidos trabajados en el resto de las materias de la etapa. Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el discente podrá sentirse capaz de manejar distintas herramientas y recursos en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas.

A través de los bloques de contenidos programados para los cursos de 1º a 2º ESO (Bloque 1: Expresión plástica, Bloque 2: Comunicación audiovisual y Bloque 3: Dibujo técnico aplicado a proyectos), el alumno adquiere diferentes habilidades que le permitirán desarrollar una forma personal de expresarse. Estos contenidos serán ampliados en el curso de 4º ESO (Bloque 1: Expresión plástica, Bloque 2: Dibujo técnico aplicado a proyectos, Bloque 3: Fundamentos del diseño Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia). La formación en esta etapa engloba el aprendizaje de los distintos lenguajes plásticos, desde el cine, la fotografía, el diseño hasta el dibujo técnico. Estos recursos son fundamentales para asimilar contenidos de otras áreas y suponen la base fundamental para futuros estudios, respondiendo a las necesidades comunicativas actuales, profundizando en el proceso creativo para resolver problemas de la realidad cotidiana y el uso determinante de las nuevas tecnologías como medio expresivo.

COMPETENCIAS CLAVE

Esta asignatura, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

Conciencia y expresiones culturales (CEC). El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia de Educación plástica visual y audiovisual ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversos materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

Comunicación lingüística (CL). Será desarrollada durante todo el curso a través de los bloques de contenido, ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, tanto de forma oral como escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT). La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad con la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciando el pensamiento crítico, se contribuirán a la adquisición de las competencias básicas en Ciencia y Tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Competencia digital (CD). Se desarrollará a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos. También proporciona

destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual.

Aprender a aprender (AA). Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo, y aplicando lo aprendido a diversos contextos

Competencias sociales y cívicas (CSC). A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE). Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

1ºESO

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS. UNIDADES DIDÁCTICAS.

1ª EVALUACIÓN

- **Inicio de curso, primera quincena de septiembre.**

Materiales necesarios para el curso. Adaptación de los alumnos al sistema de trabajo. Explicación de cómo seguir las clases digitalmente. Evaluación inicial para analizar la actitud y el nivel de conocimientos con los que los alumnos comienzan el curso.

- **Segunda quincena.**

UNIDAD Nº0 DE EXPRESIÓN PLÁSTICA: TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS

Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes. Aplicación en el proceso creativo.

UNIDAD Nº1: ELEMENTOS BÁSICOS DE LA PLÁSTICA.

El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la forma. Cualidades de la forma. Valores expresivos.

- **Tercera quincena.**

UNIDAD Nº0 DE DIBUJO TÉCNICO: INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE DIBUJO TÉCNICO.

Manejo de la escuadra, cartabón, regla y compás.

- **Cuarta quincena.**

UNIDAD Nº8: ELEMENTOS BÁSICOS DEL DIBUJO TÉCNICO.

Punto, línea, tipos de líneas. Posiciones relativas de las rectas. Suma y resta de segmentos. Mediatriz. Teorema de Tales.

UNIDAD Nº9: LA CIRCUNFERENCIA.

Elementos y posiciones relativas de las circunferencias.

- **Quinta quincena.**

UNIDAD Nº10: ÁNGULOS.

Tipos de ángulos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz.

UNIDAD Nº6: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

Elementos y funciones del proceso comunicativo. Proceso de lectura de una imagen. Análisis connotativo y denotativo.

◦ Sexta quincena.

UNIDAD Nº4: EL COLOR.

Principios básicos de la teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva.

Aplicación de las técnicas en trabajos del color.

2ª EVALUACIÓN

◦ Séptima quincena.

UNIDAD Nº4: EL COLOR.

Principios básicos de la teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva.

Aplicación de las técnicas en trabajos del color.

UNIDAD Nº1: ELEMENTOS BÁSICOS DE LA PLÁSTICA.

El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la forma. Cualidades de la forma. Valores expresivos. Silueta. Contorno. Dintorno.

◦ Octava quincena (hasta vacaciones).

UNIDAD Nº3 LA TEXTURA

Texturas visuales, táctiles, artificiales y naturales. Técnicas para conseguir diferentes texturas: frottage, el collage y la estampación.

◦ Novena quincena (desde la vuelta de vacaciones).

UNIDAD Nº11: FORMAS POLIGONALES I.

Clasificación. Triángulos. Tipos y construcción. Resolución de problemas básicos.

◦ Décima quincena.

UNIDAD Nº12: FORMAS POLIGONALES II.

Clasificación. Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos.

UNIDAD Nº13: FORMAS POLIGONALES III.

Polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Construcción.

° Undécima quincena.

UNIDAD Nº13: FORMAS POLIGONALES III.

Polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Construcción.

UNIDAD Nº5: PERCEPCIÓN VISUAL.

Principio perceptivo de figura y fondo.

° Duodécima quincena.

UNIDAD Nº7. LA IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO.

Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo.
Iniciación a la imagen en movimiento.
Tratamiento digital de la imagen, programas básicos

3ª EVALUACIÓN

° Decimotercera quincena.

UNIDAD Nº7. LA IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO.

Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo.
Iniciación a la imagen en movimiento.
Tratamiento digital de la imagen, programas básicos

UNIDAD Nº14: TRANSFORMACIONES Y MOVIMIENTOS GEOMÉTRICOS EN EL PLANO.

Simetría, giro y traslación.

° Decimocuarta quincena (hasta vacaciones).

UNIDAD Nº14: TRANSFORMACIONES Y MOVIMIENTOS GEOMÉTRICOS EN EL PLANO.

Simetría, giro y traslación.

° Decimoquinta quincena (desde la vuelta de vacaciones).

UNIDAD Nº5: PERCEPCIÓN VISUAL.

Conceptos de figuración y abstracción.

UNIDAD Nº2: EL VOLUMEN EN EL PLANO Y EN EL ESPACIO.

La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales.

° Decimosexta quincena.

UNIDAD Nº2: EL VOLUMEN EN EL PLANO Y EN EL ESPACIO.

La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales. Perspectiva. Claroscuro

° Decimoséptima quincena.

UNIDAD Nº15: SISTEMA DE PROYECCIÓN ORTOGONAL.

Iniciación a la representación de vistas de piezas sencillas.

° Decimoctava quincena.

UNIDAD Nº15: SISTEMA DE PROYECCIÓN ORTOGONAL.

Iniciación a la representación de vistas de piezas sencillas.

En muchas de las unidades didácticas se trabajará "El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo".
En algunas unidades, se trabajará el uso responsable y educativo de las TIC.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

UNIDADES DIDÁCTICAS

BLOQUE: EXPRESIÓN PLÁSTICA.

UNIDAD Nº0: TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS.

Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes. Aplicación en el proceso creativo.

UNIDAD Nº1: ELEMENTOS BÁSICOS DE LA PLÁSTICA.

El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la forma. Cualidades de la forma. Valores expresivos.

UNIDAD Nº2: EL VOLUMEN EN EL PLANO Y EN EL ESPACIO.

La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales.

UNIDAD Nº3 LA TEXTURA

Texturas visuales, táctiles, artificiales y naturales. Técnicas para conseguir diferentes texturas: frottage, el collage y la estampación.

UNIDAD Nº4: EL COLOR.

Principios básicos de la teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva.

Aplicación de las técnicas en trabajos del color.

BLOQUE: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

UNIDAD Nº5: PERCEPCIÓN VISUAL.

Principio perceptivo de figura y fondo. Conceptos de figuración y abstracción.

UNIDAD Nº6: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

Elementos y funciones del proceso comunicativo. Proceso de lectura de una imagen. Análisis connotativo y denotativo.

UNIDAD Nº7. LA IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO.

Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo.

Iniciación a la imagen en movimiento.
Tratamiento digital de la imagen, programas básicos.

BLOQUE: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LOS PROYECTOS.

UNIDAD Nº0: INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DEL DIBUJO TÉCNICO.

Manejo de la escuadra, cartabón, regla y compás.

UNIDAD Nº8: ELEMENTOS BÁSICOS DEL DIBUJO TÉCNICO.

Punto, línea, tipos de líneas. Posiciones relativas de las rectas. Suma y resta de segmentos. Mediatriz. Teorema de Tales.

UNIDAD Nº9: LA CIRCUNFERENCIA.

Elementos y posiciones relativas de las circunferencias.

UNIDAD Nº10: ÁNGULOS.

Tipos de ángulos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz.

UNIDAD Nº11: FORMAS POLIGONALES I.

Clasificación. Triángulos. Tipos y construcción. Resolución de problemas básicos.

UNIDAD Nº12: FORMAS POLIGONALES II.

Clasificación. Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos.

UNIDAD Nº13: FORMAS POLIGONALES III.

Polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Construcción.

UNIDAD Nº14: TRANSFORMACIONES Y MOVIMIENTOS GEOMÉTRICOS EN EL PLANO.

Simetría, giro y traslación.

UNIDAD Nº15: SISTEMA DE PROYECCIÓN ORTOGONAL.

Iniciación a la representación de vistas de piezas sencillas.

En muchas de las unidades didácticas se trabajará "El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo".
En algunas unidades, se trabajará el uso responsable y educativo de las TIC.

BLOQUE: EXPRESIÓN PLÁSTICA.

UNIDAD Nº0: TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS.

Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes. Aplicación en el proceso creativo.

UNIDAD Nº1: ELEMENTOS BÁSICOS DE LA PLÁSTICA.

El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la forma. Cualidades de la forma. Valores expresivos.

UNIDAD Nº3 LA TEXTURA

Texturas visuales, táctiles, artificiales y naturales. Técnicas para conseguir diferentes texturas: frottage, el collage y la estampación.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.	1.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	B	SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	1.2. Utiliza con propiedad las técnicas grafico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	B	CEC	Actividades plásticas Observación
	1.3. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	B	CEC	Actividades plásticas Observación

	1.4. Experimenta con las técnicas húmedas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	I	CEC	Actividades plásticas Observación
	1.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	I	CEC	Actividades plásticas Observación
	1.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	B	CSC	Observación
2. Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.	2.1. Identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales.	B	AA	Actividades plásticas Observación
	2.2. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.	B	AA	Actividades plásticas Observación
3. Diferenciar entre los diferentes tipos de textura y valorar sus capacidades expresivas en aplicaciones prácticas.	3.1. Conoce y diferencia los diferentes tipos de texturas.	B	CL	Actividades plásticas Observación
	3.2. Aplica texturas en composiciones artísticas a través de diferentes técnicas como el frottage, el collage y la estampación.	I	CEC	Actividades plásticas Observación

UNIDAD Nº4: EL COLOR.

Principios básicos de la teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Aplicación de las técnicas en trabajos del color. Círculo cromático. Gamas cromáticas.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.	1.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	B	SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	1.2. Utiliza con propiedad las técnicas grafico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	B	CEC	Actividades plásticas Observación
	1.3. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	B	CEC	Actividades plásticas Observación
	1.4. Experimenta con las técnicas húmedas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	I	CEC	Actividades plásticas Observación
	1.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	B	CSC	Observación
4. Identificar las propiedades del color luz y color pigmento.	4.1. Diferencia entre el color luz y el color pigmento y sus aplicaciones.	B	CMCT	Actividades plásticas Observación
5. Experimentar con los colores pigmentos primarios, secundarios y complementarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.	B	CMCT	Actividades plásticas Observación
	5.2. Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	B	CEC	Actividades plásticas Observación

BLOQUE: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

UNIDAD Nº5: PERCEPCIÓN VISUAL.

Principio perceptivo de figura y fondo. Conceptos de figuración y abstracción.

UNIDAD Nº6: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

Elementos y funciones del proceso comunicativo. Proceso de lectura de una imagen. Análisis connotativo y denotativo.

UNIDAD Nº7. LA IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO.

Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo.
Iniciación a la imagen en movimiento.
Tratamiento digital de la imagen, programas básicos.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
7. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	7.1. Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos.	I	CMCT	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
8. Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas mostrando una actitud receptiva a las diferentes representaciones de la imagen.	B	CEC	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

9. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	9.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	B	CL	Ejercicios de practica Observación
	9.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado de manera crítica y respetuosa.	I	CL	Ejercicios de practica Observación

BLOQUE: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LOS PROYECTOS.

UNIDAD Nº0: INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DEL DIBUJO TÉCNICO.

Manejo de la escuadra, cartabón, regla y compás.

UNIDAD Nº8: ELEMENTOS BÁSICOS DEL DIBUJO TÉCNICO.

Punto, línea, tipos de líneas. Posiciones relativas de las rectas. Suma y resta de segmentos. Mediatriz. Teorema de Tales.

UNIDAD Nº9: LA CIRCUNFERENCIA.

Elementos y posiciones relativas de las circunferencias.

UNIDAD Nº10: ÁNGULOS.

Tipos de ángulos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
15. Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.	15.1. Conoce los materiales de dibujo y su utilidad.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico Observación
	15.2. Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico Observación
16. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de recta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.	16.1. Construye los diferentes tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico Observación
	16.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico Observación
	16.3. Suma y resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	B	CMCT	Ejercicios de practica Examen práctico Observación

	16.4. Traza la mediatriz de un segmento con precisión.	B	CMCT	Ejercicios de practica Examen práctico Observación
17. Conocer los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.	17.1. Identifica los elementos de la circunferencia.	B	CMCT	Ejercicios de practica Examen práctico Observación
	17.2. Identifica las posiciones relativas de las circunferencias.	B	CMCT	Ejercicios de practica Examen práctico Observación
18. Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y realizar operaciones varias.	18.1. Conoce los ángulos de la escuadra y cartabón.	B	CMCT	Ejercicios de practica Observación
	18.2. Identifica los distintos tipos de ángulos.	B	CMCT	Ejercicios de practica Observación
	18.3. Suma y resta ángulos y comprende la forma de medirlos de forma precisa.	I	CMCT	Ejercicios de practica Examen práctico Observación
	18.4. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	B	CMCT	Ejercicios de practica Examen práctico Observación
19. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales.	19.1. Divide un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Tales.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico Observación

UNIDAD Nº11: FORMAS POLIGONALES I.

Clasificación. Triángulos. Tipos y construcción. Resolución de problemas básicos.

UNIDAD Nº12: FORMAS POLIGONALES II.

Clasificación. Construcción y resolución de problemas básicos.

UNIDAD Nº13: FORMAS POLIGONALES III.

Polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Construcción.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
15. Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.	15.1. Conoce los materiales de dibujo y su utilidad.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico Observación
	15.2. Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico Observación
16. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de recta,	16.1. Construye los diferentes tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico Observación

pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.	16.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico Observación
	16.4. Traza la mediatriz de un segmento con precisión.	B	CMCT	Ejercicios de practica Examen práctico Observación

Criterios de Evaluación	**Estándares de aprendizaje evaluables**	**Ponderación**	**Competencias clave**	**Instrumentos de evaluación**
20. Conoce la clasificación de los polígonos y sus trazados.	20.1. Conoce la clasificación de los distintos tipos de polígonos.	B	CL	Ejercicios de practica Actividades geométricas Observación
	20.2. Resuelve problemas básicos de triángulos, utilizando correctamente las herramientas.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico Observación
	20.3. Construye cuadriláteros correctamente.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico Observación

	20.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia valorando la precisión de los resultados.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico Observación
	20.5. Aplica la construcción de polígonos en composiciones artísticas.	I	AA CEC	Ejercicios de practica Actividades geométricas y plásticas Observación

UNIDAD Nº14: TRANSFORMACIONES Y MOVIMIENTOS GEOMÉTRICOS EN EL PLANO.

Simetría, giro y traslación.

Criterios de Evaluación	**Estándares de aprendizaje evaluables**	**Ponderación**	**Competencias clave**	**Instrumentos de evaluación**
15. Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.	15.1. Conoce los materiales de dibujo y su utilidad.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Observación
	15.2. Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Observación

16. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de recta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.	16.1. Construye los diferentes tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Observación
	16.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Observación
21. Conocer los conceptos de simetrías, giros y traslaciones sencillos aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	21.1. Elabora diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Examen práctico Observación

UNIDAD Nº2: EL VOLUMEN EN EL PLANO Y EN EL ESPACIO.

La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales.

UNIDAD Nº15: SISTEMA DE PROYECCIÓN ORTOGONAL.

Iniciación a la representación de vistas de piezas sencillas.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
15. Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.	15.1. Conoce los materiales de dibujo y su utilidad.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas

				Observación
	15.2. Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Observación
22. Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.	22.1. Realiza las vistas de volúmenes elementales.	B	CMCT AA	Ejercicios de practica Actividades geométricas Observación
1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.	1.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	B	SIEE	Ejercicios de practica Actividades Observación
	1.3. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	B	CEC	Actividades geométricas y plásticas Observación
	1.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	B	CSC	Observación
6. Experimentar con diferentes técnicas y materiales creando figuras tridimensionales.	6.1. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando para crear composiciones y figuras tridimensionales.	B	CEC	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	6.2. Aprovecha y aporta materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando sus cualidades gráfico–plásticas.	B	CSC	Ejercicios de practica Actividades geométricas y plásticas Observación

UNIDAD: USO RESPONSABLE DE LAS TIC.

Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
14. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.	14.1. Elabora documentos digitales para presentar un tema o proyecto, empleando recursos de manera adecuada.	A	CMCT AA	Ejercicios de practica Actividades geométricas y plásticas Observación
	14.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes en diferentes medios.		CMCT AA	Ejercicios de practica Actividades geométricas y plásticas Observación

2ºESO

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS. UNIDADES DIDÁCTICAS.

1ª EVALUACIÓN

- **Inicio de curso, primera quincena de septiembre.**

Prueba inicial de contenidos básicos de carácter plástico y geométrico. Actividades y ejercicios de repaso y consolidación de ciertos contenidos básicos del curso anterior.

- **Segunda quincena.**

UNIDAD Nº0: INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DEL DIBUJO TÉCNICO.

Manejo de la escuadra, cartabón, regla y compás.

UNIDAD Nº7: ELEMENTOS BÁSICOS DEL DIBUJO TÉCNICO.

Punto, línea, tipos de líneas. Posiciones relativas de las rectas. Ángulos. Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz y circunferencia. Teorema de Tales (Aplicación en el método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia).

Ejercicios de mediatriz, bisectriz y del Teorema de Tales. Aplicación del Teorema en el método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
Actividades de aplicaciones artísticas, plásticas.

- **Tercera quincena.**

UNIDAD Nº8: FORMAS POLIGONALES I.

Triángulos. Construcción y resolución de problemas básicos. Puntos y rectas notables.
Ejercicios de construcción de triángulos y de los puntos y rectas notables.

UNIDAD Nº9: FORMAS POLIGONALES II.

Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos.
Repaso de los paralelogramos. Construcción de trapecios y trapezoides.
Ejercicios de cuadriláteros.

◦ Cuarta quincena.

UNIDAD Nº3: LA COMPOSICIÓN. COMPOSICIONES MODULARES.

Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio. Composiciones modulares.
Actividades de aplicaciones artísticas, plásticas.

◦ Quinta quincena.

UNIDAD Nº0: TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS.

Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. Reutilización de materiales y sus cualidades plásticas.

UNIDAD Nº1: ELEMENTOS BÁSICOS DE LA PLÁSTICA.

Punto, línea, plano (forma) y textura. Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos.

Elementos básicos de la plástica: el punto, la línea, el plano (la forma) y la textura. Definición y ejemplo plástico.

PRUEBAS FIN DE EVALUACIÓN. Examen de contenidos geométricos.
OTRAS ACTIVIDADES PLÁSTICAS de cooperación con el centro o con otros organismos.

2ª EVALUACIÓN

◦ Sexta quincena hasta vacaciones.

UNIDAD Nº2: EL COLOR.

Teoría del color. Color luz y color pigmento. Valores expresivos y simbólicos del color.
Actividades de aplicación plástica.

UNIDAD Nº4: PERCEPCIÓN VISUAL.

Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas. Nivel de iconicidad de una imagen. Análisis del significado y significante de una imagen.

◦ Séptima y octava quincena.

UNIDAD Nº10: FORMAS POLIGONALES III.

Los polígonos regulares. Construcción según el lado. Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia (aplicación del Teorema de Tales).
Ejercicios de construcción de polígonos. Aplicaciones plásticas.

◦ Novena y décima quincena.

UNIDAD Nº5: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL I.

Imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masas y la publicidad.

UNIDAD Nº6. EL LENGUAJE DEL CÓMIC.

Elementos y recursos narrativos.
Creación de un cómic.

PRUEBAS FIN DE EVALUACIÓN. Examen de contenidos geométricos.

3ª EVALUACIÓN

◦ Undécima quincena.

UNIDAD Nº11: TANGENCIAS BÁSICAS. ENLACES.

Concepto. Tangencias básicas entre circunferencias y entre recta y circunferencia.
Ejercicios geométricos. Actividades de aplicación plástica.

UNIDAD Nº12: CURVAS TÉCNICAS.

Construcciones básicas de óvalo, ovoide y espiral.
Ejercicios geométricos. Actividades de aplicación plástica.

◦ Duodécima quincena.

UNIDAD Nº13: SISTEMA DE PROYECCIÓN ORTOGONAL.

Vistas de volúmenes sencillos. Conceptos básicos de normalización.

UNIDAD Nº14: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

Perspectiva Axonométrica.

◦ Decimotercera quincena.

UNIDAD Nº5: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL II.

Imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masas y la publicidad.
Actividades de aplicación plástica.

En muchas de las unidades didácticas se trabajará "El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo".
En algunas unidades, se trabajará el uso responsable y educativo de las TIC.

Contenidos que no se impartieron en 1º ESO, curso anterior.

UNIDAD DIDÁCTICA: LA FORMA EN EL ESPACIO.
Se desarrollará en la décima quincena, juntamente con las unidades nº13 y nº14.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

UNIDADES DIDÁCTICAS

BLOQUE: EXPRESIÓN PLÁSTICA.

UNIDAD Nº0: TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS.

Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. Reutilización de materiales y sus cualidades plásticas.

UNIDAD Nº1: ELEMENTOS BÁSICOS DE LA PLÁSTICA.

Punto, línea, plano (forma) y textura. Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos.

UNIDAD Nº2: EL COLOR.

Teoría del color. Color luz y color pigmento. Valores expresivos y simbólicos del color.

UNIDAD Nº3: LA COMPOSICIÓN. COMPOSICIONES MODULARES.

Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio. Composiciones modulares. Dibujo del natural, la proporción.

BLOQUE: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

UNIDAD Nº4: PERCEPCIÓN VISUAL.

Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas. Nivel de iconicidad de una imagen. Análisis del significado y significante de una imagen.

UNIDAD Nº5: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

Imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masas y la publicidad.

UNIDAD Nº6. EL LENGUAJE DEL CÓMIC.

Elementos y recursos narrativos.

BLOQUE: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LOS PROYECTOS.

UNIDAD Nº0: INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DEL DIBUJO TÉCNICO.

Manejo de la escuadra, cartabón, regla y compás.

UNIDAD Nº7: ELEMENTOS BÁSICOS DEL DIBUJO TÉCNICO.

Punto, línea, tipos de líneas. Posiciones relativas de las rectas. Ángulos. Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz y circunferencia. Teorema de Tales.

UNIDAD Nº8: FORMAS POLIGONALES I.

Triángulos. Construcción y resolución de problemas básicos. Puntos y rectas notables.

UNIDAD Nº9: FORMAS POLIGONALES II.

Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos.

UNIDAD Nº10: FORMAS POLIGONALES III.

Los polígonos regulares. Construcción según el lado. Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia (aplicación del Teorema de Tales).

UNIDAD Nº11: TANGENCIAS BÁSICAS. ENLACES.

Concepto. Tangencias básicas entre circunferencias y entre recta y circunferencia.

UNIDAD Nº12: CURVAS TÉCNICAS.

Construcciones básicas de óvalo, ovoide y espiral.

UNIDAD Nº13: SISTEMA DE PROYECCIÓN ORTOGONAL.

Vistas de volúmenes sencillos. Conceptos básicos de normalización.

UNIDAD Nº14: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

Perspectiva Axonométrica.

En muchas de las unidades didácticas se trabajará "El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo".
En algunas unidades, se trabajará el uso responsable y educativo de las TIC.

BLOQUE: EXPRESIÓN PLÁSTICA.

UNIDAD Nº0: TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS.

Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. Reutilización de materiales y sus cualidades plásticas.

UNIDAD Nº1: ELEMENTOS BÁSICOS DE LA PLÁSTICA.

Punto, línea, plano (forma) y textura. Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos.

UNIDAD Nº2: EL COLOR.

Teoría del color. Color luz y color pigmento. Valores expresivos y simbólicos del color.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico plásticas secas, húmedas y mixtas.	1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	B	CEC AA SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	I	CEC AA SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

	1.3. 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.	I	CEC AA SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico–plásticas.	I	CEC AA SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	B	SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.	B	CEC AA	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

Criterios de evaluación	**Estándares de aprendizaje evaluables**	**Ponderación**	**Competencias clave**	**Instrumentos de evaluación**
5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	B	CEC AA	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

	5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.	A	CEC CD AA	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	I	CEC AA	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

UNIDAD Nº3: LA COMPOSICIÓN. COMPOSICIONES MODULARES.

Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio. Composiciones modulares. Dibujo del natural, la proporción.

Criterios de evaluación	**Estándares de aprendizaje evaluables**	**Ponderación**	**Competencias clave**	**Instrumentos de evaluación**
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	B	CEC AA SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.	B	CEC AA SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes	I	CEC AA	Ejercicios de practica Actividades plásticas

	procedimientos gráfico- plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.		SIEE	Observación
	4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.	I	CEC	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

BLOQUE: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

UNIDAD Nº4: PERCEPCIÓN VISUAL.

Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas. Nivel de iconicidad de una imagen. Análisis del significado y significante de una imagen.

UNIDAD Nº5: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

Imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masas y la publicidad.

Ejercicios de practica	Ejercicios de practica	Ejercicios de practica	Ejercicios de practica	Ejercicios de practica
7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar	7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

estas leyes en la elaboración de obras propias.	7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.	A	CCE CMCT	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	B	CEC	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	B	CEC	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.	9.1. Diferencia significante de significado.	I	CMCT	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	9.2. Diseña símbolos gráficos.	I	CEC	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

Criterios de evaluación	**Estándares de aprendizaje evaluables**	**Ponderación**	**Competencias clave**	**Instrumentos de evaluación**

10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.	10.1. 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, storyboard, realización).	I	CEC AA	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	10.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.	B	CEC SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	10.3. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	I	CEC	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
12. Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	12.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	I	CEC CL	Ejercicios de practica Observación

UNIDAD Nº6. EL LENGUAJE DEL CÓMIC.

Elementos y recursos narrativos.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico plásticas secas, húmedas y mixtas.	1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	B	CEC AA SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	I	CEC AA SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	1.3. 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.	I	CEC AA SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	B	SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.	B	CEC AA	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación

10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.	10.1. 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, storyboard, realización).	I	CEC AA	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	10.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.	B	CEC SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	B	CEC AA	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
13. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	13.1. Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	A	CEC CL CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

BLOQUE: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LOS PROYECTOS.

UNIDAD Nº0: INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DEL DIBUJO TÉCNICO.

Manejo de la escuadra, cartabón, regla y compás.

UNIDAD Nº7: ELEMENTOS BÁSICOS DEL DIBUJO TÉCNICO.

Punto, línea, tipos de líneas. Posiciones relativas de las rectas. Ángulos. Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz y circunferencia. Teorema de Tales.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.	14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Examen práctico Observación
	14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Examen práctico Observación
15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y	1 5.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Examen práctico

la bisectriz en problemas sencillos.				Observación

UNIDAD Nº8: FORMAS POLIGONALES I.

Triángulos. Construcción y resolución de problemas básicos. Puntos y rectas notables.

UNIDAD Nº9: FORMAS POLIGONALES II.

Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos.

UNIDAD Nº10: FORMAS POLIGONALES III.

Los polígonos regulares. Construcción según el lado. Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia (aplicación del Teorema de Tales).

Criterios de evaluación	**Estándares de aprendizaje evaluables**	**Ponderación**	**Competencias clave**	**Instrumentos de evaluación**
14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando	14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Examen práctico Observación

claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.	14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Examen práctico Observación
15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.	1 5.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Examen práctico Observación

Criterios de evaluación	**Estándares de aprendizaje evaluables**	**Ponderación**	**Competencias clave**	**Instrumentos de evaluación**
16. Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.	16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos.	I	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Examen práctico Observación
	16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Examen práctico Observación
	16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Examen práctico Observación

	16.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Tales.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Examen práctico Observación

UNIDAD Nº11: TANGENCIAS BÁSICAS. ENLACES.

Concepto. Tangencias básicas entre circunferencias y entre recta y circunferencia.

UNIDAD Nº12: CURVAS TÉCNICAS.

Construcciones básicas de óvalo, ovoide y espiral.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.	14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Examen práctico Observación
	14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Examen práctico Observación

15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.	1 5.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Examen práctico Observación

17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y circunferencias y rectas.	17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Examen práctico Observación
18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.	I	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Examen práctico Observación
	18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.	I	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Examen práctico Observación

UNIDAD Nº13: SISTEMA DE PROYECCIÓN ORTOGONAL.

Vistas de volúmenes sencillos. Conceptos básicos de normalización.

UNIDAD Nº14: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

Perspectiva Axonométrica.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.	14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.	B	CMCT	Ejercicios de practica Observación
	14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	B	CMCT	Ejercicios de practica Observación

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones	19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.	I	CMCT	Ejercicios de practica Observación

20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.	20.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	I	CMCT	Ejercicios de practica Observación

UNIDAD: USO RESPONSABLE DE LAS TIC.

Programas y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.

Criterios de evaluación	**Estándares de aprendizaje evaluables**	**Ponderación**	**Competencias clave**	**Instrumentos de evaluación**
13. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	13.1. Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	A	CEC CL CD	Ejercicios de practica Actividades geométricas y/o plásticas Observación

4ºESO

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS. UNIDADES DIDÁCTICAS.

1ª EVALUACIÓN

- **Inicio de curso, primera quincena, septiembre.**

Pruebas iniciales de contenidos básicos. Actividades y ejercicios plásticos y geométricos.

UNIDAD Nº0: INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DEL DIBUJO TÉCNICO.

Materiales necesarios para la materia.
Manejo de la escuadra, cartabón, regla y compás.

- **Segunda y tercera quincena.**

UNIDAD Nº4: TANGENCIAS BÁSICAS. ENLACES.

Trazado de tangencias y enlaces.
Aplicación en la creación de diseños.

UNIDAD Nº0: TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS.

Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Experimentación con distintos materiales. Materiales y soportes según las diferentes técnicas.

Actividades de aplicación plástica de las tangencias básicas y enlaces, atendiendo al diseño de composiciones, al significado del color y de su representación en obras artísticas.
PRUEBA: EXAMEN DE CONTENIDOS GEOMÉTRICOS.

- **Cuarta quincena.**

UNIDAD Nº3: TRAZADOS FUNDAMENTALES Y DE POLÍGONOS.

Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos.
Trazados de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares con diferentes métodos.

UNIDAD Nº1: VALORES EXPRESIVOS DE LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE PLÁSTICO Y VISUAL.

Significado del color. Estructuras compositivas, Ritmo y movimiento.
Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte.

Actividades de aplicación plástica de las formas poligonales básicas, atendiendo a estructuras compositivas (ritmo y movimiento), al significado del color.

◦ Quinta quincena.

UNIDAD Nº11: LA SIMPLIFICACIÓN DE LA IMAGEN: EL LOGOTIPO.
Concepto y aplicación. Creación de la imagen corporativa, la marca.
Actividad de diseño, creación de la imagen para una marca.

2ª EVALUACIÓN

◦ Sexta y séptima quincena hasta vacaciones.

UNIDAD Nº10: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.

Concepto de diseño y su importancia en la actualidad.
Funciones del diseño.
Ámbitos del diseño: diseño industrial, de espacios, diseño textil, **DISEÑO GRÁFICO** y publicitario.
Análisis y descripción de los elementos del diseño.
Proceso de un proyecto de diseño.

Actividad de diseño gráfico: diseño editorial.

◦ Octava quincena.

UNIDAD Nº5: SISTEMA DE REPRESENTACIÓN.

Conceptos básicos. Fundamentos y aplicaciones en proyectos.
Sistema diédrico, vistas diédricas.

Actividades de realización de las vistas principales de un sólido.

◦ Novena quincena.

UNIDAD Nº8: EL DIBUJO TÉCNICO EN LAS OBRAS DE ARTE.

Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas, arquitectura, diseño y la ingeniería.
Aplicación de los sistemas en un proyecto.

° Décima y undécima quincena.

UNIDAD Nº6: PERSPECTIVA AXONOMÉTRICA.

Perspectiva isométrica y caballera.
Construcción de sólidos básicos.

Actividades de aplicación técnica y plástica del dibujo isométrico.

3ª EVALUACIÓN

° Duodécima y decimotercera quincena hasta vacaciones.

UNIDAD Nº10: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.

Ámbitos del diseño: diseño industrial, de espacios, **DISEÑO TEXTIL**, diseño gráfico y publicitario.
Proceso de un proyecto de diseño.
UNIDAD Nº0: TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS.

Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Experimentación con distintos materiales. Materiales y soportes según las diferentes técnicas.

Actividad de diseño textil, atendiendo al color, a la aplicación de diferentes técnicas. La figura humana y la proporción, canon.

° Decimocuarta quincena.

UNIDAD Nº12: EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

Elementos del lenguaje audiovisual.

UNIDAD Nº10: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.

Ámbitos del diseño: diseño industrial, de espacios, diseño textil, **DISEÑO GRÁFICO** y publicitario.
Proceso de un proyecto de diseño.

Actividad de diseño gráfico: el dibujo científico, analítico. La tipografía.

° Decimocuarta quincena.

UNIDAD Nº13: INTRODUCCIÓN AL CINE Y A LA FOTOGRAFÍA.

Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores estéticos.
Estructura narrativa: storyboard.

Análisis de secuencias cinematográficas.
Creación y manipulación de imágenes por ordenador.

° Decimoquinta quincena.

UNIDAD Nº0: TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS.

Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Experimentación con distintos materiales. Materiales y soportes según las diferentes técnicas. **TÉCNICAS DE ESTAMPACIÓN: EL GRABADO CALCOGRÁFICO.**

° Decimosexta quincena.

UNIDAD Nº7: PERSPECTIVA CÓNICA. CONCEPTOS BÁSICOS.

Conceptos básicos.
Aplicación a proyectos de diseño.

° Decimoséptima quincena.

UNIDAD Nº14: PRODUCTOS AUDIOVISUALES.

Análisis de anuncios audiovisuales.
Desarrollo de un proyecto audiovisual.
Programas de edición de audio y video.

En muchas de las unidades didácticas se trabajará "El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo".
En algunas unidades, se trabajará la utilización de las tecnologías de la información y comunicación para el desarrollo de un proyecto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

UNIDADES DIDÁCTICAS

BLOQUE: EXPRESIÓN PLÁSTICA.

UNIDAD Nº0: TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS.

Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Experimentación con distintos materiales. Materiales y soportes según las diferentes técnicas. Técnicas de estampación: el grabado calcográfico

UNIDAD Nº1: VALORES EXPRESIVOS DE LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE PLÁSTICO Y VISUAL.

Significado del color. Estructuras compositivas, Ritmo y movimiento.
Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte.

UNIDAD Nº2: PROCESO DE CREACIÓN DE UN PROYECTO CREATIVO.

Realización y seguimiento del proceso creativo: bocetos, guion, presentación final y evaluación. (croquis, proyecto, maqueta, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).

BLOQUE: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LOS PROYECTOS.

UNIDAD Nº0: INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DEL DIBUJO TÉCNICO.

Manejo de la escuadra, cartabón, regla y compás.

UNIDAD Nº3: TRAZADOS FUNDAMENTALES Y DE POLÍGONOS.

Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos.
Trazados de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares con diferentes métodos.

UNIDAD Nº4: TANGENCIAS BÁSICAS. ENLACES.

Trazado de tangencias y enlaces.
Aplicación en la creación de diseños.

UNIDAD Nº5: SISTEMA DE REPRESENTACIÓN.

Conceptos básicos. Fundamentos y aplicaciones en proyectos.
Sistema diédrico., vistas diédricas.

UNIDAD Nº6: PERSPECTIVA AXONOMÉTRICA.

Perspectiva isométrica y caballera.

Construcción de sólidos básicos.

UNIDAD Nº7: PERSPECTIVA CÓNICA. CONCEPTOS BÁSICOS.

Conceptos básicos.
Aplicación a proyectos de diseño.

UNIDAD Nº8: EL DIBUJO TÉCNICO EN LAS OBRAS DE ARTE.

Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas, arquitectura, diseño y la ingeniería.
Aplicación de los sistemas en un proyecto.

UNIDAD Nº9: INICIACIÓN AL DISEÑO POR ORDENADOR APLICADO AL DIBUJO TÉCNICO.

Bloque: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.

UNIDAD Nº10: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.

Concepto de diseño y su importancia en la actualidad.
Funciones del diseño.
Ámbitos del diseño: diseño industrial, de espacios, diseño textil, diseño gráfico y publicitario.
Análisis y descripción de los elementos del diseño.
Proceso de un proyecto de diseño.

UNIDAD Nº11: LA SIMPLIFICACIÓN DE LA IMAGEN: EL LOGOTIPO.
Concepto y creación.

Bloque: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

UNIDAD Nº12: EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

Elementos del lenguaje audiovisual.

UNIDAD Nº13: INTRODUCCIÓN AL CINE Y A LA FOTOGRAFÍA.

Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores estéticos.
Estructura narrativa: storyboard.
Análisis de secuencias cinematográficas.
Creación y manipulación de imágenes por ordenador.

UNIDAD Nº14: PRODUCTOS AUDIOVISUALES.

Análisis de anuncios audiovisuales.
Desarrollo de un proyecto audiovisual.

Programas de edición de audio y video.

En muchas de las unidades didácticas se trabajará "El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo".
En algunas unidades, se trabajará la utilización de las tecnologías de la información y comunicación para el desarrollo de un proyecto.

BLOQUE: EXPRESIÓN PLÁSTICA.

UNIDAD Nº0: TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS.

Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Experimentación con distintos materiales. Materiales y soportes según las diferentes técnicas. Técnicas de estampación: el grabado calcográfico

UNIDAD Nº1: VALORES EXPRESIVOS DE LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE PLÁSTICO Y VISUAL.

Significado del color. Estructuras compositivas, Ritmo y movimiento.
Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte.

UNIDAD Nº2: PROCESO DE CREACIÓN DE UN PROYECTO CREATIVO.

Realización y seguimiento del proceso creativo: bocetos, guion, presentación final y evaluación. (croquis, proyecto, maqueta, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
Bloque 1. Expresión plástica				
1. Realizar composiciones creativas, individuales y en	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje plástico y visual.	B	CEC AA	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.	1.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	I	CEC AA	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	1.3. Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas.	I	CEC	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	1.4. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	B	SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
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.	2.1. Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso.	B	CEC AA	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

BLOQUE: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LOS PROYECTOS.

UNIDAD Nº0: INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DEL DIBUJO TÉCNICO.

Manejo de la escuadra, cartabón, regla y compás.

UNIDAD Nº3: TRAZADOS FUNDAMENTALES Y DE POLÍGONOS.

Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos.
Trazados de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares con diferentes métodos.

UNIDAD Nº4: TANGENCIAS BÁSICAS. ENLACES.

Trazado de tangencias y enlaces.
Aplicación en la creación de diseños.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
Bloque 2. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.				
6. 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.	6.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y plásticas Observación
	6.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y plásticas Observación
	6.3. Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y plásticas Observación
	6.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y plásticas Observación
8. Conoce y diferencia programas de dibujo por	8.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la	I	CMCT	Ejercicios de practica

ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	creación de diseños geométricos sencillos.			Actividades geométricas y plásticas Observación

UNIDAD Nº5: SISTEMA DE REPRESENTACIÓN.

Conceptos básicos. Fundamentos y aplicaciones en proyectos.
Sistema diédrico., vistas diédricas.

UNIDAD Nº6: PERSPECTIVA AXONOMÉTRICA.

Perspectiva isométrica y caballera.
Construcción de sólidos básicos.

UNIDAD Nº7: PERSPECTIVA CÓNICA. CONCEPTOS BÁSICOS.

Conceptos básicos.
Aplicación a proyectos de diseño.

UNIDAD Nº8: EL DIBUJO TÉCNICO EN LAS OBRAS DE ARTE.

Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas, arquitectura, diseño y la ingeniería.
Aplicación de los sistemas en un proyecto.

UNIDAD Nº9: INICIACIÓN AL DISEÑO POR ORDENADOR APLICADO AL DIBUJO TÉCNICO.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
Bloque 2. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.				
7. 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.	7.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y plásticas Observación
	7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y plásticas Observación
	7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y plásticas Observación
	7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y plásticas Observación
	7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.	B	SIEE	Ejercicios de practica Actividades geométricas y plásticas Observación

8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación...	8.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	I	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas y plásticas Observación

Bloque: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.

UNIDAD Nº10: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.

Concepto de diseño y su importancia en la actualidad.
Funciones del diseño.
Ámbitos del diseño: diseño industrial, de espacios, diseño textil, diseño gráfico y publicitario.
Análisis y descripción de los elementos del diseño.
Proceso de un proyecto de diseño.

UNIDAD Nº11: LA SIMPLIFICACIÓN DE LA IMAGEN: EL LOGOTIPO.

Concepto y creación.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
Bloque 3. Fundamentos del diseño				

9. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.	9.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	B	CEC	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	9.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad.	B	CEC AA	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	10.1. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño...	B	CEC	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
11. 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.	11.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.	B	CEC AA CMCT	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	11.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	B	CEC	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	11.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo	I	CEC	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

	organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.			
	11.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	A	CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	11.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	B	CEC AA	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	11.6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en equipo, participando activamente en las actividades.	I	SIEE CEC AA	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

Bloque: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

UNIDAD Nº12: EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

Elementos del lenguaje audiovisual.

UNIDAD Nº13: INTRODUCCIÓN AL CINE Y A LA FOTOGRAFÍA.

Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores estéticos.

Estructura narrativa: storyboard.
Análisis de secuencias cinematográficas.
Creación y manipulación de imágenes por ordenador.

UNIDAD Nº14: PRODUCTOS AUDIOVISUALES.

Análisis de anuncios audiovisuales.
Desarrollo de un proyecto audiovisual.
Programas de edición de audio y video.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia				
12. 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...	12.1. Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos.	B	CEC	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	12.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.	I	CEC AA	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	13.1. Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	B	CEC	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

	13.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	B	CEC	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
14. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	14.3. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	B	CEC	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
15. 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.	15.2. Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	B	CEC CL	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

2º ESO

INTRODUCCIÓN

El Taller de Arte y Expresión proporciona al alumno la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, y así ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias. Dentro de un planteamiento global y transversal, esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos creativos e interdisciplinares a partir de distintas propuestas, complementando y reforzando de esta manera, los contenidos trabajados principalmente en Educación Plástica, Visual y Audiovisual, así como en otras asignaturas de la etapa.

La materia ofrece un espacio para reflexionar sobre la experimentación artística, propiciando nuevas estrategias de comunicación y convivencia de forma práctica, al mismo tiempo que el alumnado aprende a mejorar la coordinación visual y manual, a desarrollar la flexibilidad a la hora de entender las ideas y buscar soluciones.

Aunque los contenidos se organizan en tres bloques, a la hora de desarrollarlos sólo pueden aplicarse de forma conjunta. El primer bloque, titulado **El arte para comprender el mundo**, pretende despertar la creatividad del alumnado a través del análisis de ejemplos artísticos del mundo actual y de la historia del arte, estableciendo pautas para el análisis de la experiencia artística como reflejo emocional del ser humano su significado dentro de un contexto particular. El segundo bloque, **El proyecto y proceso creativo**, enseñar alumnado a desarrollar las fases para la realización de un proyecto individual o cooperativo, buscando las soluciones más creativas posibles. El tercer y último bloque, titulado **Expresión y creación de formatos artísticos**, profundiza en la práctica y experimentación de diferentes procedimientos y técnicas, desde las más tradicionales hasta las audiovisuales, priorizando la expresión creativa en proyectos artísticos. Es necesario tener siempre en cuenta que esta materia tiene un carácter marcadamente procedimental y permite hacer compatible la práctica de una metodología tanto individualizada como cooperativa.

COMPETENCIAS CLAVE

Esta materia, por su carácter práctico, interdisciplinar, integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave. *Conciencia y expresiones culturales*. El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con el taller de Arte y Expresión ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversos materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo. *Comunicación lingüística*. Será desarrollada durante todo el curso, ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer el proceso seguido y las soluciones encontradas a problemas planteados en los distintos proyectos, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia. En la elaboración de memorias, el alumnado tendrá que expresar y registrar todas las fases del proceso de creación, potenciando así la competencia comunicativa. *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.* La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciando el pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias básicas en ciencia y tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas. Competencia digital. Se desarrollará a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos. También proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual. Esta competencia será trabajada durante todo el curso, siendo fundamental dada la naturaleza de la materia, bien para registrar todo el proceso del trabajo realizado, como para la creación de un producto audiovisual final. *Aprender a aprender*. Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a

través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo, y aplicando lo aprendido a diversos contextos Competencias sociales y cívicas. A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y AÑO XXXIV Núm. 120 22 de junio de 2015 19538 asumir responsabilidades, potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

TALLER DE ARTE. 2ºESO

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS. UNIDADES DIDÁCTICAS.

1ª EVALUACIÓN

- **Inicio de curso, primera quincena de septiembre.**

Materiales necesarios para el curso. Adaptación de los alumnos al sistema de trabajo. Explicación de cómo seguir las clases digitalmente. Evaluación inicial para analizar la actitud y el nivel de conocimientos con los que los alumnos comienzan el curso.

- **Segunda quincena.**

UNIDAD Nº0: ELABORACIÓN DEL CUADERNO DE TRABAJO.

Diseño de la portada

- **Tercera quincena.**

UNIDAD Nº0: ELABORACIÓN DEL CUADERNO DE TRABAJO.

Diseño gráfico del cuaderno. Lettering: dibujo de letras y de palabras.

- **Cuarta quincena.**

UNIDAD Nº1: LA PREHISTORIA.

- **Quinta quincena.**

UNIDAD Nº2: ARTE ANTIGUO EN LAS CUENCAS FLUVIALES. ARTE EGIPCIO.

- **Sexta quincena.**

UNIDAD Nº2: ARTE ANTIGUO EN LAS CUENCAS FLUVIALES. MESOPOTAMIA Y PERSIA.

2ª EVALUACIÓN

- **Séptima quincena.**

UNIDAD Nº3: ARTE ANTIGUO EN EL MEDITERRÁNEO. ARTE EGEO.

UNIDAD Nº3: ARTE ANTIGUO EN EL MEDITERRÁNEO. PENÍNSULA IBÉRICA: ARTE CELTA E ÍBERO.

- **Octava quincena (hasta vacaciones).**

UNIDAD Nº3: ARTE ANTIGUO EN EL MEDITERRÁNEO. PENÍNSULA IBÉRICA: ARTE CELTA E ÍBERO.

UNIDAD Nº0: ELABORACIÓN DEL CUADERNO DE TRABAJO.

Diseño gráfico del cuaderno. Lettering: composición. Color

- **Novena quincena (desde la vuelta de vacaciones).**

UNIDAD Nº3: ARTE ANTIGUO EN EL MEDITERRÁNEO. GRECIA Y ROMA.

- **Décima quincena.**

UNIDAD Nº3: ARTE ANTIGUO EN EL MEDITERRÁNEO. GRECIA Y ROMA.

- **Undécima quincena.**

UNIDAD Nº4: ALTA EDAD MEDIA. EL ARTE ISLÁMICO.

- **Duodécima quincena.**

UNIDAD Nº5: BAJA EDAD MEDIA. EL ARTE ROMÁNICO.

3ª EVALUACIÓN

- **Decimotercera quincena.**

UNIDAD Nº5: BAJA EDAD MEDIA. EL ARTE GÓTICO.

- **Decimocuarta quincena (hasta vacaciones).**

UNIDAD Nº6: EL ARTE EN LA EDAD MODERNA. EL RENACIMIENTO.

- **Decimoquinta quincena (desde la vuelta de vacaciones).**

UNIDAD Nº6: EL ARTE EN LA EDAD MODERNA. EL BARROCO.

- **Decimosexta quincena.**

UNIDAD Nº7: EL ARTE EN LA EDAD CONTEMPORÁNEA. S. XIX.

- **Decimoséptima quincena.**

UNIDAD 7: EL ARTE EN LA EDAD CONTEMPORÁNEA. PRIMERAS VANGUARDIAS

- **Decimoctava quincena.**

UNIDAD 7: EL ARTE EN LA EDAD CONTEMPORÁNEA. SEGUNDAS VANGUARDIAS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

UNIDAD Nº0: ELABORACIÓN DEL CUADERNO DE TRABAJO.

Diseño de la portada. Diseño gráfico del cuaderno. Lettering: dibujo de letras y de palabras.

UNIDAD Nº1: LA PREHISTORIA.

Etapas. Arte Prehistórico. El arte en el entorno: las cuevas y abrigos prehistóricos.

UNIDAD Nº2: ARTE ANTIGUO EN LAS CUENCAS FLUVIALES. ARTE EGIPCIO.

Arte egipcio. Los dioses y diosas, su representación.
Arte de Mesopotamia. Arte de Sumaria.

UNIDAD Nº3: ARTE ANTIGUO EN EL MEDITERRÁNEO. ARTE EGEO.

Arte Griego. Pinturas negras y pinturas rojas. Vasijas.
Arte Romano. Mosaicos.

UNIDAD Nº3: ARTE ANTIGUO EN EL MEDITERRÁNEO. PENÍNSULA IBÉRICA: ARTE CELTA E ÍBERO.

Arte Celta. Arte Íbero.

UNIDAD Nº4: ALTA EDAD MEDIA. EL ARTE ISLÁMICO.

Arte islámico

UNIDAD Nº5: BAJA EDAD MEDIA. EL ARTE ROMÁNICO.

El Arte Románico. Pintura.

UNIDAD Nº5: BAJA EDAD MEDIA. EL ARTE GÓTICO.

Arte Gótico. Las vidrieras

UNIDAD Nº6: EL ARTE EN LA EDAD MODERNA. EL RENACIMIENTO.

Arte del Renacimiento.

UNIDAD Nº6: EL ARTE EN LA EDAD MODERNA. EL BARROCO.

El Arte del Barroco.

UNIDAD Nº7: EL ARTE EN LA EDAD CONTEMPORÁNEA. S. XIX.

El Modernismo.
Del impresionismo a las primeras Vanguardias: El Simbolismo.

UNIDAD 7: EL ARTE EN LA EDAD CONTEMPORÁNEA. PRIMERAS VANGUARDIAS

Las Vanguardias Históricas. Cubismo. Fauvismo.

UNIDAD 7: EL ARTE EN LA EDAD CONTEMPORÁNEA. SEGUNDAS VANGUARDIAS

Las segundas Vanguardias. Surrealismo. El Dadaísmo.

Todas las unidades tienen un carácter práctico, se plantean actividades de imitación de los diferentes periodos artísticos, atendiendo al tema o motivo, el color, la técnica, la tradición, el estilo, etc.
En todas se aplican los criterios de evaluación de la siguiente tabla.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
Bloque 1. El arte para comprender el mundo				
1. Comprender la obra artística o el objeto en el contexto histórico en el que se produce.	1.1. Analiza e identifica obras de arte y manifestaciones visuales, entendiéndolas en función de su contexto histórico.	B	CEC CL	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	1.2. Reconoce en obras de arte y manifestaciones visuales los elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos y su papel en la obra.	B	CEC CL	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	1.3. Interpreta críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	I	CEC CL AA SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	1.4. Comprende la necesidad de expresión y comunicación de ideas, sentimientos y emociones en diferentes contextos, a través del arte, las imágenes y otros productos estéticos.	B	CEC CL	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
2. Analizar y comentar las distintas	2.1. Distingue, analiza y comenta elementos del lenguaje plástico y visual en distintos tipos de imágenes y manifestaciones artísticas, audiovisuales y multimedia.	B	CEC CL	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

características de los objetos y las obras artísticas.	2.2. Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las imágenes multimedia y las artes.	I	CEC CL SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
Bloque 2. Proyecto y proceso creativo				
3. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.	3.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	B	CEC AA SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	3.2. Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta.	B	CEC AA SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	3.3. Conoce y elige los materiales más adecuados aportándolos al aula para la realización de proyectos artísticos.		CEC AA SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	3.4. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante diferentes propuestas ajustándose a los objetivos finales.	I	CEC AA SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	3.7. Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas.	B	AA CSC	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
Bloque 3. Expresión y creación de formatos artísticos				
4. Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.	4.1. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado.	B	CEC AA CSC SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

5. Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.	5.1. Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones.	A	CEC AA SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	5.2. Reflexiona y evalúa el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	B	CEC CL CSC SIEE	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

MÉTODOS DE TRABAJO 1º, 2º Y 4º ESO

Antes de comenzar el desarrollo de los contenidos es conveniente que el alumno realice una serie de actividades que le motiven y le predispongan a asimilar los contenidos con que se va a trabajar. Así, a partir de la experiencia y la práctica, los alumnos van a reflexionar sobre los contenidos nuevos que se introduzcan, descubriendo por sí mismos sus aciertos y sus errores.

Las actividades deben desarrollarse según un orden creciente de dificultad. Paralelamente a esto, es práctico el utilizar los aprendizajes adquiridos en los temas de dibujo técnico en trabajos de índole creativa. De esta forma unos temas y otros se intercalan y la atención del alumno puede permanecer viva.
En muchos temas será interesante establecer relaciones entre los contenidos específicos del tema y algún estilo artístico que ejemplifique (por ejemplo, colores complementarios y fauvismo), esto propicia ilustrar la explicación del profesor mediante imágenes de obras consagradas o, cuando sea posible, de alumnos de cursos anteriores. También será interesante establecer relaciones entre temas geométricos y su aplicación en las artes, el diseño, etc.
En algunas actividades se promoverá el debate sobre el tema a tratar, con el fin de que los propios alumnos concreten las pautas de actuación en los trabajos; así mismo, en determinados ejercicios será de gran utilidad el análisis de los resultados por parte del grupo.
Mientras realizan sus prácticas el profesor observará el trabajo de cada alumno para orientarle, no ofreciendo resultados, sino proporcionándole los medios para que los busque. Así se favorecerá la creatividad personal. Es importante que el alumno realice sus actividades en el aula y en ocasiones muy concretas terminar en casa. Se reforzarán los temas geométricos con actividades de práctica y refuerzo en casa, como preparación de la prueba o examen.

Es importante detectar el nivel de aprendizaje alcanzado en algunos conocimientos y capacidades básicas para enfrentarse a los nuevos contenidos. Para ello, realizar una *prueba inicial* de dibujo a principio de curso, sirve para

comprobar si los alumnos aplican conceptos de proporción, escala, volumen, profundidad, etc. Esta prueba se completa con ejercicios básicos de dibujo técnico (trazados geométricos).

Dado que el planteamiento y secuenciación de la asignatura sigue un orden creciente de importancia y dificultad, pero comenzando de cero, los alumnos deberían adaptarse bien a los nuevos métodos y conceptos; pero como esto no siempre es así debido a factores contrarios como la desmotivación, mayor lentitud de aprendizaje, o falta de disciplina, es importante que los conceptos se retomen pasado un tiempo para ayudarles a recordar y afianzar los conocimientos.

Se plantearán actividades variadas que recojan los diferentes intereses de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer distintos aspectos en el ámbito de lo visual o de la actividad gráfico-plástica. La actuación multidisciplinar en este punto sería muy enriquecedora.

Habrá que facilitar la aplicación y desarrollo de los contenidos en diferentes contextos que tengan valor y sentido para el alumno, convirtiéndose de esta manera en contenidos que el alumno encuentre de utilidad y ante los que pueda mostrar una actitud abierta y receptiva.

Las actividades que favorecen el trabajo en grupo y cooperativo juegan un papel importante en el aprendizaje. Abordar una actividad de manera colectiva permite que los alumnos conozcan las realidades diferentes de los compañeros y que a su vez valoren estas aportaciones de manera positiva.

MÉTODOS DE TRABAJO. ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS, AGRUPAMIENTOS Y ESPACIOS.

La asignatura de EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL tiene dos horas lectivas a la semana.

Es una asignatura sobre todo práctica, cada unidad didáctica requiere de una breve y básica explicación de los contenidos, que el alumno debe practicar y aprender para luego realizar una aplicación plástica o artística en la mayoría de los casos. En los contenidos geométricos esa explicación es concreta y va de menos a más, debe repetirse una y otra vez con ejercicios prácticos para que el alumno practique y adquiera soltura en el manejo del instrumental técnico y en el trazado de elementos geométricos.

SEMIPRESENCIAL	NO PRESENCIAL
Al tratarse de una materia de dos horas semanales y desconocerse la organización de los horarios en un posible escenario semipresencial, se actuará como si fuese no presencial. Si de las dos horas una es presencial, esa hora se utilizaría en ocasiones para tratar la unidad didáctica y su posterior actividad de aplicación o para desarrollar la misma, dependerá del tipo de contenidos. Es importante la explicación del tema, pero en esta materia la observación de cómo el alumno desarrolla los diferentes pasos para llegar al trabajo final es más necesaria.	Durante un escenario no presencial, la metodología tiene que ser modificada, debido a que el contacto con los alumnos es más individual y telemático, aunque se realicen clases virtuales. ◦ Las actividades que se proponen tendrían una duración de dos semanas (dependerá del tema), entrega del trabajo final, durante el desarrollo de la actividad el alumno va entregando los pasos previos. ◦ Otras actividades serán diarias, los contenidos geométricos. ◦ Las actividades propuestas se colgarán en la plataforma según tema y en los cursos antes del día correspondiente a la hora lectiva, según horario escolar. ◦ El alumno debe realizar la actividad y mandarla al profesor, según la fecha de entrega. Nunca superar la semana de retraso.

	◦ En las actividades teóricas, cuestionarios, después de la corrección del profesor, se envía al alumno un solucionario para la autocorrección. ◦ Sí la actividad no está realizada correctamente o el alumno tiene dudas sobre cómo se hace, se contacta vía telemática con el profesor o al contrario, para las debidas aclaraciones. ◦ Cada alumno pasa a realizar la siguiente actividad y el proceso de entrega, aclaración de dudas, correcciones se vuelve a dar en cada una de las actividades. ◦ El seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno debe ser diario (según horario), de tal modo, el profesor sabe la situación del alumno con respecto a cada actividad. ◦ Cada actividad propuesta se elabora en formato digital, también se utiliza el cuaderno de apuntes como referencia. ◦ Cada actividad tiene una explicación teórica básica, sencilla y comprensible para el alumno con enlaces a tutoriales y ejemplos prácticos con imágenes. Se señalan los pasos (proceso de realización y de entrega) a seguir en cada una de ellas y se muestran ejemplos de presentación de estas, se indica también el tipo de material necesario para su ejecución. ◦ Realización de pruebas y/o exámenes. Dependiendo del tema a tratar se podrá realizar pruebas o exámenes para determinar el

	grado de adquisición de ciertos contenidos, especialmente los geométricos. ◦ Las *clases virtuales*: dos a tres horas al mes dependiendo del tema. Toma de contacto con los alumnos y teoría y explicación de las actividades. La materia tiene dos horas semanales, ocho al mes. Los contenidos se desarrollan de una manera práctica tras una breve explicación, más desarrollada en los contenidos geométricos. Inicio del tema con una clase virtual. ◦ Se utilizará la plataforma Classroom, donde se registra cada nivel y grupo de alumnos por materia. ◦ Se colgarán los diferentes temas con sus correspondientes actividades (modo de entrega, fechas). ◦ Medio de comunicación con los alumnos. ◦ Plataforma Papás para comunicarse con las familias y el equipo educativo. ◦ Plataforma Teams para comunicación equipo educativo.
La materia de TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN tiene dos horas lectivas a la semana.	

<table>
<tr><td colspan="2">Es una asignatura sobre todo práctica, cada unidad didáctica requiere de una breve y básica explicación de los contenidos, que el alumno debe practicar y aprender para luego realizar una aplicación plástica o artística.</td></tr>
<tr><td>SEMIPRESENCIAL</td><td>NO PRESENCIAL</td></tr>
<tr><td>Al tratarse de una materia de dos horas semanales y desconocerse la organización de los horarios en un posible escenario semipresencial se actuará como si fuese no presencial.

Si de las dos horas una es presencial, esa hora se utilizaría en ocasiones para tratar la unidad didáctica y su posterior actividad de aplicación o para desarrollar la misma, dependerá del tipo de contenidos. Es importante la explicación del tema, pero en esta materia la observación de cómo el alumno desarrolla los diferentes pasos para llegar al trabajo final es más necesaria.</td><td>Durante un escenario no presencial, la metodología tiene que ser modificada, debido a que el contacto con los alumnos es más individual y telemático, aunque se realicen clases virtuales.

◦ Las actividades que se proponen tendrían una duración de dos semanas (dependerá del tema), entrega del trabajo final, durante el desarrollo de la actividad el alumno va entregando los pasos previos.
◦ Otras actividades serán diarias, los contenidos geométricos.

◦ Las actividades propuestas se colgarán en la plataforma según tema y en los cursos antes del día correspondiente a la hora lectiva, según horario escolar.
◦ El alumno debe realizar la actividad y mandarla al profesor, según la fecha de entrega. Nunca superar la semana de retraso.

◦ Sí la actividad no está realizada correctamente o el alumno tiene dudas sobre cómo se hace, se contacta vía telemática con el profesor o al contrario, para las debidas aclaraciones.</td></tr>
</table>

	◦ Cada alumno pasa a realizar la siguiente actividad y el proceso de entrega, aclaración de dudas, correcciones se vuelve a dar en cada una de las actividades. ◦ El seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno debe ser diario (según horario), de tal modo, el profesor sabe la situación del alumno con respecto a cada actividad. ◦ Cada actividad propuesta se elabora en formato digital, también se utiliza el cuaderno de apuntes como referencia. ◦ Cada actividad tiene una explicación teórica básica, sencilla y comprensible para el alumno con enlaces a tutoriales y ejemplos prácticos con imágenes. Se señalan los pasos (proceso de realización y de entrega) a seguir en cada una de ellas y se muestran ejemplos de presentación de estas, se indica también el tipo de material necesario para su ejecución. ◦ Las *clases virtuales*: dos a tres horas al mes dependiendo del tema. Toma de contacto con los alumnos y teoría y explicación de las actividades. La materia tiene dos horas semanales, ocho al mes. Los contenidos se desarrollan de una manera práctica tras una breve explicación. Inicio del tema con una clase virtual.

	◦ Se utilizará la **plataforma Classroom**, donde se registra cada nivel y grupo de alumnos por materia. ◦ Se colgarán los diferentes temas con sus correspondientes actividades (modo de entrega, fechas). ◦ Medio de comunicación con los alumnos. ◦ **Plataforma Papás** para comunicarse con las familias y el equipo educativo. ◦ **Plataforma Teams** para comunicación equipo educativo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En cada actividad se evaluará el estándar básico de cada criterio de evaluación.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- El referente para evaluar el aprendizaje de los alumnos son los criterios de evaluación, ya que describen aquello que el alumno debe lograr en esta materia durante este curso, tanto en conocimientos y habilidades como en competencias.
- Los criterios de evaluación se han desglosado y concretado en los estándares de aprendizaje evaluables. Ambos, criterios de evaluación y estándares, aparecen en la programación localizados en cada unidad didáctica, que han sido simplificados a los más básicos. Por tanto, se valorará y calificará el grado de adquisición y logro de cada estándar, en esta situación **sólo los estándares básicos**.

- Además, se emplean diferentes instrumentos o estrategias para medir cada estándar, teniendo diferente peso la información proporcionada por cada uno de estos instrumentos:
    - **Actividades plásticas o de aplicación geométrica:** el instrumento de evaluación principal son los trabajos de aplicación tanto en la parte geométrica como en la parte artística.
    - **Ejercicios de práctica** geométrica o plástica.
    - **Exámenes (geometría):** se realizará algún examen o prueba gráfica y cuestionario teórico si el tema lo exige. Si no se realiza el examen se reforzará con un mayor número de ejercicios prácticos.
    - **Observación directa del trabajo:** se valorará el interés y el trabajo del alumno, la tenencia del material necesario, la respuesta ante las actividades propuestas, la comunicación con el profesor para la resolución de dudas por la vía telemática.
    - **Calificación:** se dará más peso a las actividades plásticas y de aplicación geométrica y a los ejercicios de práctica, menor porcentaje al examen o prueba de geometría (si el tema lo permite).

- No puede haber un desequilibrio evidente entre la medida del estándar proporcionada por las actividades que sustituyen al examen geométrico y la aportada por los trabajos plásticos.
- Dado que esta asignatura es eminentemente práctica, los alumnos deberían entregar en un plazo de tiempo determinado los trabajos propuestos, ya sean de dibujo técnico, artístico o de análisis (escritos), dadas las circunstancias se ha dado mayor flexibilidad en la entrega de actividades. La temporalización en la entrega de trabajos programados por el profesor tiene como fin el que se pueda hacer un seguimiento personal de sus fallos y aciertos, que es lo que determina el saber si el alumno ha progresado o no en la adquisición de conocimientos.
- Imprescindible para evaluar:
    - La entrega de cada actividad propuesta, la realización del examen o prueba y cuestionario. Ejercicios de práctica.
    - Presentar los trabajos atendiendo al tema, la técnica y los materiales pedidos.

MATERIALES Y RECURSOS

Aulas propias de Plástica, con servicio de agua, luz y ventilación.
Equipos fotográficos.
Caballetes de pintura y modelado.
Mesas alargadas de trabajo.
Piezas de escayola y cuerpos geométricos.
Material audiovisual.
Equipos informáticos y audiovisuales del centro (según disponibilidad)
Materiales Educación Plástica, visual y audiovisual:
1ºESO: Cuaderno de apuntes. Materiales específicos de la materia.
2ºESO: Cuaderno de apuntes. Materiales específicos de la materia.
4ºESO: Apuntes. Materiales específicos de la materia.
Materiales Taller de Arte y Expresión.
Apuntes y fotocopias de imágnes. Materiales específicos de la materia.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

El referente para evaluar el aprendizaje de los alumnos son los criterios de evaluación, ya que describen aquello que el alumno debe lograr en esta materia durante este curso, tanto en conocimientos y habilidades como en competencias.

Los criterios de evaluación se han desglosado y concretado en los estándares de aprendizaje evaluables. Ambos, criterios de evaluación y estándares, aparecen en la programación localizados en cada unidad didáctica. Por tanto, se valorará y calificará el grado de adquisición y logro de cada estándar.

Por otro lado, los estándares se han clasificado en tres tipos, según su grado de dificultad: básicos, intermedios y avanzados. La ponderación de estos tres tipos de estándares, con respecto al total de la nota del alumno:

- Los estándares básicos tendrán el mayor porcentaje, en segundo lugar, los intermedios y por último los avanzados.

Además, se emplean diferentes instrumentos o estrategias para medir cada estándar, teniendo diferente peso la información proporcionada por cada uno de estos instrumentos.

Exámenes: 40% de la nota del estándar

Ejercicios prácticos, plásticos y/o geométricos: 40% de la nota del estándar; 80% si no hay examen en esa evaluación y el instrumento de evaluación principal son los trabajos de aplicación.

Observación directa del trabajo en clase: 20% (cuaderno, atención, empleo del material, trabajo en clase, ejercicios de práctica, tareas de casa realizadas…)

No puede haber un desequilibrio evidente entre la medida del estándar proporcionada por los exámenes y la aportada por los trabajos. Así, si un alumno consigue alcanzar con gran éxito un estándar con sus trabajos (algunos trabajos son terminados en casa), pero en el examen demuestra un desconocimiento evidente de él, dicho estándar no se considera superado. Tampoco se considera superado si ocurre al revés, es decir, el alumno resuelve bien el estándar en el examen, pero sus trabajos tienen muy mala calidad o no los entrega.

Dado que esta asignatura es eminentemente práctica, los alumnos deberán entregar en un plazo de tiempo determinado los trabajos propuestos, ya sean de dibujo técnico, artístico o de análisis (escritos). Han de presentar todos y cada uno de ellos con puntualidad. La temporalización en la entrega de trabajos programados por el profesor tiene como fin el que se pueda hacer un seguimiento personal de sus fallos y aciertos, que es lo que determina el saber si el alumno ha progresado o no en la adquisición de conocimientos.

Imprescindible para evaluar (sin estos requisitos la calificación será Insuficiente):

- Traer el material requerido para las clases.
- Presentar todos los trabajos atendiendo al tema, la técnica y los materiales pedidos.

Una vez evaluado todo lo anterior, la media de notas dará lugar a la calificación por trimestre, y la media de las calificaciones trimestrales a la calificación final. Aprobando previamente todas las evaluaciones se hará la media.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN.

Los alumnos que no superen la materia en alguna evaluación deberán repetir exámenes y trabajos, o entregar los que no presentaron en su día cuando determine el profesor. De no ser así, tendrán otra oportunidad en junio para recuperar y realizar una prueba teórico-práctica de las evaluaciones suspensas.

Si el alumno no asiste con regularidad a clase y, a pesar de los correspondientes avisos a la familia, tiene excesivas faltas de asistencia injustificadas al mes, se considera que ha abandonado la asignatura y pierde la evaluación continua.

Se seguirá un **Programa de Refuerzo** individualizado para recuperar, adaptado a cada caso.

Los alumnos con **pérdida de evaluación** o **pendientes** del curso anterior deberán presentar los ejercicios y trabajos del curso para poder realizar una prueba teórico-práctica final. Para los pendientes se realizará una convocatoria, evaluando el profesor de la materia o el Departamento si no la cursara.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO

La atención a la diversidad atiende a las peculiaridades propias del alumnado y supone acomodar el proceso de enseñanza y aprendizaje a las distintas peculiaridades encontradas.

En las actividades más creativas cada alumno se marca su propio nivel. El profesor, a aquellos con mayor facilidad, intentará hacerles avanzar en su imaginación y técnica, de esta manera se procura que cada alumno utilice los cauces expresivos que le resulten más naturales.

Una vez explicados los conceptos, el profesor atiende individualmente a los alumnos con dificultades de comprensión.

Tener un profesor de apoyo sería algo decisivo en la consecución, para los alumnos con más dificultades, del nivel adecuado al ciclo en el que se encuentran.

En la evaluación continua del alumno se tendrá en cuenta el progreso alcanzado y el afán de superación. Cada alumno será juzgado según un criterio individualizado, aunque tendrá que lograr un nivel de aprendizaje sobre los contenidos fijados.

Los alumnos con graves problemas de aprendizaje tendrán un planteamiento de ejercicios alternativos siempre que se estime necesario. Seguirán la secuenciación de los contenidos similar, en lo posible, a la del resto del grupo, pero en aquellos temas en los que no consigan llegar al nivel mínimo, se les ofrecerá realizar actividades que se adecuen más a sus capacidades, sin diferir por completo de lo planteado a sus compañeros. De esta manera se espera que se encuentren motivados a superarse.

Será suficiente en la mayoría de los casos agotar las medidas ordinarias, flexibilizando los distintos elementos del currículo:

OBJETIVOS: Priorizando unos frente a otros, atendiendo a su funcionalidad.

CONTENIDOS: Seleccionando y ordenando contenidos fundamentales. Retomando y en su caso cumpliendo contenidos. Priorizando contenidos (áreas y bloques). Modificando secuencias.

METODOLOGÍA: Modificando agrupamientos. Seleccionando materiales. Variando las actividades. Adaptando los materiales.

EVALUACIÓN: Modificando si fuera necesario la selección de técnicas e instrumentos de evaluación. Adaptando dichas técnicas e instrumentos.

TEMPORIZACIÓN: Modificándola para determinados aprendizajes.

OBJETIVOS GENERALES DEL BACHILLERATO

El bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

a. Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española y por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa y favorezca la sostenibilidad.
b. Consolidar una madurez personal y social que les pe-mita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico, y prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
c. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas con discapacidad.
d. Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal. e. Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
f. Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
g. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
h. Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución, y participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
i. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
j. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos.
Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
k. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

m. Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

n. Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

ñ. Conocer, valorar y respetar el patrimonio natural, cultural e histórico de Castilla-La Mancha, para participar de forma cooperativa y solidaria para su desarrollo y mejora.

DIBUJO TÉCNICO I Y II
1º Y 2º BACHILLERATO

INTRODUCCIÓN.

El Dibujo Técnico surge como un medio de expresión y comunicación indispensable, tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas como para la comprensión gráfica de bocetos y proyectos tecnológicos y artísticos cuyo último fin sea la creación de productos que puedan tener un valor utilitario, artístico o ambos a la vez. La asignatura favorece la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos, lo que la convierte en una valiosa ayuda formativa de carácter general.

Entre sus finalidades figura de manera específica dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca. Su dominio es internacional y tiende a la universalidad.

El Dibujo Técnico, por tanto, se hace imprescindible como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales, de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea diseñar, crear o producir, es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

Así, para hacer posible el conocimiento del mundo que nos rodea, es preciso que el alumnado adquiera competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a la norma en los sistemas de representación convencionales. Esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su "visión espacial", entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas.

Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el alumnado aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y la elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

La materia se organiza en dos cursos. Durante el primer curso se trabajan los contenidos relacionados con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques de contenidos: Geometría, Sistemas de representación, y Normalización. Se trata de que el alumno tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones.

A lo largo del segundo curso, además de continuar trabajando los contenidos de los bloques ya iniciados en primero, especialmente los relacionados con la resolución de problemas geométricos complejos y con la utilización de los procedimientos característicos del sistema diédrico, se introduce un bloque de contenidos nuevo, denominado Documentación gráfica de proyectos para la integración de los contenidos adquiridos en la etapa.

En el primer bloque, denominado Geometría y Dibujo Técnico, se desarrollan, durante los dos cursos que componen esta etapa, los contenidos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, al tiempo que analiza su presencia en la naturaleza y el arte a lo largo de la historia, y sus aplicaciones al mundo científico y técnico.

De manera análoga, el segundo bloque dedicado a los Sistemas de representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, y de los sistemas diédrico y de planos acotados. Este bloque debe abordarse de manera integrada para permitir descubrir las relaciones entre sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno. Además, es conveniente potenciar la utilización del dibujo "a mano alzada" o croquización como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación.

El tercer bloque de contenidos, en el primer curso es Normalización, pretende dotar al alumnado de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. Este bloque está especialmente relacionado con el proceso de elaboración de proyectos, objeto del último bloque de contenidos, por lo que, aunque la secuencia establecida sitúa este bloque de manera específica en el primer curso, su condición de lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa.

El tercer bloque de contenidos, en el segundo curso, denominado Proyectos, tiene como objetivo principal que el alumnado movilice e interrelacione los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utilice para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

Finalmente, cabe destacar el papel cada vez más predominante de las nuevas tecnologías, especialmente de la utilización de programas de diseño asistido por ordenador, de herramientas vectoriales para la edición gráfica o de aplicaciones de geometría interactiva. Su inclusión en el currículo, no como contenido en sí mismo sino como herramienta, debe de servir para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirva de estímulo en su formación y permita la adquisición

de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia de Dibujo Técnico.

COMPETENCIAS CLAVE

Esta asignatura, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

La **Comunicación lingüística**, será desarrollada a través de todos los bloques de contenido, ya que los alumnos desarrollan, explican, exponen y defienden sus propios proyectos y trabajos, al igual que aprenden y desarrollan un amplio vocabulario técnico relativo a la materia.

Es importante destacar el aprendizaje del Dibujo Técnico como lenguaje universal y objetivo, es un medio de expresión y comunicación de ideas indispensable, tanto en el desarrollo de procesos de investigación científica, como en la compresión gráfica de proyectos tecnológicos cuyo último fin sea la creación y fabricación de un producto.

La adquisición de la **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**s produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial para explicar y describir la realidad. Esto viene dado al aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

La resolución de problemas geométricos de manera gráfica, el análisis de las relaciones entre diferentes objetos planos o tridimensionales (proporcionalidad, semejanza, escalas) y el estudio del espacio y la forma, contribuirán al desarrollo de esta competencia.

Mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior, derivando en el desarrollo del pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias en ciencia y tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

La **Competencia digital** es desarrollada a través del uso de las Tecnologías de la información ya comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, y su transmisión en diferentes soportes, para la realización de proyectos, además de proporcionar destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos de dibujo y diseño, ofreciendo un nuevo

soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual.

Aprender a aprender, al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado, integra una búsqueda personal expresiva en el proceso creativo y la resolución de problemas y realización de proyectos, organizando su propio aprendizaje y gestionando el tiempo y la información eficazmente. El alumno toma conciencia del propio proceso de aprendizaje y de las necesidades de aprendizaje de cada uno, determinando las oportunidades disponibles y siendo capaces de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito. Esta materia fomenta la motivación y la confianza en uno mismo, aplicando lo aprendido a diversos contextos

En las **Competencias sociales y cívicas**, esta materia constituye un buen vehículo para su desarrollo, en aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo y una integración social, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.

Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en uno mismo, integridad y honestidad; y adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público.

En el **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**, el dibujo técnico, como disciplina, requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia, se incluyen planificación previa en la resolución de problemas y elaboración de proyectos, la iniciativa e innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal de las alumnas y los alumnos. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo y asumir responsabilidades;

desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

En la Conciencia y expresiones culturales, integra actividades y conocimientos en el campo cultural, donde se muestra la relevancia de los aspectos estéticos del Dibujo Técnico, favoreciéndose el desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético. Asimismo, cuando se analizan las aportaciones que hicieron las culturas de diferentes épocas al Dibujo Técnico, se colabora en el conocimiento de los factores de evolución y antecedentes históricos del mundo contemporáneo. En el campo de los conocimientos, se adquirirá esta competencia, a través de la identificación de los elementos expresivos básicos, y los materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el conocimiento de los fundamentos de representación y las leyes perceptivas.

Desde su vertiente geométrica, el Dibujo Técnico también puede ser utilizado como herramienta de lectura y comprensión en el campo del arte, no sólo como elemento indispensable en la concepción de la estructura interna y composición, sino, en la mayoría de las ocasiones, como lenguaje oculto transmisor de mensajes e ideas dentro de las obras de creadas en diferentes épocas históricas. En este sentido, la inclusión de contenidos relativos al Arte y la Naturaleza en relación con el Dibujo Técnico tiene como finalidad ayudar a desvelar y a comprender aspectos culturales que sin él, posiblemente, pasarían inadvertidos, fomentando el interés, el respeto y la valoración crítica de las obras artísticas y culturales.

DIBUJO TÉCNICO. 1ºBACHILLERATO

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS. UNIDADES DIDÁCTICAS.

1ª EVALUACIÓN

- **Inicio de curso, primera quincena de septiembre.**

Materiales necesarios para el curso. Adaptación de los alumnos al sistema de trabajo. Explicación de cómo seguir las clases digitalmente. Evaluación inicial para analizar la actitud y el nivel de conocimientos con los que los alumnos comienzan el curso.

- **Segunda quincena.**

UNIDAD Nº1: TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO.

- **Tercera quincena.**

UNIDAD Nº1: TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO.

- **Cuarta quincena.**

UNIDAD Nº3: PROPORCIONALIDAD, SEMEJANZA, ESCALAS.

UNIDAD Nº14: NORMALIZACIÓN.

UNIDAD Nº15: VISTAS.

- **Quinta quincena.**

UNIDAD Nº4: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS.

UNIDAD Nº2: POLÍGONOS.

UNIDAD Nº15: VISTAS.

- **Sexta quincena.**

UNIDAD Nº2: POLÍGONOS.

UNIDAD Nº5: TANGENCIAS.

UNIDAD Nº15: VISTAS. PERSPECTIVA A PARTIR DE VISTAS.

2ª EVALUACIÓN

- **Séptima quincena.**

UNIDAD Nº6: CURVAS TÉCNICAS.

UNIDAD Nº7: CURVAS CÓNICAS.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. EL PUNTO.

UNIDAD Nº15: VISTAS. PERSPECTIVA A PARTIR DE VISTAS.

UNIDAD Nº16: ACOTACIÓN.

- **Octava quincena (hasta vacaciones).**

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. LA RECTA.

UNIDAD Nº16: ACOTACIÓN.

- **Novena quincena (desde la vuelta de vacaciones).**

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. EL PLANO.

UNIDAD Nº16: ACOTACIÓN.

- **Décima quincena.**

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. EL PLANO.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. VERDADERA MAGNITUD-CAMBIOS DE PLANO.

UNIDAD Nº16: ACOTACIÓN.

- **Undécima quincena.**

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. VERDADERA MAGNITUD-ABATIMIENTOS.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. INTERSECCIONES.

- **Duodécima quincena.**

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. PARALELISMO.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. PERPENDICULARIDAD.

3ª EVALUACIÓN

- **Decimotercera quincena.**

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. SECCIONES.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. DISTANCIAS.

- **Decimocuarta quincena (hasta vacaciones).**

UNIDAD Nº10: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL. PUNTO Y RECTA.

UNIDAD Nº10: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL. PLANO. FIGURAS

- **Decimoquinta quincena (desde la vuelta de vacaciones).**

UNIDAD Nº11: SISTEMA AXONOMÉTRICO OBLICUO. PERSPECTIVA CABALLERA Y MILITAR.

UNIDADES Nº12 Y 13: SISTEMA CÓNICO. PERSPECTIVA CÓNICA. FUNDAMENTOS Y REPRESENTACIÓN DEL PUNTO

- **Decimosexta quincena.**

UNIDAD Nº13: PERSPECTIVA CÓNICA. LA RECTA.

UNIDAD Nº13: PERSPECTIVA CÓNICA. EL PLANO. LA CIRCUNFERENCIA.

- **Decimoséptima quincena.**

UNIDAD 13: PERSPECTIVA CÓNICA. INTERSECCIONES. ESCALAS. MÉTODOS PERSPECTIVOS.

UNIDAD Nº13: PERSPECTIVA CÓNICA. PERSPECTIVA DE CUERPOS Y FIGURAS.

- **Decimoctava quincena.**

UNIDAD 15: CORTES. SECCIONES. ROTURAS.

UNIDAD 9: SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS.

UNIDAD 16: ACOTACIÓN.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

UNIDADES DIDÁCTICAS

UNIDAD Nº1: TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO.

UNIDAD Nº2: POLÍGONOS.

UNIDAD Nº3: PROPORCIONALIDAD, SEMEJANZA, ESCALAS.

UNIDAD Nº4: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS.

UNIDAD Nº5: TANGENCIAS.

UNIDAD Nº6: CURVAS TÉCNICAS.

UNIDAD Nº7: CURVAS CÓNICAS.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. EL PUNTO.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. LA RECTA.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. EL PLANO.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. VERDADERA MAGNITUD-CAMBIOS DE PLANO.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. VERDADERA MAGNITUD-ABATIMIENTOS.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. INTERSECCIONES.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. PARALELISMO.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. PERPENDICULARIDAD.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. DISTANCIAS.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. SECCIONES.

UNIDAD Nº10: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL. PUNTO Y RECTA.

UNIDAD Nº10: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL. PLANO. FIGURAS

UNIDAD Nº11: SISTEMA AXONOMÉTRICO OBLICUO. PERSPECTIVA CABALLERA Y MILITAR.

UNIDADES Nº12 Y 13: SISTEMA CÓNICO. PERSPECTIVA CÓNICA. FUNDAMENTOS Y REPRESENTACIÓN DEL PUNTO

UNIDAD Nº13: PERSPECTIVA CÓNICA. LA RECTA.

UNIDAD Nº13: PERSPECTIVA CÓNICA. EL PLANO. LA CIRCUNFERENCIA.

UNIDAD 13: PERSPECTIVA CÓNICA. INTERSECCIONES. ESCALAS. MÉTODOS PERSPECTIVOS.

UNIDAD Nº13: PERSPECTIVA CÓNICA. PERSPECTIVA DE CUERPOS Y FIGURAS.

UNIDAD Nº14: NORMALIZACIÓN.

UNIDAD Nº15: VISTAS.

UNIDAD Nº15: VISTAS. PERSPECTIVA A PARTIR DE VISTAS.

UNIDAD Nº16: ACOTACIÓN.

UNIDAD Nº1: TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO.

UNIDAD Nº2: POLÍGONOS.

UNIDAD Nº3: PROPORCIONALIDAD, SEMEJANZA, ESCALAS.

UNIDAD Nº4: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
Bloque I: Geometría y Dibujo Técnico				
1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano cola ayuda de útiles convencionales y digitales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.	1.1. Determina con la ayuda de los instrumentos de dibujo (regla, escuadra, cartabón y compás) los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
	1.3. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.	I	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con	1.2. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.	I	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

la ayuda de útiles convencionales y digitales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.	1.3. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.	B	CMCT CL	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
	1.4. Resuelve triángulos, cuadriláteros y polígonos con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico, aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.	A	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

	1.5. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, coordenadas o relaciones de semejanza.	I	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
	1.6. Resuelve problemas de proporcionalidad y reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.	A	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

	1.7. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus propiedades y	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

	aplicándolas para la resolución de problemas geométricos, módulos y redes modulares.			
	1.8. Resuelve problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	I	CMCT SIEE	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

UNIDAD Nº5: TANGENCIAS.

UNIDAD Nº6: CURVAS TÉCNICAS.

Criterios de evaluación	**Estándares de aprendizaje evaluables**	**Ponderación**	**Competencias clave**	**Instrumentos de evaluación**
Bloque I: Geometría y Dibujo Técnico				
2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos	2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.	B	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.	I	CMCT SIEE	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
	2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	A	CMCT CEC	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción	2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.	B	SIEE	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos	2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	A	CEC	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

UNIDAD Nº7: CURVAS CÓNICAS.

Criterios de evaluación	**Estándares de aprendizaje evaluables**	**Ponderación**	**Competencias clave**	**Instrumentos de evaluación**
Bloque I: Geometría y Dibujo Técnico				
3. Dibujar curvas cónicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para su construcción.	3.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y sus propiedades, utilizándolas para su trazado determinando previamente los elementos que las definen.	I	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. EL PUNTO. LA RECTA. EL PLANO.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. INTERSECCIONES.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. PARALELISMO.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. PERPENDICULARIDAD.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. DISTANCIAS.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. VERDADERA MAGNITUD-CAMBIOS DE PLANO-ABATIMIENTOS.

UNIDAD Nº8: SISTEMA DIÉDRICO. SECCIONES.

Criterios de evaluación	**Estándares de aprendizaje evaluables**	**Ponderación**	**Competencias clave**	**Instrumentos de evaluación**
Bloque 2: Sistemas de representación				
5. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que	5.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.	B	SIEE CL	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

se desee mostrar y de los recursos disponibles.	5.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada (croquis) de un mismo cuerpo geométrico sencillo.	I	AA	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
	5.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.	B	AA	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
	5.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.	I	CL	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
6. Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas, así como representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.	6.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.	A	CEC CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
	6.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).	I	CEC	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

	6.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud, con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.	A	CL CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

	6.4. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvase nivel.	I	SIEE CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

UNIDAD Nº10: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL. PUNTO Y RECTA.

UNIDAD Nº10: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL. PLANO. FIGURAS

UNIDAD Nº11: SISTEMA AXONOMÉTRICO OBLICUO. PERSPECTIVA CABALLERA Y MILITAR.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
Bloque 2: Sistemas de representación				
7. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.	7.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.	I	SIEE	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
	7.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.	I	SIEE AA	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
	7.3. Maneja con destreza y precisión los instrumentos de dibujo técnico para realizar las diferentes perspectivas, poniendo sumo cuidado en la utilización de los diferentes tipos de líneas, en pro de la claridad del dibujo.	B	CEC CL	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

UNIDADES Nº12 Y 13: SISTEMA CÓNICO. PERSPECTIVA CÓNICA. FUNDAMENTOS Y REPRESENTACIÓN DEL PUNTO

UNIDAD Nº13: PERSPECTIVA CÓNICA. LA RECTA.

UNIDAD Nº13: PERSPECTIVA CÓNICA. EL PLANO. LA CIRCUNFERENCIA.

UNIDAD 13: PERSPECTIVA CÓNICA. INTERSECCIONES. ESCALAS. MÉTODOS PERSPECTIVOS.

UNIDAD Nº13: PERSPECTIVA CÓNICA. PERSPECTIVA DE CUERPOS Y FIGURAS.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
Bloque 2: Sistemas de representación				
8. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.	8.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.	B	SIEE	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
	8.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.	B	CEC	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
	8.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda	A	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

	de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos,			
	8.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.	I	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

UNIDAD Nº14: NORMALIZACIÓN.

UNIDAD Nº15: VISTAS.

UNIDAD Nº15: VISTAS. PERSPECTIVA A PARTIR DE VISTAS.

Criterios de evaluación	**Estándares de aprendizaje evaluables**	**Ponderación**	**Competencias clave**	**Instrumentos de evaluación**
Bloque 3: Normalización				

9. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.	9.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, DIN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.	B	SIEE CL	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
10. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos,	10.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.	A	CMCT	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.	10.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.	A	CL SIEE	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
	10.5. Representa objetos sencillos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.	A	CEC	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
	10.6. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.	B	CEC	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

UNIDAD Nº16: ACOTACIÓN.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Ponderación	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
Bloque 3: Normalización				

9. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.	9.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, DIN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.	B	SIEE CEC	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
10. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.	10.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	I	CMCT CL	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
	10.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	I	CMCT CL	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico
	10.6. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.	B	CEC	Ejercicios de practica Actividades geométricas Examen práctico

2ºBACHILLERATO

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS. UNIDADES DIDÁCTICAS.

U.D.1 TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO.

1ª EVALUACIÓN

° Inicio de curso, primera quincena de septiembre.

Actividades y ejercicios de repaso del curso anterior. Afianzamiento de ciertos contenidos básicos.

U.D.1 TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO.

Lugares geométricos en el plano y en el espacio.

U.D.2 PROPORCIONALIDAD Y SEMEJANZA.

Proporcionalidad directa e inversa.
Media proporcional. Teorema del cateto y de la altura.
Raíz y cuadrado de un segmento.

ACTIVIDADES Y EJERCICIOS DE APLICACIÓN.

° Segunda quincena.

U.D.4 EQUIVALENCIAS.

Conceptos generales. Construcción de figuras planas equivalentes.
Equivalencias entre polígonos.
Equivalencias en superficies curvas.
Relación entre magnitudes lineales y superficies en figuras planas semejantes.

ACTIVIDADES Y EJERCICIOS DE APLICACIÓN.

° Tercera quincena.

U.D.5 POTENCIA, EJE Y CENTRO RADICAL.

Potencia de un punto *P* exterior a la circunferencia.
Eje radical de dos circunferencias.

Centro radical de tres circunferencias.
División áurea de un segmento. Rectángulo áureo.

U.D.7 TANGENCIAS. RESOLUCIÓN POR POTENCIA.

Tangencias, consideraciones generales.
Resolución de tangencias por potencia.

ACTIVIDADES Y EJERCICIOS DE APLICACIÓN.
PRUEBA O EXAMEN DE CONTENIDOS TÉCNICOS.

- **Cuarta quincena.**

U.D.3 POLÍGONOS.

Triángulos. Construcción, Resolución de problemas.
Cuadriláteros. Construcción, Resolución de problemas.
Polígonos regulares. Construcción, Resolución de problemas.

ACTIVIDADES Y EJERCICIOS DE APLICACIÓN.
PRUEBA O EXAMEN DE CONTENIDOS TÉCNICOS.

- **Quinta quincena.**

U.D.9 CURVAS CÓNICAS.

Superficies cónicas. Superficie, secciones y elementos.
La elipse. La hipérbola. La parábola. Definición, elementos, rectas tangentes.
Transformaciones homológicas de la circunferencia en elipse, parábola e hipérbola.

- **Sexta quincena.**

U.D.6 TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS**.**

Proyectividad y homografía. Tipos de proyección.
Homología. Homología plana.
Afinidad plana.
Inversión. Figuras inversas. Aplicación al trazado de tangentes.

◦ Séptima quincena.

U.D.10 SISTEMA DIÉDRICO I: PROYECCIONES AUXILIARES, ABATIMIENTOS, GIROS, INTERSECCIONES Y AFINIDAD.

Proyecciones auxiliares. Abatimientos. Giros.
Intersecciones.

◦ Octava quincena.

U.D.11 SISTEMA DIÉDRICO II: PARALELISMO, PERPENDICULARIDAD, DISTANCIAS Y ÁNGULOS.

Paralelismo. Perpendicularidad.
Distancias. Ángulos.

◦ Novena quincena.

U.D.12 SISTEMA DIÉDRICO III: SUPERFICIES.

Poliedros regulares.
Superficies radiadas.
Pirámide. Secciones planas. Intersección con una recta.
Prisma. Secciones planas. Intersección con una recta.

◦ Decima quincena.

U.D.12 SISTEMA DIÉDRICO III: SUPERFICIES.

Superficie cónica. Cono y Cilindro. Secciones planas. Intersección con una recta
Esfera. Sección plana de la superficie esférica.

◦ Undécima quincena.

U.D.13 SISTEMA AXONOMÉTRICO.

Sistema axonométrico ortogonal:
Escalas axonométricas.
Intersección de planos.

Representación de figuras poliédricas y de revolución.
Paso del sistema diédrico al axonométrico y viceversa.

◦ Duodécima quincena.

U.D.13 SISTEMA AXONOMÉTRICO.

Sistema axonométrico oblicuo:

Perspectivas caballeras y militares. Representación de sólidos.

◦ Decimotercera.

U.D.17 ELABORACIÓN DE DIBUJOS ACOTADOS Y CROQUIS DE CONJUNTO.

Elaboración de bocetos a mano alzada.

Elaboración de croquis y piezas de conjuntos.
Elaboración de dibujos acotados. Reglas de acotación.

◦ Decimocuarta.

U.D.14 PERSPECTIVA CÓNICA.

Elementos del sistema cónico. Plano del cuadro.

Paralelismo. Puntos de fuga.

Medición de rectas. Puntos métricos.

Elaboración de perspectivas frontales y oblicuas sencillas.

◦ Decimoquinta.

U.D.15 PROCESO Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO.

El proyecto. Tipos.

Elaboración de bocetos, croquis y planos.

U.D.16 DESARROLLO DEL PROYECTO.

Desarrollo del proyecto. Presentación de proyectos.

Las TIC, tecnologías de la información y de la comunicación.

U.D.18 DIBUJO ASISTIDO POR ORDENADOR (DAO).

MÉTODOS DE TRABAJO

El proceso metodológico para seguir ha de tener en cuenta las peculiaridades y circunstancias de cada aula, el grupo de alumnos, su momento evolutivo, se adaptará a las características de cada alumno y alumna, favorecerá su capacidad para aprender por sí mismo y para trabajar en equipo, y le iniciará en el conocimiento de la realidad de acuerdo con los principios del método científico.

En consecuencia, proponemos se tengan en cuenta los siguientes principios:

- Hemos de considerar que las materias tratadas tienen un carácter conceptual, y no sólo procedimental, ya que a través de ellas se deben adquirir unos conceptos claros y definidos.
- Los conceptos han de tratarse de forma secuenciada, bien definidos y acotados, por otra parte, deben fomentar la capacidad de abstracción. El desarrollo de la capacidad manual lo conseguirá el propio alumno mediante las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas para cada Unidad Didáctica.
- Lo que se aprende, se construye sobre lo que se conoce de la realidad, completándose con la información que se va adquiriendo, por lo que se debe procurar relacionar las actividades y los temas propuestos con el entorno del alumno/a. De este modo se facilita su autoexpresión, la interpretación de hechos reales y, también, se favorece el pensamiento divergente.
- Los alumno/as, mediante la experimentación y la puesta en común de los trabajos realizados, tienen la posibilidad de aprehender la realidad, favoreciéndose la comunicación entre ellos/as.
- Las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas tienen un referente de seguridad que le permite al alumno/a superar las dificultades de su tarea. Para ello, se presentará un número elevado, progresivo y variado de actividades, que permita trabajar bien la diversidad del alumnado.

Los principios metodológicos en los que basaremos nuestra actividad docente son:

- **Motivación**: Insertar al alumno/a en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es quizás, la tarea más difícil de la labor docente, por lo que, el profesor/a, deberá elaborar estrategias que sustenten la metodología global propuesta.
- **Investigación**: Entendida tanto como principio didáctico que marque la forma de trabajar, como estrategia didáctica. Se plantea una investigación, no en el sentido científico de la palabra, sino en el experimental, es decir, que el alumno/a descubra a través de la experiencia y la observación.
- **Creatividad**: Se trata, no sólo de desarrollar destrezas o lograr técnicas que permitan realizar determinados trabajos o tareas, sino, y sobre todo, de fomentar el uso, de un modo creativo y particular, de diversos procedimientos aplicados a un mismo fin.

MÉTODOS DE TRABAJO. ORGANIZACIÓN DE TIEMPOS, AGRUPAMIENTOS Y ESPACIOS.	
La materia de DIBUJO TÉCNICO I Y II, tiene cuatro horas lectivas a la semana.	
SEMIPRESENCIAL	NO PRESENCIAL
Al tratarse de una materia de cuatro horas semanales y desconocerse la organización de los horarios en un posible escenario semipresencial, se actuará como si fuese no presencial.	Durante un escenario no presencial, la metodología tiene que ser modificada, debido a que el contacto con los alumnos es más individual y telemático, aunque se realicen clases virtuales. Es necesario crear un método de enseñanza a distancia que sea lo más claro posible para los alumnos, dadas las características particulares de la materia de Dibujo Técnico de 2º de Bachillerato. Ésta es una materia totalmente práctica, pero, a la vez, basada en unos conceptos teóricos bastante abstractos y complejos de entender sin la explicación directa del profesor. Además, requiere el desarrollo de la capacidad espacial, la cual se adquiere no sólo con que el alumno estudie y practique, sino con la supervisión continua del profesor. Dado que el libro de texto de los alumnos de la editorial Editex es de gran calidad, pero bastante complejo sin la explicación del profesor, se elaborarán apuntes digitales para cada tema con sus respectivos ejercicios. Estarán compuestos, mediante las propias explicaciones y fragmentos extraídos de libros de diferentes

	editoriales, cada uno de los temas dados, intentando que queden bien estructurados y expuestos con claridad. Se darán algunos ejercicios sin resolver, para corregirlos. En otros ejercicios se aportará, próxima al enunciado del problema, la solución, con la intención de que cada alumno intente resolver primero por sí mismo el ejercicio y, después, contrastará su respuesta con la solución. Además, se darán clases on line a través de la plataforma Classroom, empleando como pantallas de las explicaciones los apuntes y ejercicios que cada alumno reciba previamente. En cuanto a la corrección de los ejercicios que los alumnos entreguen, el modelo de corrección que se puede enviar es una tabla de Word, en la que en una columna aparezca la imagen con la respuesta del alumno y en la columna de al lado aparece la imagen con la solución correcta. Debajo de ambas columnas aparece el texto en donde se explica a cada alumno sus aciertos y errores. Por otro lado, se ofrecerá a los alumnos ayuda interactiva informándoles de distintos portales de Dibujo Técnico con vídeos explicativos bastante claros como: www.Profesordedibujo.com www.Agmatesydibujo.com www.10endibujo.com ° La realización de cada lámina de ejercicios que se plantee tendrá su valoración en la nota, es importante para la adquisición de los conceptos.

	◦ Realización de pruebas y/o exámenes. Se realizarán exámenes o pruebas de cada tema con ejercicios de aplicación, donde el alumno realizará una breve explicación que justifique la utilización de cada trazado técnico. Al final de cada evaluación se podrá realizar una prueba para afianzar contenidos. ◦ Se utilizará la plataforma Classroom, donde se registra cada nivel y grupo de alumnos por materia. ◦ Se colgarán los diferentes temas con sus correspondientes actividades (modo de entrega, fechas). ◦ Medio de comunicación con los alumnos. ◦ Plataforma Papás para comunicarse con las familias y el equipo educativo. ◦ Plataforma Teams para comunicación equipo educativo.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
En cada actividad se evaluará el estándar básico de cada criterio de evaluación y en algunos temas se valorará también ciertos estándares intermedios.	
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	

El referente para evaluar el aprendizaje de los alumnos son los criterios de evaluación, ya que describen aquello que el alumno debe lograr en esta materia durante este curso, tanto en conocimientos y habilidades como en competencias.

Los criterios de evaluación se han desglosado y concretado en los estándares de aprendizaje evaluables. Ambos, criterios de evaluación y estándares, aparecen en la programación localizados en cada unidad didáctica. Por tanto, se valorará y calificará el grado de adquisición y logro de cada estándar.

Además, se emplean diferentes instrumentos o estrategias para medir cada estándar, teniendo diferente peso la información proporcionada por cada uno de estos instrumentos.

Exámenes: 90% de la nota del estándar pasa a tener un peso del 65%

Ejercicios prácticos: 10% de la nota del estándar pasa a tener un peso del 35%

Es imprescindible para evaluar (sin estos requisitos la calificación será negativa):

- Traer el material requerido para las clases.
- Presentar las láminas o ejercicios y obtener una nota media de aprobado en los estándares contemplados en ellos.
- Realizar las pruebas (exámenes).

Aprobando previamente todas las evaluaciones se hará la media para la calificación final.

Criterios de recuperación:

Presentar los ejercicios o láminas pendientes, realizar una prueba teórico-práctica. Se aplican los mismos porcentajes.

MATERIALES Y RECURSOS

Aula de dibujo técnico, con mesas abatibles y taburetes regulables.
Juegos de cuerpos geométricos.
Equipos informáticos y audiovisuales del centro (según disponibilidad). Material audiovisual.

Libros de texto:

Dibujo Técnico I (1º Bach): "Editorial EDITEX".

Dibujo Técnico II (2º Bach): "Editorial EDITEX".

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y DE RECUPERACIÓN

El referente para evaluar el aprendizaje de los alumnos son los criterios de evaluación, ya que describen aquello que el alumno debe lograr en esta materia durante este curso, tanto en conocimientos y habilidades como en competencias.

Los criterios de evaluación se han desglosado y concretado en los estándares de aprendizaje evaluables. Ambos, criterios de evaluación y estándares, aparecen en la programación localizados en cada unidad didáctica. Por tanto, se valorará y calificará el grado de adquisición y logro de cada estándar.

Además, se emplean diferentes instrumentos o estrategias para medir cada estándar, teniendo diferente peso la información proporcionada por cada uno de estos instrumentos.

Exámenes: 90% de la nota del estándar. 80% de la nota (1ºBachillerato)

Ejercicios prácticos: 10% de la nota del estándar. 20% de la nota (1ºBachillerato)

Es imprescindible para evaluar (sin estos requisitos la calificación será negativa):

- Traer el material requerido para las clases.

- Presentar las láminas o ejercicios y obtener una nota media de aprobado en los estándares contemplados en ellos.
- Realizar las pruebas (exámenes).

Aprobando previamente todas las evaluaciones se hará la media para la calificación final.

Criterios de recuperación:

Presentar los ejercicios o láminas pendientes, realizar una prueba teórico-práctica. Se aplican los mismos porcentajes.

PRUEBAS EXTRAORDINARIAS: En junio se realizará una prueba teórico-práctica final de toda la materia.

PÉRDIDA DE EVALUACIÓN Y PENDIENTES: Imprescindible presentar los ejercicios y láminas del curso para poder realizar una prueba teórico-práctica final. Para los pendientes se realizará una convocatoria pública, evaluando el profesor de la materia o el Jefe de Departamento si no la cursa.

OBJETIVOS

La materia de Imagen y Sonido es fundamental para la comprensión de la información en la sociedad actual. La evolución constante de las tecnologías de la información y la comunicación conlleva la creación de nuevas estructuras de mensaje de carácter global que incluyan sonido, imagen y texto.

Por lo tanto, los objetivos principales de esta materia son:

•Aprender a elaborar productos audiovisuales a través del conocimiento y experimentación de las técnicas, procedimientos y conceptos propios del área de la imagen y el sonido.

• Analizar críticamente las distintas manifestaciones audiovisuales a lo largo de la historia y del tratamiento de la información en los distintos medios de comunicación.

• Promueve la formación de ciudadanos críticos, responsables y autónomos, tanto en el análisis de los mensajes como para la utilización responsable de las tecnologías de la información y la comunicación en la elaboración de audiovisuales.

• Favorecer la adquisición de criterio estético, la sensibilidad artística y la capacidad comunicativa.

• Interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de distintos medios para después poder generar los suyos propios, teniendo en cuenta la no discriminación de las personas con discapacidad y la accesibilidad en la elaboración de los documentos.

IMAGEN Y SONIDO

2º BACHILLERATO

INTRODUCCIÓN

La materia de Imagen y Sonido es fundamental para la comprensión de la información en la sociedad actual. La evolución constante de las tecnologías de la información y la comunicación conlleva la creación de nuevas estructuras de mensaje de carácter global que incluyan sonido, imagen y texto. Por lo tanto, el objetivo principal de esta materia es que el alumnado aprenda a elaborar productos audiovisuales a través del conocimiento y experimentación de las técnicas, procedimientos y conceptos propios del área de la imagen y el sonido, partiendo de un análisis crítico de las distintas manifestaciones audiovisuales a lo largo de la historia y del tratamiento de la información en los distintos medios de comunicación.

COMPETENCIAS CLAVE

Esta asignatura, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

Conciencia y expresiones culturales. El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia de Imagen y Sonido, ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversas herramientas y técnicas, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal.

Comunicación lingüística. La materia de Imagen y Sonido conlleva el aprendizaje de un sistema comunicativo propio a través de diferentes códigos, por lo que el alumnado desarrolla la capacidad de interpretar el mundo desde distintos puntos de vista, así como expresar sus propias valoraciones. Los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, tanto de forma oral como escrita, al mismo tiempo que aprenden un amplio vocabulario específico de la materia, desarrollando así la comunicación lingüística.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico. La utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potencia el pensamiento crítico.

Competencia digital. No podemos olvidar que los nuevos soportes de información y comunicación se articulan, en una altísima medida, sobre la imagen y el sonido y además tratan de generar experiencias estéticas en quienes los utilizan. Por otro lado, la misma producción audiovisual cuenta cada vez más con un soporte tecnológico donde la competencia artística y la digital se encuentran enlazadas ineludiblemente. Proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual, así como su importancia en la configuración de equipos técnicos.

Aprender a aprender. Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo,

participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo y aplicando lo aprendido a diversos contextos, lo que conlleva ser capaz de autoevaluarse, tomar responsabilidad y compromiso personal, aceptar errores y aprender de sí mismo y de los demás.

Competencias sociales y cívicas. A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales, teniendo en cuenta que la materia de Imagen y Sonido debe promover que todos los documentos audiovisuales sean accesibles para cualquier persona. El trabajo con herramientas propias del lenguaje audiovisual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

2ºBACHILLERATO

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS. UNIDADES DIDÁCTICAS.

1ª EVALUACIÓN

- **Inicio de curso, primera quincena de septiembre.**

Prueba inicial, cultura audiovisual. Actividades fotográficas básicas.

UNIDAD Nº0: FOTÓGRAFOS Y FOTÓGRAFAS DEL SIGLO XX

Actividades de aplicaciones artísticas, plásticas.

- **Segunda quincena.**

UNIDAD Nº1: PRODUCTOS AUDIOVISUALES.

Actividades de aplicaciones artísticas, plásticas.

- **Tercera quincena.**

UNIDAD Nº2: LA IMAGEN FIJA

Actividades de aplicaciones artísticas, plásticas.

- **Cuarta quincena.**

UNIDAD Nº3: LA IMAGEN FOTOGRÁFICA.

Actividades de aplicaciones artísticas, plásticas.

- **Quinta quincena.**

UNIDAD Nº0: DIRECTORES DE CINE MÁS RELEVANTES

Actividades de aplicaciones artísticas, plásticas.

2ª EVALUACIÓN

- **Sexta y séptima quincena hasta vacaciones.**

UNIDAD Nº5: LA IMAGEN EN MOVIMIENTO.

Actividades de aplicaciones artísticas, plásticas.

- **Octava quincena.**

UNIDAD Nº6: ELABORACIÓN DE GUIONES.

Actividades de aplicaciones artísticas, plásticas.

- **Novena y décima quincena.**

UNIDAD Nº4: LA IMAGEN DIGITAL

Actividades de aplicaciones artísticas, plásticas.

3ª EVALUACIÓN

- **Undécima quincena.**

UNIDAD Nº7: EDICCIÓN DE PIEZAS AUDIOVISUALES.

Actividades de aplicaciones artísticas, plásticas.

- **Duodécima quincena.**

UNIDAD Nº0: COMPOSITORES DE MÚSICA DE CINE
Actividades de aplicaciones artísticas, plásticas.

UNIDAD Nº9: DISEÑO DE BANDAS SONORAS.

Actividades de aplicaciones artísticas, plásticas.

- **Decimotercera quincena.**

UNIDAD Nº9: DISEÑO DE BANDAS SONORAS.

Actividades de aplicaciones artísticas, plásticas.

◦ Decimocuarta quincena.

UNIDAD Nº8: CUALIDADES TÉCNICAS DEL EQUIPAMIENTO DE SONIDO Y MULTIMEDIA.

Actividades de aplicaciones artísticas, plásticas.

◦ Decimoquinta quincena.

UNIDAD Nº10: EQUIPAMIENTO TÉCNICO EN PROYECTOS MULTIMEDIA.

Actividades de aplicaciones artísticas, plásticas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

Bloque 1: Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales

UNIDAD Nº0: FOTÓGRAFOS Y FOTÓGRAFAS MÁS RELEVANTES.

Biografía y obra de los artistas de la fotografía más relevantes.

UNIDAD Nº1: PRODUCTOS AUDIOVISUALES.

Tipos y códigos.
Características expresivas de la imagen fija y en movimiento.
Cualidades funcionales, semánticas y técnicas.

UNIDAD Nº2: LA IMAGEN FIJA

Características propias de la imagen fotográfica, en relación con otras imágenes fijas.
Encuadre en la imagen fija.
Encuadre e iluminación.
El significado de los planos.

UNIDAD Nº3: LA IMAGEN FOTOGRÁFICA.

El ojo humano y la cámara fotográfica.
Partes y usos de los diferentes parámetros de la cámara fotográfica.
Elementos de la iluminación y sus valores expresivos. Tipos de fuentes de luz y posicionamiento.
Procesos de captación de imágenes fijas.
Almacenamiento de documentación fotográfica. Tipos de formatos.

Bloque 2: Análisis de situaciones audiovisuales

UNIDAD Nº0: DIRECTORES DE CINE MÁS RELEVANTES

Biografía y obra de los directores de cine más relevantes.

UNIDAD Nº5: LA IMAGEN EN MOVIMIENTO.

El uso del tiempo en los productos audiovisuales. El plano y la secuencia.
La narración audiovisual: el montaje.
Recorrido histórico del montaje cinematográfico.
El montaje como recurso expresivo

Bloque 3: Elaboración de guiones audiovisuales

UNIDAD Nº6: ELABORACIÓN DE GUIONES.

Tema y estructura narrativa del guion.
El guion literario y fases de producción: idea, documentación, argumento y escaleta.
El guion técnico y el storyboard.
Fases de producción audiovisual.
El guion audio descriptivo.
Proceso creativo del guion en relación con la expresividad de imagen, sonido y música.

Bloque 4: Captación de imágenes fotográficas y de video

UNIDAD Nº3: LA IMAGEN FOTOGRÁFICA.

El ojo humano y la cámara fotográfica.
Partes y usos de los diferentes parámetros de la cámara fotográfica.
Elementos de la iluminación y sus valores expresivos. Tipos de fuentes de luz y posicionamiento.
Procesos de captación de imágenes fijas.
Almacenamiento de documentación fotográfica. Tipos de formatos.

Bloque 5: Tratamiento digital de imágenes

UNIDAD Nº4: LA IMAGEN DIGITAL

La imagen digital: formatos, unidades, tamaño, resolución, modos de color.
Programas de edición digital de imágenes fijas. Herramientas y recursos expresivos

Bloque 6: Edición de piezas visuales
UNIDAD Nº7: EDICCIÓN DE PIEZAS AUDIOVISUALES.

Programas de edición de video. Formatos de almacenaje.
Edición de un video. Rótulos, gráficos, transiciones, sonido, subtítulos, audio descripción y corrección y armonización cromática.
Animación.
Fases de la producción audiovisual.

Bloque 7: Cualidades técnicas del equipamiento de sonido y de los proyectos Multimedia
UNIDAD Nº8: CUALIDADES TÉCNICAS DEL EQUIPAMIENTO DE SONIDO Y MULTIMEDIA.

Analogía entre el oído y la electroacústica.

Historia del registro sonoro.
Electroacústica. Microfonía: tipos y usos. Conexiones. Equipos de registro de entrada, salida y monitoraje. Configuraciones de equipamiento de audio en grabaciones de sonido. Formatos de audio.
Programas de edición de audio.

Bloque 8: Diseño de bandas sonoras

UNIDAD Nº0: COMPOSITORES DE MÚSICA DE CINE

Biografía y obra de los directores de cine más relevantes.

UNIDAD Nº9: DISEÑO DE BANDAS SONORAS.

Elementos de una banda sonora. Valores funcionales, expresivos y comunicativos.
La producción sonora.
Análisis de la parrilla de radio.
Programas de edición de sonido.

Bloque 9. Equipamiento técnico en proyectos multimedia

UNIDAD Nº10: EQUIPAMIENTO TÉCNICO EN PROYECTOS MULTIMEDIA.

Amplificadores, conexiones, características y tipos
Mesa de mezclas, tipos e hardware y software para proyectos multimedia (virtual…
Diferentes tipos de software para hacer animaciones 2d.
Características de los géneros radiofónicos.
Elaboración de un proyecto multimedia con diferentes grados de accesibilidad

UNIDAD Nº0: FOTÓGRAFOS Y FOTÓGRAFAS DEL SIGLO XX

UNIDAD Nº1: PRODUCTOS AUDIOVISUALES.

UNIDAD Nº2: LA IMAGEN FIJA Y MOVIL

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
1. Analizar críticamente los recursos expresivos utilizados en las producciones audiovisuales, relacionando las características funcionales y tipológicas con la consecución de los objetivos comunicativos. Con este criterio se pretende que: el alumno sea capaz de decodificar los diferentes elementos que aparece en las producciones audiovisuales o del lenguaje de la imagen como instrumento de comunicación, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción del conocimiento, las emociones y la conducta.	1.1 Identifica la tipología, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales a partir de su visionado y análisis crítico.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	1.2 Reconoce las características expresivas en composiciones fotográficas y productos audiovisuales y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	1.3 Valora las consecuencias comunicativas de la utilización formal y expresiva del encuadre, el ángulo de cámara y sus movimientos en la resolución de diversas situaciones audiovisuales	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

UNIDAD Nº3: LA IMAGEN FOTOGRÁFICA.

UNIDAD Nº4: LA IMAGEN DIGITAL

UNIDAD Nº5: LA IMAGEN EN MOVIMIENTO.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
2. Analizar situaciones audiovisuales extraídas de productos cinematográficos de diversos géneros, aplicando las técnicas de lenguaje audiovisual y valorando los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual. *Con este criterio se pretende que diferencie los diferentes elementos que aparece en las producciones audiovisuales.* *distinga el significado de los diferentes planos los movimientos de cámara, diferentes puntos de vista y los signos de puntuación en el lenguaje audiovisual .* *entienda la comprensión de la realidad, la construcción del conocimiento, las emociones y la conducta.*	2.1 Analiza los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos fílmicos.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	2.2 Diferencia las aportaciones más significativas producidas en la evolución histórica de las teorías del montaje audiovisual.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	2.3 Valora las consecuencias de la aplicación de las técnicas de montaje fílmico en el mantenimiento de la continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	2.4 Justifica las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.		Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
4. Grabar piezas audiovisuales aplicando técnicas de captación de imágenes fotográficas y de vídeo, reforzando su expresividad mediante	4.1 Compara el proceso de captación de imágenes el ojo humano con la aplicación transferida a los istemas de captación y reproducción visual.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

los recursos y medios técnicos del lenguaje audiovisual. *Con este criterio se pretende que:* *el alumno sea capaz de distinguir los diferentes elementos que componen la cámara fotográfica.* *diferencie los tipos de iluminación, encuadre, punto de vista, composición estética yo técnicas empleadas en los procesos de captación de una fotografía.*	4.2 Justifica el efecto de la iluminación de las secuencias a captar por los sistemas técnicos audiovisuales.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	4.3 Construye la composición estética y narrativa de las imágenes fotográficas y de vídeo a capturar, necesarias para la elaboración de piezas o secuencias audiovisuales sencillas.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	4.4 Dispone la iluminación necesaria para adecuar las condiciones lumínicas de la escena a los dispositivos de captura fotográfica o de vídeo y a las intenciones expresivas.		Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	4.5 Registra con la cámara de vídeo y fotográfica las tomas, planos y secuencias introduciendo los ajustes necesarios de temperatura de color, exposición, resolución, sonido y los metadatos con la información necesaria para su identificación.		Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

Criterios de evaluación	**Estándares de aprendizaje evaluables**	**Competencias clave**	**Instrumentos de evaluación**
5. Realizar el tratamiento digital de imágenes empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija. *Con este criterio se pretende que:*	5.1 Corrige anomalías de las imágenes fijas captadas, realizando los ajustes necesarios y adaptando el resultado a las características del medio o soporte final de las imágenes.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

sea capaz de adquirir las diferentes habilidades y técnicas en el manejo de los diferentes programas de edición y retoque fotográfico. *sabe distinguir los diferentes formatos digitales para utilizarlos según el soporte deseado*	5.2 Elabora la imagen final del proyecto mediante la aplicación de transformaciones y efectos necesarios, empleando técnicas y herramientas específicas de edición.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	5.3 Elige de manera apropiada el tipo de formato de archivo de imágenes fijas, así como distintas alternativas de almacenaje de datos.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

UNIDAD Nº6: ELABORACIÓN DE GUIONES.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
3. Elabora guiones para una producción audiovisual aplicando una estructura narrativa coherente con las posibilidades expresivas de la imagen, el sonido y la música. *Con este criterio se pretende:* *Que el alumno elabore un guión de una producción audiovisual siguiendo las pautas señaladas para culminar el proceso completo.* *Que sea capaz de distinguir los diferentes tipos de guiones y construir el guión de una secuencia de audiovisual.*	3.1 Analiza los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos fílmicos.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	3.2 Diferencia las aportaciones más significativas producidas en la evolución histórica de las teorías del montaje audiovisual.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	3.3 Valora las consecuencias de la aplicación de las técnicas de montaje fílmico en el mantenimiento de la continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

	3.4 Justifica las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.		Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

UNIDAD Nº7: EDICCIÓN DE PIEZAS AUDIOVISUALES.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
6. Editar piezas audiovisuales aplicando técnicas y herramientas de programas de tratamiento de vídeo, relacionando sus posibilidades de articulación y combinación según los tipos de destinatarios. *Con este criterio se pretende que:* *el alumno sea capaz de desarrollar destrezas en lo referente a la información y distinguir como se pone a disposición de los usuarios con los nuevos soportes tecnológicos* *desarrolle habilidades el uso de aplicaciones de programas informáticos para la creación y manipulación de materiales en los diferentes soportes digitales.* *que se fomente la habilidad de trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa, potenciando la forma de pensar creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad, para obtener un trabajo bien hecho y original.*	6.1 Relaciona las especificaciones técnicas y las cualidades operativas del equipamiento de postproducción con las diversas metodologías de montaje y edición en proyectos de cine, vídeo y televisión.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	6.2 Configura el proyecto de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición, considerando el formato adecuado al material original y a la difusión final que se pretende en el proyecto.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	6.3 Edita las piezas de vídeo, las fotografías, los gráficos, los rótulos y los elementos sonoros en la línea de tiempo del programa de edición, realizando transiciones entre los planos, elaborando subtítulos, armonizando el tono y sincronizando la duración de la imagen con el audio.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

	6.4 Exporta la pieza visual de edición a un archivo con el formato necesario para su posterior reproducción.		Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	6.5 Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.		Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	6.7 Analiza y valora los productos de audiodescripción y subtitulación de obras audiovisuales y multimedia para la atención a la discapacidad visual y auditiva.		Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

UNIDAD Nº8: CUALIDADES TÉCNICAS DEL EQUIPAMIENTO DE SONIDO.

Criterios de evaluación	**Estándares de aprendizaje evaluables**	**Competencias clave**	**Instrumentos de evaluación**
7. Integrar el sonido e imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro. *Con este criterio se pretende que el alumno :* *Sea capaz de elaborar una banda de audio integrándola en los diferentes soportes multimedia.* *Desarrolle habilidades para crear un guión radiofónico y grabarlo posteriormente.* *Ser capaz de , elaborar sus propias creaciones de audio empleando un*	7.1 .Especifica el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros empleados en la construcción de la banda sonora de una producción audiovisual o radiofónica.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	7.2. Diferencia las características estructurales, expresivas y funcionales de los géneros radiofónicos, a partir del análisis de las parrillas de programación de distintas emisoras de radio.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	7.3 Elabora mediante aplicaciones digitales la banda sonora de un producto audiovisual, dando respuesta a sus requisitos comunicativos**.**	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

vocabulario específico de la comunicación sonora)…			

UNIDAD Nº9: DISEÑO DE BANDAS SONORAS.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
8. Reconocer las cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en programas de radio, grabaciones musicales, y proyectos audiovisuales, justificando sus características funcionales y operativas. *Con este criterio se pretende que:* • *el alumnos distinga los diferentes tipos de micrófono y emplear el adecuada para cada situación,* • *que sea capaz de conexionar los diferentes equipos de audio necesarios para realizar una grabación.* • *desarrolle destrezas en el uso de aplicaciones de programas informáticos para la creación y manipulación de materiales en los diferentes soportes digitales.*	8.1. Reconoce los sistemas de captación y registro sonoro empleados en la producción de audiovisuales y radio.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	8.2. Identifica las prestaciones técnicas de los diversos micrófonos y accesorios necesarios en proyectos audiovisuales y de espectáculos.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	8.3. Describe las prestaciones de líneas de audio con diferentes tipos de cables y conectores, en función de los requisitos de micrófonos, equipos reproductores, equipos informáticos, y equipos de grabación y registro de audio que se van a emplear en proyectos audiovisuales.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	8.4. Analiza las especificaciones técnicas y las cualidades operativas de diversas configuraciones de equipamiento de audio en grabaciones en estudio de música, doblaje y efectos sonoros.		Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

UNIDAD Nº10: EQUIMPAMIENTO TÉCNICO EN PROYECTOS MULTIMEDIA.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Competencias clave	Instrumentos de evaluación
9. Reconocer las prestaciones del equipamiento técnico en proyectos multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos. *Con este criterio se pretende que el alumno :* • *Sea capaz de elaborar una banda de audio integrándola en los diferentes soportes multimedia.* • *Desarrolle habilidades para crear un guión radiofónico y grabarlo posteriormente.* • *Ser capaz de , elaborar sus propias creaciones de audio empleando un vocabulario específico de la comunicación sonora) …*	9.1.. Identifica las prestaciones del equipamiento informático en proyectos multimedia	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	9.2.Diferencia las características estructurales, expresivas y funcionales de los géneros radiofónicos, a partir del análisis de las parrillas de programación de distintas emisoras de radio.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	9.3.. Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.	CEC CD	Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	9.4.. Justifica la utilización de determinados formatos de archivo de imagen, audio y vídeo para		Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación
	9.5.. Valora las necesidades de usuarios con diferentes grados de accesibilidad y las exigencias técnicas de los diversos medios de explotación y las opciones de salida de las aplicaciones multimedia		Ejercicios de practica Actividades plásticas Observación

METODOLOGIA

Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el alumno podrá ser capaz de manejar distintas herramientas en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas. Los contenidos que se desarrollan en los bloques permiten que el alumnado aprenda diferentes recursos, no sólo para crear mensajes, sino para establecer la organización y configuración de equipamientos técnicos necesarios para la captación, la edición y la reproducción de audiovisuales.

La labor principal en la materia de Imagen y Sonido es facilitar las herramientas para la creación de proyectos audiovisuales, proporcionando información y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas y técnicas, al mismo tiempo que estimula y motiva al alumnado para que construya su propia forma de expresión. Esta materia, por lo tanto, se debe impartir desde un enfoque principalmente práctico.

Los contenidos de la materia distribuidos en diferentes bloques, no se tienen que ver como algo rígido e inamovible sino como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo al lenguaje audiovisual aplicado en la elaboración de proyectos individuales o en grupo.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística y promover un uso responsable y educativo. La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece internet así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Es importante recurrir a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores, dispositivos electrónicos y otros equipamientos técnicos en el aula que favorezcan el desarrollo de estos contenidos fundamentales.

La materia de IMAGEN Y SONIDO tiene cuatro horas lectivas a la semana.

Es una asignatura sobre todo práctica, cada unidad didáctica requiere de una breve y básica explicación de los contenidos, que el alumno debe practicar y aprender para luego realizar una aplicación artística.

SEMIPRESENCIAL	NO PRESENCIAL
Se actuará como si fuese no presencial.	Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el alumno podrá ser capaz de manejar distintas herramientas en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas. Los contenidos que se desarrollan en los bloques permiten que el alumnado aprenda diferentes recursos, no sólo para crear mensajes, sino para establecer la organización y configuración de equipamientos técnicos necesarios para la captación, la edición y la reproducción de audiovisuales. La labor principal en la materia de Imagen y Sonido es facilitar las herramientas para la creación de proyectos audiovisuales, proporcionando información y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas y técnicas, al mismo tiempo que estimula y motiva al alumnado para que construya su propia forma de expresión. Esta materia, por lo tanto, se debe impartir desde un enfoque principalmente práctico.

	◦ Cada semana se planteará una actividad o proyecto audiovisual acorde al nivel y al tiempo normal de clase, una hora. La duración de cada actividad y la entrega se puede flexibilizar. ◦ El alumno debe realizar la actividad o proyecto audiovisual y mandarla al profesor, en la semana correspondiente. Sí la actividad no está hecha correctamente o el alumno tiene dudas sobre cómo realizarla, se corrige en el momento y se aclaran las posibles dudas, enviando las correcciones o las aclaraciones según corresponda, en el momento de recibirlas. Así cada alumno pasa a realizar la siguiente actividad y el proceso de entrega, aclaración de dudas, correcciones se vuelve a repetir con cada una de ellas. ◦ Se realizarán clases online donde se expondrá el tema a partir de una presentación PowerPoint. Cada actividad tiene una explicación teórica básica, sencilla y comprensible para el alumno con enlaces a tutoriales. Se han señalado los pasos (proceso de realización y de entrega) a seguir en cada una de ellas y se han mostrado ejemplos de presentación de estas. ◦ Las *clases virtuales*: dos a tres horas a la semana dependiendo del tema. Toma de contacto con los alumnos y teoría y explicación de las actividades. Inicio del tema con una clase virtual. ◦ Se utilizará la plataforma Classroom, donde se registra cada nivel y grupo de alumnos por materia.

	◦ Se colgarán los diferentes temas con sus correspondientes actividades (modo de entrega, fechas). ◦ Medio de comunicación con los alumnos. ◦ Plataforma Papás para comunicarse con las familias y el equipo educativo. ◦ Plataforma Teams para comunicación equipo educativo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En cada actividad se evaluará el estándar básico de cada criterio de evaluación.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El referente para evaluar el aprendizaje de los alumnos son los criterios de evaluación, ya que describen aquello que el alumno debe lograr en esta materia durante este curso, tanto en conocimientos y habilidades como en competencias.

Los criterios de evaluación se han desglosado y concretado en los estándares de aprendizaje evaluables. Ambos, criterios de evaluación y estándares, aparecen en la programación localizados en cada bloque. Por tanto, se valorará y calificará el grado de adquisición y logro de cada estándar.

Además, se emplean diferentes instrumentos o estrategias para medir cada estándar, teniendo diferente peso la información proporcionada por cada uno de estos instrumentos.

Trabajos y proyectos realizados: 80% de la nota de los estándares trabajados.

Ejercicios prácticos en el aula: 20% de la nota de los estándares.

Es imprescindible para evaluar (sin estos requisitos la calificación será negativa):

- Traer el material requerido para las clases.
- Presentar todos los trabajos en modo y fecha y obtener una nota media de aprobado en los estándares contemplados en ellos.

Aprobando previamente todas las evaluaciones se hará la media para la calificación final.

Criterios de recuperación:

Presentar los ejercicios y trabajos pendientes. Se aplican los mismos porcentajes.

PRUEBAS EXTRAORDINARIAS: Se realizará con la entrega de diferentes trabajos y proyectos.

PÉRDIDA DE EVALUACIÓN Y PENDIENTES: Imprescindible presentar todos los trabajos y proyectos planteados durante el curso. Para los pendientes se realizará una convocatoria pública para la entrega de los trabajos correspondientes, evaluando el profesor de la materia o el Jefe de Departamento si no la cursa.

MATERIALES Y RECURSOS

Aula de ordenadores, con mesas alargadas con equipos informáticos y audiovisuales.
Material audiovisual.
Cámaras fotográficas, focos.
Móviles.
Entorno y estancias del centro.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

El referente para evaluar el aprendizaje de los alumnos son los criterios de evaluación, ya que describen aquello que el alumno debe lograr en esta materia durante este curso, tanto en conocimientos y habilidades como en competencias.

Los criterios de evaluación se han desglosado y concretado en los estándares de aprendizaje evaluables. Ambos, criterios de evaluación y estándares, aparecen en la programación localizados en cada bloque. Por tanto, se valorará y calificará el grado de adquisición y logro de cada estándar.

Además, se emplean diferentes instrumentos o estrategias para medir cada estándar, teniendo diferente peso la información proporcionada por cada uno de estos instrumentos.

Trabajos y proyectos realizados: 80% de la nota de los estándares trabajados.

Ejercicios prácticos en el aula: 20% de la nota de los estándares.

Es imprescindible para evaluar (sin estos requisitos la calificación será negativa):

- Traer el material requerido para las clases.
- Presentar todos los trabajos en modo y fecha y obtener una nota media de aprobado en los estándares contemplados en ellos.

Aprobando previamente todas las evaluaciones se hará la media para la calificación final.

Criterios de recuperación:
Presentar los ejercicios y trabajos pendientes. Se aplican los mismos porcentajes.

PRUEBAS EXTRAORDINARIAS: Se realizará con la entrega de diferentes trabajos y proyectos.

PÉRDIDA DE EVALUACIÓN Y PENDIENTES: Imprescindible presentar todos los trabajos y proyectos planteados durante el curso. Para los pendientes se realizará una convocatoria pública para la entrega de los trabajos correspondientes, evaluando el profesor de la materia o el Jefe de Departamento si no la cursa.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Este curso no se realizarán actividades complementarias ni extraescolares. Se participará en eventos propuestos por el centro, por departamentos o instituciones locales: Concurso de tarjetas de Navidad, el día de Halloveen, día del libro, etc. Siempre que la materias del departamento de Artes Plásticas lo permita.

TEMAS TRANSVERSALES

Educación ambiental. Se trabajará inculcando a los alumnos el valor de la Naturaleza y una actitud de respeto hacia ella. Para ello se pueden analizar ambientes, objetos e imágenes presentes en la vida cotidiana, valorando sus cualidades estéticas y su adecuación en el entorno. Se harán trabajos referidos a temas medioambientales y se podrá expresar con imágenes inquietudes personales. También se hablará sobre el impacto que los materiales artísticos producen en la Naturaleza.

Educación para la paz. Favorecerán actitudes de solidaridad, respeto y tolerancia en el aula y también con respecto a grupos sociales, países, etc. Se tendrá una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas actualmente a través de la publicidad y la utilización en la misma de formas y contenidos que denotan una discriminación sexual, social o racial.

Educación cívica y moral. Se persigue una socialización del alumno en su medio, asimilando su entorno visual con una actitud reflexiva. También están relacionados con este tema una serie de actitudes que van dirigidas hacia la valoración, el respeto y la conservación del patrimonio cultural. Así mismo se fomentará el interés por participar en actividades de grupo y de relacionarse con otras personas.

Educación del consumidor. Se trata de forma intensiva y muy amplia a través del análisis de las necesidades de consumo creadas por los mensajes publicitarios. En sus producciones se abordará de forma activa, tomando partido por actitudes sanas y solidarias. Se valorará la utilización y conservación del material, así como el no derrochar materiales y elementos como papel, tinta, pinturas, agua, etc. Y se tratará de inculcar el valor plástico de los materiales de desecho, trabajando por ejemplo con papeles y otros materiales reciclados.

Educación no sexista para la igualdad de oportunidades. Se fomentará el trabajo cooperativo entre chicos y chicas y se intentarán eliminar estereotipos de actividades ligadas al sexo. Se analizarán diversos mensajes publicitarios en los que se desmonten los roles sexistas habituales en este medio.

EVALUACIÓN PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Antes de cada evaluación se comprobará el cumplimiento de la temporalización y adecuación de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

Después de cada evaluación, se realizará un análisis comparativo de los resultados, respecto a otros cursos y otras evaluaciones.

De todo ello se extraerán conclusiones y propondrán las actuaciones oportunas.

MATERIAS PENDIENTES DE OTROS CURSOS

RECUPERACIÓN DE LAS MATERIAS PENDIENTES

Para obtener una calificación positiva en alguna de las materias, los alumnos tienen que:

Alumnos con la materia de Educación Plástica de 1º o/y de 2º ESO

Entregar el Plan de Refuerzo realizado con los temas y materiales indicados y así recuperara el bloque de plástica, además de realizar los diferentes ejercicios de dibujo técnico del mismo plan, para realizar una prueba, examen, y así recuperar el bloque de dibujo técnico.

Alumnos con la materia de Taller de Arte y Expresión de 2º ESO.

Entregar el Plan de Refuerzo realizado, tener todas las actividades hechas según los temas y materiales indicados.

Alumnos con la materia de Dibujo Técnico de 1º Bachillerato

Realizar un examen de los contenidos de la materia.

PLAN DE REFUERZO Y EXAMEN PARA LA ESO

Se entregará a cada alumno por parte del tutor/a o de la profesora del departamento, el plan de refuerzo. En dicho plan se especifican que **actividades plásticas** tiene que realizar el alumno, que tema, materiales, etc.
También las actividades geométricas: los **ejercicios de dibujo técnico** que se plantean además de realizarlos con la mayor limpieza y precisión posible también son ejemplos que deben repetir varias veces porque en ellos se basa el *examen o prueba*.

Si alguna de las actividades o ejercicios plantea alguna duda, se puede resolver preguntando a cualquier miembro del departamento.

Se entregará un:

- Plan de refuerzo para EPVA de 1ºESO
- Plan de refuerzo para EPVA de 2ºESO
- Plan de refuerzo para EPVA de 1º y 2ºESO para aquellos alumnos con ambos niveles. Se especificará los contenidos de cada nivel.
- Plan de refuerzo para TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN de 2ºESO

Los exámenes se distribuirán de la misma manera.

Para aquellos alumnos que tengan el Dibujo Técnico de 1º de bachillerato pendiente, se les entregará un plan de trabajo con los ejercicios entregados el curso anterior, con problemas tipo para preparar el examen.

El examen contará de ejercicios prácticos de aplicación de los trazados y contenidos dados.

FECHA DE EXAMEN Y DE ENTREGA DE LOS PLANES DE REFUERZO

Se realizará el día y hora que coincida con la reunión del departamento, en dos o tres aulas que se concretarán con jefatura.

Las Materias pendientes de otros cursos.	
SEMIPRESENCIAL	NO PRESENCIAL
Se actuará como si fuese no presencial.	◦ Los alumnos con materias pendientes tendrán que realizar el plan de refuerzo y una prueba de contenidos geométricos. ◦ A través de la plataforma se podrán resolver dudas de la realización de cada actividad. ◦ Se utilizará la plataforma Classroom, donde se registra cada nivel y grupo de alumnos por materia. ◦ Se colgarán los diferentes temas con sus correspondientes actividades (modo de entrega, fechas). ◦ Medio de comunicación con los alumnos. ◦ Plataforma Papás para comunicarse con las familias y el equipo educativo. ◦ Plataforma Teams para comunicación equipo educativo.