

IES EL ESCORIAL



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

Curso 2014-2015

Tabla de contenido

I. INTRODUCCIÓN Y ASPECTOS GENERALES.....	4
I.1. Composición y organización del departamento.....	4
I.2. Etapas y materias impartidas por el departamento	4
I.3. Distribución de materias entre el profesorado del departamento.....	5
I.4. Objetivos del departamento para este curso	5
II. ETAPA ESO	5
II.1. Objetivos generales del área en la etapa ESO.....	6
II.2. Aspectos didácticos y metodológicos del área en la etapa ESO	7
II.3. Tratamiento de la diversidad, medidas de atención y adaptaciones curriculares.....	10
II.4. Educación en valores a través del área en la etapa ESO	11
II.5. Materiales y recursos didácticos en la etapa ESO.....	11
II.6. Contribución del área a las competencias básicas en la etapa ESO.....	20
II.7. Estrategias de animación a la lectura a través del área en la etapa ESO.....	24
II.8. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en la etapa ESO	24
II.9. Actividades extraescolares y complementarias del área en ESO.....	24
II.10. Criterios y procedimientos generales de evaluación y calificación del área en la ESO..	25
II.10.1 Criterios y procedimientos de calificación y evaluación durante el curso y en la prueba ordinaria de junio.....	28
II.10.2 Criterios y procedimientos en la calificación extraordinaria de Septiembre	30
II.10.3. Criterios para el tratamiento de los alumnos con materias del área pendientes de cursos anteriores	31
II. 11. Programaciones de las materias del departamento en la ESO	31
II.11.A. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA <u> 1 </u> DE <u> EPV </u> ESO	31
II.11.A.1. Objetivos de la materia.....	31
II.11.A.2. Contenidos	33
II.11.A.3. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones	35
II.11.A.4. Criterios de evaluación	36
II.11.A.5. Competencias básicas	36
II.11.A.6. Criterios específicos de evaluación, calificación y recuperación en la materia	39
II.11.B. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA <u> 2º </u> DE <u> IMAGEN </u> ESO.....	40

II.11.B.1. Objetivos de la materia.....	40
II.11.B.2. Contenidos	40
II.11.B.3. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones.....	42
II.11.B.4. Criterios de evaluación.....	43
II.11.B.5. Competencias básicas	43
II.11.B.6. Criterios específicos de evaluación, calificación y recuperación en la materia	44
II.11.C. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA _3__ DE _EPV_ _ESO	45
II.11.C.1. Objetivos de la materia.....	45
II.11.C.2. Contenidos	46
II.11.C.3. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones.....	46
II.11.C.4. Criterios de evaluación.....	47
II.11.C.5. Competencias básicas	47
II.11.C.6. Criterios específicos de evaluación, calificación y recuperación en la materia	48
II.11.D. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA _4º_ DE _EPV_ _ESO	48
II.11.D.1. Objetivos de la materia.....	48
II.11.D.2. Contenidos.....	50
II.11.D.3. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones	52
II.11.D.4. Criterios de evaluación	52
II.11.D.5. Competencias básicas.....	53
II.11.A.6. Criterios específicos de evaluación, calificación y recuperación en la materia	54
III. ETAPA BACHILLERATO	54
III.1. Objetivos generales del área en Bachillerato.....	54
III.2. Aspectos didácticos y metodológicos del área en Bachillerato	55
III.3. Medidas de atención a la diversidad en Bachillerato	56
III.4. Criterios y procedimientos generales de evaluación y calificación en Bachillerato	56
III.4.1. Criterios generales de calificación durante el curso y procedimientos de recuperación de evaluaciones o partes pendientes.	58
III.4.2. Actividades de evaluación para los alumnos que pierden el derecho a la evaluación continua.....	58
III.4.3. Procedimientos y actividades de recuperación para alumnos con materias pendientes de cursos anteriores.....	58
Recuperación de la Materia Pendiente.....	58
III.4.4. Pruebas extraordinarias de septiembre.....	58
III.5. Materiales y recursos didácticos en Bachillerato.....	59

III.6. Actividades extraescolares y complementarias de las materias de Bachillerato	59
III. 7. Programaciones de las materias de Bachillerato	59
III.7.A. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA 1º DE BACHILLERATO	59
III.7.A.1. Objetivos de la materia.....	60
III.7.A.2. Contenidos	63
DISTRIBUCIÓN TEMPORAL POR MESES.....	63
III.7.A.3. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones	65
III.7.A.4. Criterios de evaluación	65
III.7.A.5. Criterios específicos de evaluación, calificación y recuperación en la materia	65
III.7.B. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA 2º DE BACHILLERATO.....	65
III.7.B1Objetivos de la materia.....	65
II.11.B.2. Contenidos	69
II.11.B.3. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones.....	71
II.11.B.4. Criterios de evaluación.....	71
II.11.B.5. Criterios específicos de evaluación, calificación y recuperación en la materia	71

I. INTRODUCCIÓN Y ASPECTOS GENERALES

I.1. Composición y organización del departamento

El departamento está compuesto por Francisco Javier Sánchez de Goñi, profesor de Enseñanza Secundaria con destino definitivo en el centro y Ana Gutiérrez del Olmo profesora de Enseñanza Secundaria bilingüe en comisión de servicios de carácter humanitario y jefe de departamento.

Los componentes del departamento se reunirán con una periodicidad semanal, fijando como día de reunión los jueves, durante la tercera hora lectiva.,

Además de esta vía organizativa de seguimiento del departamento, estamos en plena comunicación entre los componentes del mismo, de forma asidua nos vemos y dialogamos todos días y/o por correo electrónico, y en ocasiones, cuando se requiere por la urgencia del asunto, nos reunimos durante el recreo. Las comunicaciones, escritos, convocatorias de reunión o cualquier tipo de información relativa a nuestra área, serán depositadas, para el conocimiento de todos los profesores del departamento, en los casilleros personales de cada uno de ellos

I.2. Etapas y materias impartidas por el departamento

Educación Secundaria Obligatoria:

Primer ciclo:

1º ESO cinco grupos de EPV: programa y sección bilingüe, la tutoría de 1ºc (sección) y una MAE

2º ESO dos grupo de Imagen y Comunicación

Segundo ciclo:

3º ESO cuatro grupos de EPV

4º ESO un grupo de EPV

Bachilleratos:

Dos grupos, uno de primero y el otro de segundo; de Dibujo Técnico.

I.3. Distribución de materias entre el profesorado del departamento

Primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria:

1º ESO cinco grupos de EPV: Ana Gutiérrez del Olmo y la tutoría de 1º c. Un grupo de MAE: Fco. Javier Sánchez de Goñi.

2º ESO un grupo de Imagen y Comunicación: Fco. Javier Sánchez de Goñi y el otro grupo de Imagen: Ana Gutiérrez del Olmo.

Segundo ciclo de Educación Secundaria Obligatoria:

3º ESO tres grupos de EPV: Fco. Javier Sánchez de Goñi.

4º ESO un grupo de EPV: Fco. Javier Sánchez de Goñi.

Bachillerato:

1º y 2º de Bachillerato : Fco. Javier Sánchez de Goñi

I.4 Objetivos del departamento para este curso

Transmitir la información y asuntos tratados en la Comisión de Coordinación Pedagógica, y discutir aquellos que competan al Departamento.

Seguimiento de las programaciones didácticas, elaboración de materiales didácticos, intercambio de propuestas de trabajo en grupos del mismo nivel. Preparación de las programaciones de aula, y de las adaptaciones curriculares individuales y colectivas.

Seguimiento de los alumnos con la asignatura pendiente. Análisis y seguimiento de los programas, adecuación de contenidos y criterios de evaluación si fuera necesario.

Organización, preparación, seguimiento y evaluación de las actividades extraescolares.

Preparación y valoración de resultados de las evaluaciones de la ESO.

Organización de los recursos materiales.

Diseño, preparación, organización y posterior balance y seguimiento de las actividades extraescolares y complementarias.

II. ETAPA ESO

II.1. Objetivos generales del área en la etapa ESO

Los objetivos generales hacia el alumno de enseñanza secundaria

Dotar al alumno de los métodos y habilidades necesarios para poder expresarse con lenguaje gráfico plástico

Poder juzgar y apreciar el hecho artístico.

En función de estos objetivos, lo que intentamos en el alumno de la enseñanza secundaria a lo largo del curso es:

_Aumentar la autonomía e iniciativa personal del alumno, ya que cada ejercicio plástico necesita un boceto, una previsión de materiales y técnicas adecuadas y una evaluación tanto del resultado como de lo aprendido en el proceso.

_Conseguir la sensibilización artística del alumno, tanto a través del desarrollo de la capacidad de observación como de la utilización de distintas técnicas y materiales.

_Enseñar a analizar distintas obras (pintura, fotografía, escultura, arquitectura) desde los puntos de vista sintáctico y semántico. Así como enseñar a “leer” _gráficos, construcciones geométricas y procesos técnicos gráficos.

_Fomentar el trabajo en grupo para enriquecer la formación del alumno tan necesaria para su vida social y profesional. En esta línea también fomentamos el aprender a aprender.

_Conseguir mayor motivación en el alumnado. Para ello potenciaremos la utilización digital tanto expositiva, para mostrar y dar a conocer, como también a través de la manipulación del propio alumno de medios digitales.

_Sensibilizar a los alumnos de la necesidad de aprovechar y no malgastar material. Los materiales reciclables son en esta materia muy importantes, se trabajará en clase y fuera de ella. Trataremos de inculcar la importancia de la elección, consumo y transformación de los materiales.

_Desarrollar la capacidad espacial del alumno, es un objetivo a lograr a través de la geometría y de los sistemas de representación.

_ Alimentar la satisfacción creativa del alumno, a través de exposiciones de trabajos de aula, así como con concursos y participación en actividades conjuntas del centro, como la radio, la revista, la portada de la agenda escolar, etc.

Acostumbrar a cumplir fechas de entrega y a establecer tiempos de trabajo limitados por el profesorado para el normal funcionamiento del grupo y el seguimiento de la programación del curso.

Adquirir procedimientos adecuados en la materia, tales como manejo correcto de los instrumentos de dibujo tanto artístico como técnico: escuadras y compás, durezas de lápices, pinturas, etc.

Adquirir los conocimientos informáticos necesarios para el tratamiento de imágenes.

Únicamente insistir, como ya se ha indicado, que las modificaciones se producen, de forma muy concreta y a título individual, con aquellos alumnos de necesidades educativas especiales, donde la programación se adapta a su ritmo de aprendizaje y a sus propias características personales y necesidades. Esto conlleva a la adaptación curricular de determinados alumnos de integración y compensatoria que queden reflejados tras la evaluación inicial del curso.

II.2. Aspectos didácticos y metodológicos del área en la etapa ESO

En la etapa de la enseñanza obligatoria se priorizará al “hacer”, frente al “escuchar”, en la idea de que los aprendizajes no se transmiten sino que se construyen mediante nuevas experiencias a partir de los conocimientos previos.

Se atenderá a la utilización de recursos motivadores:

- Recursos informáticos
- Materiales manipulativos de asociación y descubrimiento, materiales geométricos, experiencias fuera de clase, etc.

Se plantea el trabajo del alumno con actividades secuenciadas que, partiendo de lo que ya se sabe, suponen la superación de pequeñas dificultades, y conducen de forma escalonada a la consecución de aprendizajes nuevos

- Para realizar de forma individual
- Para realizar en pequeño grupo potenciando el aprendizaje entre iguales.

Metodología didáctica

Se parte del nivel de desarrollo del alumno, en sus distintos aspectos, para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.

Se subraya la necesidad de estimular el desarrollo de capacidades generales y de competencias básicas y específicas por medio del trabajo de las materias.

Se da prioridad a la comprensión de los contenidos que se trabajan frente a su aprendizaje mecánico.

Se propician oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.

Se fomenta la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido, de modo que el alumno pueda analizar su progreso respecto a sus conocimientos.

Todos estos principios tienen como finalidad que los alumnos sean, gradualmente, capaces de aprender de forma autónoma.

En el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje proponemos varios tipos de actividades para aplicar a todas las materias del departamento:

1) Actividades de presentación y motivación:

Hay que luchar contra la creencia de que sólo pueden crear o diseñar los artistas o de que hay que tener una habilidad innata.

Debemos tratar de darle un sentido amplio a su estudio, viendo que sus aplicaciones son muy diversas y pudiéndolas relacionar como instrumento de otras materias como las matemáticas, la biología, la historia, etc., no olvidando la importancia de las artes en numerosos avances técnicos que sean interesantes para los alumnos/as, como por ejemplo en el mundo de la informática.

2) Evaluación de conocimientos previos: Son las que se realizan para obtener información acerca de qué saben y qué procedimientos, destrezas y habilidades tienen desarrollados los alumnos/as sobre un tema concreto.

3) Actividades de desarrollo de contenidos: Estas actividades se diseñan para introducir los contenidos del tema; entendemos, por tanto, que sirven para abordar por primera vez los contenidos, tanto conceptuales como procedimentales, e incluso actitudinales del tema.

4) Actividades de consolidación: Estas actividades, como su propio nombre indica, pretenden consolidar y/o aplicar los nuevos aprendizajes.

Normalmente sirven para generalizar los aprendizajes a situaciones cotidianas y nuevos contextos, asegurando así el aprendizaje funcional.

5) Actividades de síntesis-resumen: Son aquellas que permiten a los alumnos/as establecer la relación entre los distintos contenidos aprendidos, así como la contrastación con los que él tenía. Su importancia radica en que favorecen cogniciones claras en los alumnos/as, y además pueden ser útiles para el profesor, puesto que le permiten obtener información sobre la eficacia del proceso enseñanza-aprendizaje.

6) Actividades de recuperación o refuerzo: Son las que se programan para los alumnos/as que no hayan alcanzado los conocimientos trabajados.

7) Actividades de ampliación: Son las que permiten continuar construyendo conocimientos a los alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo de propuestas, y también las que no son imprescindibles en el proceso.

8) Actividades de evaluación: Son las actividades dirigidas a la evaluación formativa y sumativa que no estuvieron cubiertas por las actividades de aprendizaje de los tipos anteriores.

No es necesario que siempre que se trabaje un tema se realicen todo este tipo de actividades, sino las que mejor se ajusten a él.

Metodología EPV dentro del Programa Bilingüe

Aparte de lo anteriormente desarrollado, para el trabajo con los grupos del programa bilingüe es necesario utilizar una metodología específica para trabajar en la adquisición de vocabulario artístico en inglés.

Para ello se va a establecer una colaboración con los distintos profesores del departamento de inglés con el objeto de utilizar la clase de inglés para sustentar la adquisición de nuevo vocabulario y estructuras lingüísticas para cada tema siempre que sea posible.

Por otro lado se cuenta con una asistente de idioma una hora semanal por grupo. En dicha hora se desarrollará el trabajo más lingüístico aplicado a la asignatura, tanto comprensión como expresión oral en lengua inglesa, en forma de exposiciones, presentaciones y debates. Nos planteamos como objetivo que todos los alumnos realicen al menos una presentación oral en lengua inglesa sobre un tema de interés de la asignatura, para ello se contará con el trabajo de nuestra “assistant” que irá preparando a los alumnos para ello trabajando en pequeños grupos.

II.3. Tratamiento de la diversidad, medidas de atención y adaptaciones curriculares

La Educación secundaria obligatoria se organiza de acuerdo con los principios de educación común y de atención a la diversidad del alumnado. Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la consecución de las competencias básicas y los objetivos y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que les impida alcanzar dichos objetivos y la titulación correspondiente. Para ello las administraciones educativas regularán las diferentes medidas de atención a la diversidad, medidas organizativas y curriculares.

Entre estas medidas se contemplarán:

- El apoyo en grupos ordinarios
- Las medidas de refuerzo.
- Las adaptaciones del currículo.
- Los programas de tratamiento personalizado para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

En los libros de texto se incluyen ideas en todas las lecciones para que el profesor dé respuesta a las diversas situaciones que se plantean en el aula. El profesor cuenta además con amplio material para repasar, reforzar o consolidar cada una de las destrezas trabajadas a lo largo de cada unidad. Las actividades de refuerzo y ampliación permiten dar una atención individualizada a los alumnos, según sus necesidades y su ritmo de aprendizaje.

Adaptaciones curriculares para los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo

Alumnos con pequeños problemas de aprendizaje y/ o conducta

Las adaptaciones se centrarán en:

- Tiempo y ritmo de aprendizaje
- Metodología más personalizada
- Reforzar las técnicas de aprendizaje
- Mejorar los procedimientos, hábitos y actitudes
- Aumentar la atención orientadora

Alumnos con diferentes necesidades y/o dificultades de aprendizaje

a) Para los mejor dotados, se facilitarán contenidos y material de ampliación

b) Para los alumnos con capacidades diferentes, se priorizarán los contenidos de procedimientos y actitudes, buscando la integración social, ante la imposibilidad de lograr un progreso suficiente en contenidos conceptuales. Hay que insistir en los contenidos instrumentales o de material considerados como tales. Estas adaptaciones serán significativas (supondrán eliminación de contenidos, objetivos y los consiguientes criterios de evaluación referidos a aprendizajes que pueden considerarse básicos o nucleares). Estos alumnos seguirán teniendo en todo momento como referencia los objetivos generales de la etapa, pero accederán a ellos a través de otro tipo de contenidos y actividades.

Material utilizado

Los libros de texto trabajan a dos velocidades para atender a la diversidad. Existe material complementario (recursos digitales y material

II.4. Educación en valores a través del área en la etapa ESO

Ver apartado II.6

II.5. Materiales y recursos didácticos en la etapa ESO

Existen hoy en día infinidad de recursos para utilizar en el aula, se han escogido aquellos que se adecuan a los objetivos, contenidos y enfoque metodológico acorde con las nuevas tecnologías de la información y las características del alumnado del Centro.

Para el aprendizaje de las materias es muy importante la motivación y la realización de actividades que no caigan en mera rutina. Partiendo del tradicional libro de texto, que siempre se cuenta con él, nosotros proponemos los siguientes recursos:

MATERIALES/ / RECURSOS	Recursos Materiales e impresos	Recursos Instrumentales	Otros																															
Para el Alumno	<p>Libros</p> <table border="1" data-bbox="373 685 683 963"> <tr><td>de texto</td></tr> <tr><td>de consulta</td></tr> <tr><td>de lectura</td></tr> <tr><td>Cómics</td></tr> </table> <p>Prensa</p> <table border="1" data-bbox="373 1099 683 1377"> <tr><td>revistas</td></tr> <tr><td>periódicos</td></tr> <tr><td>Publicaciones, artículos</td></tr> <tr><td>Publicidad impresa</td></tr> </table> <p>Material para reciclar</p> <table border="1" data-bbox="373 1514 683 1859"> <tr><td>cartones</td></tr> <tr><td>porexpan</td></tr> <tr><td>Chapas, latas, clips, ..</td></tr> <tr><td>Envases de alimentos</td></tr> <tr><td>Botellas de PVC</td></tr> </table> <p>Zootropos</p>	de texto	de consulta	de lectura	Cómics	revistas	periódicos	Publicaciones, artículos	Publicidad impresa	cartones	porexpan	Chapas, latas, clips, ..	Envases de alimentos	Botellas de PVC	<p>Soportes</p> <table border="1" data-bbox="753 618 1094 963"> <tr><td>Papel Guarro</td></tr> <tr><td>Papel vegetal</td></tr> <tr><td>Papeles pautados</td></tr> <tr><td>acetatos</td></tr> <tr><td>Papel de t�mpera</td></tr> </table> <p>Utensilios</p> <table border="1" data-bbox="753 1099 1094 1489"> <tr><td>Lapiceros de durezas varias</td></tr> <tr><td>Lapiceros de colores</td></tr> <tr><td>rotuladores</td></tr> <tr><td>Carboncillos</td></tr> <tr><td>pinceles</td></tr> </table> <p>Plantillas</p> <table border="1" data-bbox="753 1626 1094 1832"> <tr><td>Escuadra y cartab�n</td></tr> <tr><td>De curvas</td></tr> <tr><td>De formas fijas</td></tr> </table> <p>Comp�s</p> <p>Sacapuntas, afilaminas</p>	Papel Guarro	Papel vegetal	Papeles pautados	acetatos	Papel de t�mpera	Lapiceros de durezas varias	Lapiceros de colores	rotuladores	Carboncillos	pinceles	Escuadra y cartab�n	De curvas	De formas fijas	<p>Salidas</p> <table border="1" data-bbox="1152 954 1414 1164"> <tr><td>por tu ciudad</td></tr> <tr><td>al campo</td></tr> <tr><td>A Madrid</td></tr> </table> <p>Visitas</p> <table border="1" data-bbox="1152 1301 1414 1440"> <tr><td>Museos</td></tr> <tr><td>Exposiciones</td></tr> </table>	por tu ciudad	al campo	A Madrid	Museos	Exposiciones
de texto																																		
de consulta																																		
de lectura																																		
Cómics																																		
revistas																																		
periódicos																																		
Publicaciones, artículos																																		
Publicidad impresa																																		
cartones																																		
porexpan																																		
Chapas, latas, clips, ..																																		
Envases de alimentos																																		
Botellas de PVC																																		
Papel Guarro																																		
Papel vegetal																																		
Papeles pautados																																		
acetatos																																		
Papel de t�mpera																																		
Lapiceros de durezas varias																																		
Lapiceros de colores																																		
rotuladores																																		
Carboncillos																																		
pinceles																																		
Escuadra y cartab�n																																		
De curvas																																		
De formas fijas																																		
por tu ciudad																																		
al campo																																		
A Madrid																																		
Museos																																		
Exposiciones																																		

	Caleidociclos	Borradores Tijeras pegamentos																					
Para el Profesor	<p>Libros</p> <table border="1"> <tr><td>de texto</td></tr> <tr><td>de consulta</td></tr> <tr><td>de problemas</td></tr> <tr><td>Cómics</td></tr> </table> <p>Materiales</p> <table border="1"> <tr><td>Poliedros de PVC</td></tr> <tr><td>geoplanos</td></tr> <tr><td>Piezas industriales</td></tr> <tr><td>Focos de luz</td></tr> <tr><td>Figuras de yeso</td></tr> <tr><td>Maniqués articulados</td></tr> </table>	de texto	de consulta	de problemas	Cómics	Poliedros de PVC	geoplanos	Piezas industriales	Focos de luz	Figuras de yeso	Maniqués articulados	<p>DVDs CDs</p> <hr/> <p>Pizarra Vileda Pizarra digital en aulas TIC Proyectores Ordenadores</p>	<p>Espacios</p> <table border="1"> <tr><td>El patio</td></tr> <tr><td>El vestíbulo</td></tr> <tr><td>pasillos</td></tr> </table> <p>Humanos</p> <table border="1"> <tr><td>Alumnos</td></tr> <tr><td>profesores</td></tr> <tr><td>Invitados al Centro</td></tr> <tr><td>Orientadores</td></tr> </table> <p>interdepartamentales</p> <table border="1"> <tr><td>Concursos/ olimpiadas</td></tr> <tr><td>Actividades</td></tr> <tr><td>seminarios</td></tr> </table>	El patio	El vestíbulo	pasillos	Alumnos	profesores	Invitados al Centro	Orientadores	Concursos/ olimpiadas	Actividades	seminarios
de texto																							
de consulta																							
de problemas																							
Cómics																							
Poliedros de PVC																							
geoplanos																							
Piezas industriales																							
Focos de luz																							
Figuras de yeso																							
Maniqués articulados																							
El patio																							
El vestíbulo																							
pasillos																							
Alumnos																							
profesores																							
Invitados al Centro																							
Orientadores																							
Concursos/ olimpiadas																							
Actividades																							
seminarios																							

Los libros de texto de Educación Plástica y Visual no se contemplan en la lista de material del alumno, por razones económicas, pero sí se va hacer uso de ellos en el aula y servirán para ampliar actividades, trabajar conceptos y ver ejemplos.

Por el contrario en las materias de Dibujo técnico I y II sí se ha considerado como necesario individualmente. Será de gran utilidad al alumno como libro de guía y consulta, ver ejemplos y realizar problemas (se han escogido los de la editorial S.M.).

Las aulas TIC permiten practicar a cada alumno actividades de aprendizaje informático propio de su materia, a través de aplicaciones y programas instalados: Gimp, Geogebra, Autocad (en Dibujo Técnico):

Los contenidos digitales sobre tratamiento de imágenes y presentaciones en EPV e Imagen y C.

Edición de vídeo y edición fotográfica en Imagen y Comunicación.

Dibujo geométrico o dibujo asistido por ordenador para las materias de Dibujo Técnico.

La pizarra digital interactiva (PDI) se hace cada vez más necesaria para todos los cursos y en la actualidad sólo hay acceso en las aulas de Innovación tecnológica.

La pizarra tipo Vileda es un recurso accesible y muy útil para desarrollar explicaciones sobre imágenes y dibujos proyectados.

Los trabajos en grupos permiten posteriormente realizar debates y exposiciones de temas de interés.

Para alumnos con necesidades educativas especiales

Existen numerosos recursos para este tipo de alumnado, se han adecuado para cada caso, seleccionamos los siguientes materiales:

- La utilización de pupitre adaptado para alumnos con deficiencia motora.
- Programa informático para poder el alumno representar imágenes y dibujar en el caso de imposibilidad motora.
- Cuadernillos de Primaria.

Se detalla a continuación una serie de portales y páginas web, de uso del departamento:

PÁGINAS PERSONALES

Blog de la profesora de EPV del año pasado [Marga Garrido](#)

Blog de Lucía Álvarez con trabajos propios y gran cantidad de enlaces en los que demuestra su inquietud por el uso de las TIC en la enseñanza de la educación plástica.

TRAZADOS GEOMÉTRICOS

dibujotecnico.com : Página con información sobre dibujo técnico aplicado a la educación secundaria con ejercicios para descargar y resolución de dudas.

Curvas Cónicas para dibujo y matemáticas : El incansable José Antonio Cuadrado nos brinda otra de sus maravillosas páginas con toda la información interactiva de las curvas cónicas (elipse, hipérbola y parábola).

Plastica.net

Geometría con Cabri <http://www.jazzfree.com/jazz6/cpaulo/>

ESTRUCTURAS MODULARES BIDIMENSIONALES (MOSAICOS)

Totally Tessellated: Página con un amplio estudio, información y ejemplos de los diferentes sistemas de mosaicos.

TESSELMANIA. Es muy bueno y puedes descargar una versión de prueba que no te deja imprimir ni guardar (siempre podemos hacer una captura de pantalla) pero que te permite ver todas las posibilidades de este sistema de generar mosaicos. (Con Windows XP no consigo que me funcione, con Windows 98 funciona perfectamente.)

La Simetría. Celosías y Mosaicos en Educación Secundaria
<http://jmora7.com/Mosaicos/index.html>

COMPOSICIÓN

Simetrías

Cristales de nieve: Simulación en Flash de la típica actividad a base de plegar papel en seis hasta formar un triángulo y después cortar con tijeras trocitos del borde. Después de desplegar el papel conseguimos una figura con simetrías como las de los cristales de nieve. Podemos dejar nuestra obra en la galería de la página.

Más cristales de nieve: Descubre la increíble belleza que nos ofrece la naturaleza en sus construcciones geométricas con esta colección de fotografías e información de cristales de nieve.

Kirigami: Siguiendo una técnica muy parecida a la anterior los japoneses relizan esta labor tradicional. En esta aplicación en Java podemos elegir el número de plegados del papel. Podemos además realizar varias con distintos colores e ir superponiéndolas. ¡Atención! El dibujo de los cortes lo tenemos que hacer en el sentido de las agujas del reloj.

FORMAS VOLUMÉTRICAS

Poliedros:

Paper Models of Polyhedra: No te mates en dibujar plantillas para construir modelos de poliedros en cartulina, Korthals Altes ya lo ha hecho para nosotros. Diagramas de todos los poliedros conocidos en formato PDF. ¡Un buen trabajo! Inglés.

Poliedros Estrellados: Aquí puedes encontrar una página con una aplicación en Java con la que podemos ir transformando los poliedros a base truncándolos, hallando sus duales y estrellándolos (convirtiendo cada cara en una pirámide). Se pueden llegar a crear figuras muy sorprendentes. Podemos girar el poliedro y tiene efecto 3D. Está en inglés pero no hay que saber mucho para comprobar enseguida las posibilidades de esta aplicación. Inglés.

The Pavilion of Polyhedreality: En esta página puedes ver estructuras poliédricas realizadas con los materiales más diversos. Útil para sacar ideas y con un montón de enlaces a otras páginas sobre el tema. Inglés.

Recursos para trabajar con los poliedros en el aula: Del mismo autor que la anterior. Aquí nos da ideas con diferentes materiales para acercar a los alumnos al bello mundo de los poliedros. Inglés.

Un viaje por el mundo de los Poliedros: Interesante página sobre el mundo de los poliedros. Animaciones de como unos se transforman para formar otros. Todos ellos realizados con el Applet LiveGraphics3D que nos permite controlar la animación, girar el poliedro en todas direcciones incluso tener imágenes para verlos en relieve. Inglés y Francés

Caleidociclos:

Rings of tetrahedra: Para iniciarte en la comprensión matemática y geométrica de los caleidociclos. Inglés.

www.kaleidocycles.de/anim.shtml: Si ya conoces los caleidociclos y te gustaría ver otros diferentes sin tener que cortar y pegar papel visita esta página donde encontrarás un modelo tridimensional animado que puedes girar con el ratón para verlo por todos lados y al que puedes variar interactivamente. Muy bueno. También tiene un Applet en java que puedes descargar para trabajar sin estar conectado y plantillas para construir algunos en cartulina. Inglés. (No hace falta saber mucho para manejarlo).

www.ac-noumea.nc/math/amc/polyhedr/kaleido1_.htm: Otra página de caleidociclos con animaciones del Applet LiveGraphics3D. Inglés y francés

Estructuras modulares en papiroflexia

Módulo Phizz: El autor de esta página nos propone varias estructuras poliédricas realizadas con módulos de papel de fácil ejecución: Estructuras similares al dodecaedro, al icosaedro truncado. Y para los que les gustan los retos un entrelazado de 5 tetraedros. Todas estas figuras se realizan a partir de un único módulo y se sujetan sin necesidad de pegamento. ¡Verdaderamente fascinante! Inglés. (Puedes encontrar el diagrama de construcción traducido en la página de Actividades).

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Introducción a los sistemas de proyección: Explicación con animación en Flash de lo mejor para explicar estos conceptos. Catalán Normalización: Espléndido trabajo de José Antonio Cuadrado para aprender y practicar todo lo relacionado con la acotación de piezas.

Vistas: Del mismo autor y con la misma calidad explicaciones sobre el sistema diédrico, la obtención de vistas de una pieza y ejercicios para resolver en la misma página.

Sistema de Planos Acotados: Animación en Flash explicando los fundamentos del sistema de planos acotados. Muy interesante. Catalán

ÁLBUMES/DIGITALES Las fotos digitales, al igual que las tradicionales, deben archivarse en un álbum, en este caso digital:

iPHOTO (<http://www.apple.com/iphoto/>). Una de las características más importantes de este programa es que permite incluir en varios álbumes virtuales cualquiera de las fotografías ubicadas en el disco duro y utilizar esos álbumes para hacer presentaciones, imprimir un grupo de fotos o incluso un álbum de fotografías.

PICASA (<http://www.picasa.net/>). Este programa permite organizar una colección de fotos digitales.

MY ALBUM (<http://perso.wanadoo.fr/myalbum/MyAlbum.html>). Programa gratuito. Este álbum digital permite ordenar las fotos y agregar un comentario a pie de ellas o una palabra clave que permita más tarde buscar una fotografía en particular. Reconoce los formatos gráficos más populares como JPEG, BMP, GIF, GIF animado y TIFF. También soporta vídeo en formato AVI, MOV y MPEG. Otras características: posibilidad de hacer zoom de las fotos, imprimir afiches, obtener una hoja-índice de fotografías, seleccionar algunas fotos para realizar una presentación con música de fondo y utilizar las fotos como salvapantallas.

EASY GALLERY GENERATOR (http://www.tucows.com/get/284926_107719). Este programa puede crear una galería de imágenes previas en muy poco tiempo, todas ellas con enlace a la fotografía real almacenada en el disco duro.

MIHOV GALLERY CREATOR (<http://www.mihov.com/eng/gc.html>). Este programa crea una galería de fotos en Internet. Genera de forma automática sitios web a modo de álbum de fotos, con un menú de navegación muy intuitivo para pasar a la foto siguiente o volver a la anterior. Es totalmente personalizable; permite elegir los colores de la página, el tipo de fuente, renombrar los archivos gusto, etc. El resultado final se puede previsualizar en un navegador web antes de publicarlo en Internet.

GEOMETRÍA

GEOGBRA se puede utilizar y descargar gratuitamente, visitando la página web <http://www.geogebra.org> . Su uso es muy intuitivo y sencillo, sin requerir especiales conocimientos informáticos previos.

GEOMETRÍA DINÁMICA interesante portal con enlaces a otras materias relacionadas con la geometría: <http://geometriadinamica.es/Investigaciones/Arte-y-Geometria-Mosaicos/1.2-Los-mosaicos-en-clase.html>

ARTE

CENTRO FUNDACIÓN TELEFÓNICA La cultura y la educación en otra dimensión. El nuevo espacio de Fundación Telefónica, que reúne una galería e exposiciones, una sala multimedia y centros documentación y de cómputo, puestos al servicio del público.
<http://centro.fundaciontelefonica.org.pe/>

LIVENTICUS Web con contenidos complementarios de ciencia, tecnología, humanidades y arte que ofrece la Academia Luventicus, una sociedad de estudiosos de la filosofía y los fundamentos de las Ciencias. Sus actividades son de interés exclusivamente teórico, no técnico ni práctico. <http://luventicus.org/castellano.htm>

PROYECTO CLÍO http://clio.rediris.es/fichas_arte/indice.htm

GALERIA DA VINCI Leonardo Da Vinci es uno de los artistas más notables de todos los tiempos y una figura emblemática del Renacimiento: se destacó como pintor, escultor, arquitecto, ingeniero y hasta científico. Te invitamos a recorrer una galería que reúne sus principales obras. <http://www.artehistoria.jcyl.es/genios/pintores/gal2516-1.htm>
<http://www.artehistoria.jcyl.es/>

AMICO (The Art Museum Image Consortium). Esta es la página de una organización sin fines de lucro, de instituciones que poseen colecciones de arte, y que colaboran para facilitar el uso de la multimedia en los museos para la educación. Se trata de un catálogo de búsqueda electrónica de más de 100 mil imágenes de obras de arte que puedes explorar sin cargo alguno. <http://www.amico.org/>

MUSEOS	PINTURA	FOTOGRAFÍA
--------	---------	------------

Museo del Prado.	British Museum.	Gaudí http://www.antonigaudi.org/	Fotografía digital: Página de la revista Fotomundo con artículos e ideas sobre el mundo de la fotografía digital y su edición. Español.
Museo Guggenheim de Bilbao	Tate Gallery.		
Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona.	Metropolitan Museum of Art New York.	Goya.	
Museo de Bellas Artes de Bilbao.	Guggenheim museums	Magritte.	www.nuevafotografia.com : Más sobre fotografía digital. Especializada en cámaras y demás accesorios para la obtención de imágenes digitales. Español
Centro de Arte Reina Sofía.	Fine Arts Museums of San Francisco	Tapies.	
Museo Thyssen	Harvard University Art Museums	Aproximación hipertextual a las Meninas por Frederic Chordà de la UPF http://www.uoc.es/humfil/digithum/digithum1/jcampas/menines.html	
Museo do Pobo Galego	National Gallery of Art		www.quesabesde.com : Muy buena información, explicaciones y trucos para los que quieren profundizar en el uso de la fotografía digital. Te aseguro que aprenderás mucho. Español
Museo Nacional de Escultura	The Columbia Museum of Art	Jacques Carelman, imágenes de objetos imposibles en: http://www.google.es/images?q=carelman&rls=com.microsoft:en-US&oe=utf8&redir_esc=&um=1&ie=UTF-8&source=univ&ei=vlh2TPXbBtWRjAfV6MieDg&sa=X&oi=image_result_group&ct=title&resnum=1&ved=0CCYQsAQwAA&biw=1793&bih=703	
Fundación Gala-Salvador Dalí	The Museum of Modern Art, New York		
Museo Cezanne.	Museo de Dalí en Florida.		
Museo del Louvre.	Galleria degli Uffizi		
Musée d'Orsay	Museo Vaticano.		
The State Hermitage Museum	Museo de Arte Cicládico	Entre otros...	
National Gallery of London.			

Portales Educativos

Educamadrid Portal educativo de la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid: [Educamadrid](http://www.educamadrid.com)

Educastur Portal educativo del Principado de Asturias

Aula Virtual de EducaMadrid Aula Virtual de la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid, para uso de profesores y alumnos.

Educarm Portal educativo de la Región de Murcia

Educar.ex Portal educativo de la Junta de Extremadura

Averroes Portal educativo de la Junta de Andalucía

EducaCyL Portal educativo de la Junta de Castilla y León

ISFTIC Instituto Superior de Formación y Recursos en Red para el Profesorado.
Ministerio de Educación, Política Social y Deporte.

Enlaces de interés

Color in motion, de Claudia Cortés.- Una experiencia animada e interactiva de la comunicación y simbolismo del color. No te pierdas el laboratorio, en especial el caleidoscopio.

La luz y sus propiedades, de educaplus.org.- Web educativa que desarrolla los fundamentos de la luz y el color

Taller de plástica, de Nestor Alonso.- Espacio interactivo sobre artes plásticas, con apartados sobre exposiciones, grandes artistas, multimedia, graffiti, ...

Bienvenido al mundo de las ilusiones ópticas.- En este sitio encontrará numerosos ejemplos de ilusiones ópticas y las explicaciones de estos fenómenos.

Artequin. Museo interactivo de Reproducciones. -El arte de enseñar el arte.

Pixelandia. Taller de plástica.- Un laboratorio de ideas para utilizar en clase de plástica, aprovechando las posibilidades que nos ofrecen los medios digitales. Se organiza en tres apartados: ver, aprender y hacer.

Ritmo y simetría de la composición plástica.-

Técnica del collage. Matisse como modelo

La página sobre el mundo del dibujo, de J.A. Martín Garrido.- Con ejercicios para trabajar la geometría métrica

Miajas.com. Páginas de secundaria y bachillerato.- Con trabajos de Educación Plástica y Visual de. 4º ESO. Además incluye la Bachilleratos, con interesantes diapositivas.

Arte dinámico. El portal del diseño gráfico.-.

II.6. Contribución del área a las competencias básicas en la etapa ESO

Las competencias básicas se definen (Escamilla y Lagares, 2006) como capacidades relacionadas, de manera prioritaria, con el saber hacer; la consideración de funcionalidad y practicidad de la competencia no la reduce a un carácter meramente mecánico; el saber hacer

posee, también, una dimensión de carácter teórico-comprensivo (componentes, claves, tareas, formas de resolución) y, también, una dimensión de carácter actitudinal (que permite disponer el bagaje de conocimientos, su movilización y la valoración de las opciones). Suponen, por su complejidad, un elemento de formación al que hay que acercarse de manera convergente (desde distintas materias) y gradual (desde distintos momentos y situaciones de aprendizaje, cursos y etapas).

Los nuevos currículos de la ESO y Primaria han identificado ocho competencias básicas para el conjunto de la escolaridad obligatoria. Son las siguientes:

Comunicación lingüística.

Matemática.

Conocimiento e interacción con el mundo físico.

Tratamiento de la información y competencia digital.

Social y ciudadana.

Cultural y artística.

Aprender a aprender.

Autonomía e iniciativa personal.

El desarrollo de estas competencias básicas constituye, en nuestras concreciones del currículo, una obligación, pero deberemos materializarlas en enunciados más concretos que, desde cada materia, definan medios operativos que identifiquen la corresponsabilidad de cada ámbito del currículo para su adquisición y desarrollo. De esta manera, mostraremos unas competencias específicas como elementos de desempeño en contextos determinados de enseñanza-aprendizaje; quedarán supeditadas, pues, a las básicas. En nuestro documento mostramos esa relación de compromiso haciendo explícito el número que las acompaña en los documentos oficiales y que hemos mostrado anteriormente.

El carácter integrador de una materia como la Educación Plástica y Visual hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias básicas de la Educación Obligatoria.

La competencia que se vincula de forma más natural a este ámbito de conocimientos es la competencia artística y cultural. Nuestra materia proporciona un ámbito de vivencias,

relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos artísticos. Ello implica ampliar las posibilidades de representación mental y conocimiento, así como las posibilidades de expresión y creación. Desde las primeras aprenderá a captar, atender, mantener la atención, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, tanto las propias como las de los demás. Desde las posibilidades expresivas se facilita la comunicación a otros de ideas y sentimientos, la liberación de tensiones y la manifestación de estas en productos nuevos, personales y originales.

La materia facilita también el desarrollo de la competencia social y ciudadana. La expresión y creación artística estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias para trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales. La expresión plástica y visual de emociones y vivencias relacionadas con los derechos y libertades cívicos puede ser un espacio apropiado para el conocimiento y la reflexión sobre situaciones de gran valor formativo desde una perspectiva social, afectiva y moral.

El tratamiento de la información y la competencia digital se ven enormemente favorecidos por los trabajos propios de la materia; esta competencia se impulsará con tareas que pueden ir desde el análisis de mensajes del entorno audiovisual y multimedia al empleo de medios tecnológicos específicos para expresar y crear.

La Educación Plástica y Visual exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento científico: formular hipótesis, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusiones y generalizar. También requiere y posibilita el contacto con la naturaleza y la sensibilización hacia aspectos relacionados con la conservación, cuidado y reciclaje de materiales para configurar una obra personal. Todo ello implica una relación clara con las competencias de conocimiento e interacción con el mundo físico, aprender a aprender e iniciativa y autonomía personal (que implican aprender a trazar proyectos, a hacer funcionales los recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos).

La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, contribuye de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática.

Finalmente, la competencia en comunicación lingüística se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para expresar las ideas, emociones y sentimientos que la contemplación, el análisis y/o la creación de una obra plástica

y visual llevan consigo; asimismo hace posible la comunicación en el aula a la hora de transmitir mensajes vinculados a técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es también esencial; familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, pintura, escultura), ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

La materia de Educación Plástica y Visual mantiene una vinculación esencial con la competencia básica nº 6: cultural y artística. Así, todos nuestros enunciados la incorporan de forma implícita. Pero su contribución es decisiva para el desarrollo de las restantes. Destacamos, a continuación, las relaciones con las competencias básicas recogidas en los currículos oficiales.

COMPETENCIAS BÁSICAS DEL CURRÍCULO OFICIAL	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL PROYECTO CURRICULAR
Comunicación lingüística.	Expresar emociones, vivencias, ideas mediante el lenguaje plástico y visual integrándolo con otros lenguajes y enriqueciendo así la comunicación. (C1, C3, C5, C6)
Matemática.	Familiarizarse en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante los trazados geométricos, y la representación objetiva de las formas poligonales y las simétricas siendo sensibles a sus cualidades estéticas y funcionales. (C2, C6)
Conocimiento e interacción con el medio físico.	Utilizar los procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior en la planificación individual o conjunta de creaciones artísticas. (C3, C5, C6, C7)
Tratamiento de la información y competencia digital.	
Social y ciudadana.	Desarrollar valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural. (C3, C5, C8)
Cultural y artística.	
Aprender a aprender.	Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta para la producción de creaciones visuales y fuente de

<p>Autonomía e iniciativa personal.</p>	<p>consulta de forma autónoma y crítica. (C4, C8)</p> <p>Participar en los trabajos de grupo, desarrollando actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad y rechazando discriminaciones por características personales o sociales. (C1, C5)</p> <p>Experimentar con diversas técnicas plásticas y visuales apreciando los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas propias y de los demás. (C5, C6, C8)</p> <p>Reflexionar sobre los procesos y la experimentación creativa tomando conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. (C5, C7, C8)</p>
---	--

II.7. Estrategias de animación a la lectura a través del área en la etapa ESO

Ver apartado anterior

II.8. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en la etapa ESO

Ver apartado II.6

II.9. Actividades extraescolares y complementarias del área en ESO

Desde el Departamento de Visual y Plástica pretendemos que nuestros alumnos, a lo largo de su trayectoria escolar durante la Etapa de Secundaria, recorran, conozcan y tengan unos conocimientos básicos de los Museos y Centros de Arte importantes de nuestro entorno, fundamentalmente los ubicados en Madrid-capital; y sobre todo que adquieran una formación cultural básica del Arte español contemporáneo. Para ello se han seleccionado tres Museos que el alumno deberá visitar y conocer durante los cuatro cursos de la E.S.O.

Ante las circunstancias actuales quedan mermadas las posibilidades de salida del centro escolar, y por ello hemos adoptado la preparación de las visitas a los diferentes cursos de la ESO de forma virtual, es decir, una actividad preparada por el departamento y para llevar a cabo en las aulas TIC con proyección de obras y recorridos virtuales por algún museo.

*Se trata de una postura en la que el departamento sólo se ciñe a una **actividad de mínimos** realizada con **recursos horarios no contemplados** por la Consejería de Educación, a la que el centro no renuncia para respetar **el derecho de los alumnos** a recibir una formación integral.*

Ver apartado II.5

II.10. Criterios y procedimientos generales de evaluación y calificación del área en la ESO

Los criterios de evaluación establecen los tipos y el grado de aprendizaje que se espera que el alumnado haya alcanzado respecto a las capacidades que expresan los objetivos generales de cada materia:

. Criterios de Evaluación de EPV de 1º de ESO

Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad.

Distinguir los elementos figurativos de los lenguajes visuales.

Describir gráfica y plásticamente una forma dada, identificando sus elementos constitutivos: la configuración estructural, las texturas y el color.

Diferenciar la variedad de texturas visuales y táctiles que pueden producirse mediante la manipulación de técnicas y materiales diversos.

Utilizar el color y la textura como medios de expresión.

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

Dibujar formas geométricas simples.

Representar con formas planas sensaciones espaciales, utilizando cambios de tamaño, superposiciones y contrastes.

Representar un espacio del entorno, utilizando como recurso expresivo el contraste lumínico.

Conocer distintos medios de expresión gráfico-plástica.

Valorar las cualidades estéticas de entornos, objetos e imágenes de la vida cotidiana.

Apreciar y valorar las cualidades estéticas del patrimonio cultural de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas de la propia.

Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.

. Criterios de Evaluación de EPV de 3º de ESO

Analizar imágenes teniendo en cuenta elementos básicos constitutivos de la sintaxis visual.

Seleccionar los elementos configurativos de línea y textura y adecuarlos a la descripción analítica de la forma.

Diferenciar y representar los matices de color en la naturaleza y en el entorno.

Representar geoméricamente formas naturales y artificiales.

Diseñar composiciones modulares sobre redes poligonales.

Interpretar composiciones buscando distintas alternativas en la organización de la forma.

Describir una forma tridimensional simple mediante la representación de sus vistas fundamentales.

Representar la sensación espacial en un plano, utilizando como recurso gráfico la perspectiva cónica.

Reconocer distintos soportes y técnicas de expresión gráfico-plásticas.

Utilizar adecuadamente las técnicas gráficas según las intenciones comunicativas.

Apreciar y valorar las cualidades estéticas del patrimonio cultural de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas de la propia.

Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.

. Criterios de Evaluación de Imagen y Comunicación de 2º ESO.

Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.

Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes fijas de su ámbito de influencia cultural y clasificarlos según su finalidad y medio de realización utilizado.

Analizar distintas propuestas de composición del encuadre.

Identificar la organización compositiva en imágenes fijas y secuenciales.

Diseñar composiciones gráficas o fotográficas buscando distintas finalidades en la organización del encuadre.

Realizar una secuencia gráfica o fotográfica intentando adecuar el tipo de plano y el punto de vista al contenido significativo.

Realizar una imagen gráfica, fotográfica o mixta, utilizando algún recurso retórico visual acorde con una finalidad expresiva o de persuasión.

Utilizar elipses temporales y espaciales adecuadas para la realización de una descripción informativa breve con imágenes fijas secuenciales.

Realizar una pre-visualización gráfica que permita la grabación en vídeo de un relato corto .

Utilizar el léxico específico de la materia para distinguir aspectos denotativos y connotativos de los mensajes publicitarios en imágenes fijas y en movimiento.

Comunicar ideas por medio de imágenes visuales que respeten los valores y las normas de las sociedades democráticas.

. Criterios de Evaluación de EPV de 4º de ESO

Analizar los elementos representativos y simbólicos de una imagen.

Seleccionar el tipo de línea y textura, y adecuarlo a la finalidad expresiva de la representación gráfica.

Cambiar el significado de una imagen por medio del color.

Analizar la estructura de formas de la naturaleza determinado ejes, direcciones y proporciones.

Buscar distintas variables compositoras en un determinado campo visual, teniendo en cuenta los conceptos de encuadre y equilibrio entre todos los elementos constitutivos.

Describir gráfica o plásticamente objetos tridimensionales identificando sus elementos esenciales.

Describir, mediante los distintos sistemas de representación, formas tridimensionales elementales.

Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.

Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales.

Apreciar y valorar el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas de la propia.

Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.

II.10.1 Criterios y procedimientos de calificación y evaluación durante el curso y en la prueba ordinaria de junio

. Educación Secundaria Obligatoria

Instrumentos de Evaluación

A.1 Láminas:

Realización en láminas de formato normalizado: A4, A3, A5,...Elaboración del contenido por una sola cara. Los datos del alumno: nombre y apellido(s), curso y grupo, nombre de la actividad, se situarán donde indique el profesor. En el caso de omitirse los datos del alumno dicho trabajo tendrá una bajada de nota estimada por el profesor.

A.2 Trabajos escritos:

Deberán incluir índice y portada, y en su caso, bibliografía o fuentes. Argumentar e interrelacionar ideas y contenidos. Redactar con claridad y corrección ortográfica y gramatical. Aportar conclusiones y valoración personal.

A.3 Exposiciones orales:

Se presentara un guion escrito bien estructurado recogiendo sólo los apartados a desarrollar. Se argumentara con apoyo visual (con proyección de diapositivas o similar), sonoro y/o gestual.

A.4 Controles o pruebas:

Se realizarán aquellas pruebas teóricas y/o prácticas de forma individual siempre que lo estime conveniente el profesor del curso. Estarán basadas en aquellos contenidos desarrollados en la programación de la materia, y desarrollados a través de cualquiera de las actividades del curso (mencionadas en los apartados anteriores)

Cuando un alumno falta a una prueba objetiva, para poder repetírsela será necesario que presente un justificante médico.

.Requisitos de las Actividades:

Ajustarse a los contenidos de la actividad, desarrollando todos sus apartados con una organización lógica y clara de los objetivos del tema.

Exposición clara de los contenidos a desarrollar, ya sean escritos, orales o gráficos.

La precisión en la ejecución, el uso de las técnicas y los materiales adecuados.

El nivel de creatividad y originalidad

Grado de convicción en las exposiciones orales.

El acabado, limpieza y buena presentación en el caso de actividades escritas o gráficas.

Entregar en los plazos establecidos por el profesor en las actividades A.1 y A.2 es imprescindible, en caso contrario la nota se verá afectada por una penalización. Ajustarse al tiempo fijado por el profesor en aquellas exposiciones orales.

Desarrollar las actividades de láminas en el aula y en su caso con el seguimiento y supervisión del profesor.

No se recogerá ningún trabajo tipo lámina que presente tachaduras o raspaduras hechas con tippex o similar.

Necesidad de guardar todos los trabajos realizados en el curso, pudiendo en cualquier momento solicitar al profesor la entrega de los mismos.

Criterios de Calificación de las Materias EPV e IC

La calificación de cada evaluación se realizará haciendo la media de la siguiente manera:

- Las actividades tipo A:1, A.2 y A.3 contarán en un 60%
- Los controles o pruebas de contenidos (realizadas a juicio del profesor) en un 30%
- El interés, la actitud hacia la asignatura, el comportamiento en clase, etc. en un 10%

Recuperación de evaluaciones anteriores.

Para poder recuperar una evaluación suspensa, el alumno deberá entregar todos los trabajos no presentados y/o repetir aquellos que, a juicio del profesor no han alcanzado los objetivos perseguidos.

Nota final en junio

La nota media final en junio será la media aritmética de las tres evaluaciones (siempre y cuando ninguna de las notas sea inferior a 3). En caso de que sea inferior a 5, el alumno no superará la asignatura y tendrá que presentarse en septiembre.

II.10.2 Criterios y procedimientos en la calificación extraordinaria de Septiembre

Los alumnos que en el proceso de evaluación continua no hubieran recuperado las evaluaciones pendientes podrán presentarse, además, a efectos de su superación, a las pruebas extraordinarias de septiembre.

El alumno deberá presentarse en septiembre a la prueba escrita como requisito imprescindible para aprobarla. Las preguntas del examen o prueba podrán ser indistintamente teóricas, teórico-prácticas (basadas en aplicación de la teoría) o eminentemente prácticas.

La nota del examen será su calificación final. En caso de duda el departamento podrá hacer una valoración del examen y tomar una decisión final conjunta.

Será imprescindible la presentación de ciertos trabajos, propuestos por el Departamento, el día de la prueba de septiembre. La presentación de estos trabajos es condición necesaria pero no suficiente para aprobar la asignatura en esta convocatoria..

Estructura de la prueba de Septiembre

Constará al menos de un apartado relativo a cada bloque de la materia:

1º de ESO EPV	El lenguaje visual	Elementos del lenguaje visual: Punto, línea, color y textura	Forma y Geometría	Espacio y Volumen
2º de ESO Imagen y C.	Medios y materiales de	Contextos de aplicación y finalidades comunicativa	Fases del proceso creativo para la realización de un proyecto individual o	Medios y materiales de creación

	creación	s	colectivo.		
3º de ESO EPV	El lenguaje visual	Elementos configurativos de los lenguajes visuales	Análisis y representación de formas.	La composición	Espacio y Volumen
4º de ESO EPV					

II.10.3. Criterios para el tratamiento de los alumnos con materias del área pendientes de cursos anteriores.

Los alumnos con materias pendientes de cursos anteriores deberán recibir un *cuadernillo de actividades* programadas para dos entregas parciales: una en enero y la segunda en abril o mayo., basadas como en el caso de la prueba extraordinaria de septiembre en los contenidos mínimos de la materia pendiente. Serán programadas por el departamento y, en su caso, las pruebas parciales que preparen a los alumnos para lograr una evaluación positiva.

Los alumnos que en ese proceso de evaluación continua no hubieran recuperado las materias pendientes podrán presentarse, además, a efectos de su superación, a las pruebas extraordinarias que se convocarán en las fechas de entrega de trabajos.

En cualquier caso el hecho de aprobar la EPV del curso posterior significa la recuperación del curso precedente que estuviera suspenso.

II. 11. Programaciones de las materias del departamento en la ESO

II.11.A. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA _1_ DE _EPV_ ESO

II.11.A.1. *Objetivos de la materia.*

Distinguir contrastes de color, así como colores primarios, secundarios y terciarios, en la naturaleza, objetos y ámbitos del entorno, detectando sus posibles relaciones cromáticas y valorando su capacidad expresiva.

Reconocer la variedad de texturas naturales y artificiales que presentan las diversas superficies y objetos del entorno próximo, y elaborar dichas texturas con las técnicas estudiadas hasta el momento.

Observar y describir gráficamente las formas y los objetos del entorno natural, urbano y doméstico, captando el carácter y la disposición de las partes en el conjunto y evidenciando la constancia de su estructura sobre la apariencia; todo ello en función del espacio y del punto de vista adoptado.

Interpretar el espacio real o ideado, teniendo en cuenta la proporcionalidad de los elementos del conjunto y sus escalas.

Distinguir los posibles objetivos de las imágenes en los mensajes publicitarios y en las obras de arte y de diseño, y comprender la relación entre significante y significado en mensajes de distintos tipos.

Analizar los elementos lingüísticos básicos de las imágenes propias de los medios de comunicación visual, y saber interpretar correctamente las intenciones de sus mensajes y el carácter de sus contenidos comunicativos.

Interpretar, individual y conjuntamente, temas o ideas mediante módulos tridimensionales utilizando elementos estructurales básicos.

Conocer los diversos materiales, técnicas y procedimientos básicos adecuados para la realización de imágenes gráfico-plásticas.

Conseguir el uso adecuado y la destreza de los instrumentos, tanto los tradicionales como los nuevos sistemas informáticos, y la terminología específica del dibujo técnico.

Desarrollar las capacidades del alumno que permitan expresar con precisión y objetividad las soluciones gráficas ante problemas planteados en el mundo de la técnica, de la construcción, de las artes y del diseño.

Enseñar a valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.

Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de dar a conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.

Enseñar los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para que el alumno pueda resolver problemas de configuración de formas en el plano.

Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano, habituales en el campo de la técnica y del arte, basados en las proyecciones ortogonal, oblicua y cónica.

Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición, códigos, convencionalismos gráficos, simplificación y acotación de las vistas de un cuerpo.

Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.

Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.

Objetivos añadidos del área EPV dentro del Programa Bilingüe.

Que el alumno consiga reconocer, comprender y utilizar correctamente el vocabulario básico de la asignatura en inglés.

Que el alumno logre comunicarse con profesores y compañeros en temas relacionados con la asignatura.

Que el alumno sea capaz de seguir la clase impartida en otra lengua y entender los conceptos que se explican.

Que el alumno tenga una actitud de respeto hacia la lengua extranjera, hacia el profesorado y los compañeros cuando hablen o traten de expresarse en inglés.

Que intente utilizar siempre que sea posible la lengua inglesa para realizar comentarios en clase.

Contenidos de EPV en el Programa Bilingüe.

Los contenidos propios del área de EPV en el Programa Bilingüe aparecen desarrollados a lo largo del curso académico, y ligados a las diferentes unidades didácticas; son los mismos que en el currículo ordinario pero con el tratamiento propio de un programa bilingüe. Básicamente están constituidos por expresiones y palabras para referirse o definir conceptos propios de la asignatura.

II.11.A.2. Contenidos

BLOQUE 1	BLOQUE 2	BLOQUE 3	BLOQUE 4
El lenguaje visual	Elementos del leng. visual	Forma y Geometría	Espacio y Volumen
Comunicación Visual. Mensaje, receptor y medio.	La línea y el punto como elementos configuradores de las formas.	Cualidades y clasificación de las formas.	Concepto espacial. Percepción y representación.

Percepción visual: proximidad y semejanza. Continuidad. Destaque. Homogeneidad.	La textura: identificación de la forma por medio de la textura. Texturas naturales y artificiales. Texturas visuales y táctiles. Texturas digitales.	Relaciones espaciales entre las formas: superposición, variación de tamaño y contraste.	Paso de la forma plana al volumen. Aplicación en configuraciones bidimensionales de representaciones del espacio lleno y el espacio vacío.
Lenguaje visual: el código visual. Metáforas visuales.	El color. Colores primarios y secundarios. El círculo cromático. Gamas cromáticas. Los colores como medio de expresión. Los colores como representación y el color como sistema codificado.	Representación de las formas a partir de su contorno, el dintorno y la silueta.	Representación del espacio a partir de agrupaciones por contraste o analogía de formas, diferencia de dimensión, superposiciones y transparencias de planos
Finalidad de las imágenes: finalidad informativa. finalidad exhortativa. finalidades recreativa y estética.	La línea y el punto como elementos configuradores de las formas.	Trazado de rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás y/o con plantillas.	Luz y sombra en el volumen. Tipos de sombras. Clarooscuro. Expresividad de la luz.
	La textura: identificación de la forma por medio de la textura. Texturas naturales y artificiales. Texturas visuales y táctiles. Texturas digitales.	Realización de operaciones gráficas con segmentos, ángulos y circunferencias.	Concepto espacial. Percepción y representación.
BLOQUE 1	BLOQUE 2	BLOQUE 3	BLOQUE 4
El lenguaje visual	Elementos del leng. visual	Forma y Geometría	Espacio y Volumen
	El color. Colores primarios y secundarios. El círculo cromático. Gamas cromáticas. Los colores como medio de expresión. Los colores como representación y el	Los triángulos. Clasificación y construcción.	Paso de la forma plana al volumen. Aplicación en configuraciones bidimensionales de representaciones del espacio lleno y el espacio vacío.

	color como sistema codificado.		
	La línea y el punto como elementos configuradores de las formas.	Los cuadriláteros. Clasificación y construcción.	Representación del espacio a partir de agrupaciones por contraste o analogía de formas, diferencia de dimensión, superposiciones y transparencias de planos
	La textura: identificación de la forma por medio de la textura. Texturas naturales y artificiales. Texturas visuales y táctiles. Texturas digitales.	Los polígonos regulares inscritos en circunferencia. Los polígonos estrellados más sencillos: hexágono y octógono..	. Luz y sombra en el volumen. Tipos de sombras. Chiaroscuro. Expresividad de la luz.

II.11.A.3. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones

Bloque	Unidad		Nº de sesiones empleadas	Aprox. Temporalización
1	1	La comunicación visual	7	6-10 horas*
	2	Percepción visual	9	10-11 horas*
	3	Lenguaje visual	9	10-11 horas*
	4	Finalidad visual	13	10-12 horas*
2	5	La línea y el punto	9	10-12 horas*
	6	La textura	9	10-12 horas*
	7	El color	13	10-12 horas*
3	8	Las formas	9	10-12 horas*

	9	Relaciones espaciales entre las formas	9	10-12 horas*
	10	Representación de las formas	13	10-12 horas*
4	11	Concepción espacial	7	6-10 horas*
	12	Representación del espacio	11	10-12 horas*
	13	Luz y sombra en el volumen	11	10-12 horas*

II.11.A.4. Criterios de evaluación

Ver apartado II.6.

II.11.A.5. Competencias básicas

Ver apartado II.6

La incorporación de competencias básicas al Currículo permite poner el acento en aquellos aprendizajes que se consideren imprescindibles. Son aquellas competencias que debe haber desarrollado un joven o una joven al finalizar la enseñanza obligatoria para poder lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar una aprendizaje permanente a lo largo de la vida.

La inclusión de las competencias básicas en el Currículo tiene varias finalidades:

- integrar los diferentes aprendizajes.
- relacionar el aprendizaje con distintos tipos de contenidos y utilizarlos de manera efectiva cuando resulten necesarios.
- orientar la enseñanza para tomar decisiones relativas al proceso de la enseñanza y el aprendizaje.

Con las áreas y materias del Currículo se alcanzan los objetivos educativos y se adquieren las competencias básicas. Cada una de las áreas contribuye al desarrollo de diferentes competencias y a su vez cada una de las competencias básicas se alcanzará como consecuencia del trabajo en varias áreas o materias.

En el marco de la propuesta realizada por la Unión Europea, y de acuerdo con las consideraciones que se acaban de exponer, se han identificado ocho competencias básicas:

1. Competencia en comunicación lingüística
2. Competencia matemática
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico
4. Tratamiento de la información y competencia digital
5. Competencia social y ciudadana
6. Competencia cultural y artística
7. Competencia para aprender a aprender
8. Autonomía e iniciativa personal

Estas competencias básicas no son independientes unas de otras, sino que están entrelazadas; algunos elementos de ellas se complementan, se entrecruzan o abordan perspectivas complementarias. Además, el desarrollo y la utilización de cada una de ellas requieren a su vez de las demás. Esta relación se muestra de manera especial en algunos elementos que forman parte de todas ellas, como son la resolución de problemas, la actitud crítica, la gestión de emociones, la iniciativa creativa o la toma de decisiones con evaluación de riesgo.

A lo largo de los cuatro niveles de la ESO, encontraremos desarrolladas cada una de estas ocho competencias, lo que proporcionará al alumno la habilidad para desarrollar esas formas establecidas de actuación y para adquirir la capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas. Esto permitirá a los estudiantes integrar sus aprendizajes, poniéndolos en relación con distintos tipos de contenidos, utilizar estos contenidos de manera efectiva cuando resulten necesarios y aplicarlos en diferentes situaciones y contextos. A continuación ofrecemos un resumen del carácter de cada una de esas competencias tal y como se conciben en nuestro método:

Competencia en comunicación lingüística: utilizar los conocimientos empleados y adquiridos en cada unidad para mejorar la comunicación oral, intentando expresar y transmitir la información de la manera más completa y adecuada posible. Mejorar también la comprensión de cualquier mensaje en cualquier medio. Desarrollar esta competencia como aprendizaje vital asumiendo como una fuente para ello los conocimientos adquiridos en cada unidad.

Competencia matemática: emplear los conocimientos adquiridos y utilizados en cada unidad para utilizar los números y sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático y así producir e interpretar informaciones, conocer más sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad y resolver problemas relacionados con la vida diaria.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: emplear los conocimientos adquiridos y empleados en cada unidad para mejorar la interacción con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, aprendiendo a medir las consecuencias normales de todo comportamiento, asumiendo las responsabilidades así como cuidar y respetar el entorno.

Tratamiento de la información y competencia digital: emplear los conocimientos adquiridos y empleados en cada unidad para mejorar la búsqueda, obtención y procesamiento así como la comunicación y transformarla en conocimiento. Para ello se aprenderá a utilizar todo tipo de soporte informativo, desde libros hasta Internet.

Competencia social y ciudadana: utilizar los conocimientos empleados y adquiridos en cada unidad para aprender a vivir en sociedad, comprendiendo la realidad social del mundo en que se vive, así como saber ejercer una ciudadanía democrática. Desarrollar esta competencia como aprendizaje vital asumiendo como una fuente para ello los conocimientos adquiridos en cada unidad.

Competencia cultural y artística: utilizar los conocimientos empleados y adquiridos en cada unidad para aprender a apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, y utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

Competencia para aprender a aprender: emplear los conocimientos adquiridos y empleados en cada unidad para iniciarse y afianzar el aprendizaje y ser capaz de continuarlo de manera autónoma. Aprender a desenvolverse ante las incertidumbres tratando de buscar respuestas a sus posibles dudas, valorando la importancia y belleza del conocimiento. Desarrollar esta competencia como aprendizaje vital asumiendo como una fuente para ello los conocimientos adquiridos en cada unidad.

Autonomía e iniciativa personal: emplear los conocimientos adquiridos y empleados en cada unidad para mejorar y profundizar el desarrollo de valores personales de carácter ético y moral, así como saber enfrentarse a los problemas. Desarrollar esta competencia como aprendizaje vital asumiendo como una fuente para ello los conocimientos adquiridos en cada unidad.

ANÁLISIS DE LAS COMPETENCIAS EN LOS PROYECTOS CURRICULARES *(Competencia Básica nº)

1º EPV

DEL CURRÍCULO OFICIAL de 1º eso	DEL PROYECTO CURRICULAR.
<ol style="list-style-type: none"> 1.Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad. 2.Distinguir los elementos figurativos de los lenguajes visuales. 3.Describir gráfica y plásticamente una forma dada, identificando sus elementos constitutivos: la configuración estructural, las texturas y el color. 4.Diferenciar la variedad de texturas visuales y táctiles que pueden producirse mediante la manipulación de técnicas y materiales diversos. 5.Utilizar el color y la textura como medios de expresión. 6.Describir gráficamente formas identificando la orientación espacial y la relación entre sus direcciones. 7.Dibujar formas geométricas simples. 8.Representar con formas planas sensaciones espaciales, utilizando cambios de tamaño, superposiciones y contrastes. 9.Representar un espacio del entorno, utilizando como recurso expresivo el contraste lumínico. 10. Conocer distintos medios de expresión graficoplástica. 11. Valorar las cualidades estéticas de entornos, objetos e imágenes de la vida cotidiana. 12. Apreciar y valorar las cualidades estéticas del patrimonio cultural de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas de la propia. 13. Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Llevar a cabo actividades que evidencien las distintas capacidades expresivas del punto, los tipos de línea, las cualidades del color. 2. *(C. B. 1, 2) 3. Analizar sus distintos valores expresivos del punto, la línea y las cualidades del color. * (C. B. 1, 2, 3) 4. Elaborar obras utilizando los recursos expresivos de las formas planas y el plano, las texturas como elemento compositivo, el color, los contornos y siluetas. 5. (C. B. 1, 2, 3, 4) 6. Representar por medio de imágenes secuenciales (cómic, diapositivas, fotografías) objetos, personajes, y acciones, con un determinado orden espacial y temporal * (C. B. 10). 7. Realizar composiciones creativas analizando la distribución de los elementos visuales, la proporción y la utilización de diferentes texturas. * (C. B. 4, 6, 7, 8) 8. Realizar trazados geométricos simples. *(C. B. 7) 9. Utilizar correctamente los instrumentos de dibujo técnico en la realización de trazados geométricos. *(C. B. 7, 10) 10. Reconocer en obras de arte la utilización de formas abiertas y cerradas, de estructuras geométricas, color... apreciando los distintos estilos artísticos y sus variables en la representación de la figura humana. *(C. B. 11) 11. Componer y ordenar espacios visuales por medio de la simetría apreciando el mensaje de orden, equilibrio y estabilidad que aporta a las formas y el entorno. *(C. B. 6, 7, 8) 12. Reconocer en imágenes de la vida cotidiana cualidades estéticas * (C. B. 11) 13. Experimentar con materiales moldeables la realización de obras tridimensionales. *(C. B. 1) 14. Valorar el significado cultural y estético del patrimonio histórico y artístico de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas de la propia *(C. B. 12) 15. Expresar sentimientos y vivencias por medio de mensajes visuales *(C. B. 13)

II.11.A.6. Criterios específicos de evaluación, calificación y recuperación en la materia

Ver apartados II.10, II.10.1, II.10.2 y II.10.3.

II.11.B. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA _2º_ DE _IMAGEN_ ESO

II.11.B.1. *Objetivos de la materia.*

Adquirir conceptos básicos acerca de la percepción visual y del proceso de comunicación visual.

Entender y asumir los diferentes objetivos con que operan los lenguajes visuales de nuestra cultura en sus vertientes de comunicación, información y expresión, mediante imágenes y formas plásticas.

Adquirir conceptos básicos sobre la imagen como medio de comunicación.

Comprender y expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas democráticas.

Conocer los diversos materiales, técnicas y procedimientos adecuados para la realización de imágenes gráfico-plásticas, mediante los cuales se interpreten realidades o ideaciones desde un punto de vista objetivo o subjetivo.

Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales, y seleccionar las técnicas y procedimientos sencillos más adecuados en realizaciones gráfico-plásticas de acuerdo a finalidades expresivas.

Experimentar los diferentes resultados que se pueden obtener en función de las técnicas y los soportes empleados.

Expresarse con actitud creativa en la realización de composiciones con materiales de deshecho o naturales, teniendo en cuenta sus cualidades físicas, formales y de significado.

Adquirir hábitos de trabajo organizado de forma individual o en grupo.

Conocimiento, campo de aplicación y tratamiento de la imagen digital

Aprender a utilizar y analizar los medios tecnológicos e informáticos como instrumentos de expresión visual.

Planificar individual o conjuntamente las fases del proceso de realización de retoque fotográfico y edición de fotos.

Analizar, comprender y realizar fotomontajes.

II.11.B.2. *Contenidos*

BLOQUE 1	BLOQUE 2	BLOQUE 3
Medios y materiales de creación	Contextos de aplicación y finalidades comunicativas	Fases del proceso creativo para la realización de un proyecto individual o colectivo.

<p>La imagen fija. El dibujo, la pintura, el grabado, el “collage”, la fotografía, la imagen digital, el fotomontaje. La composición del encuadre: Equilibrio de pesos</p>	<p>La expresión: La subjetividad, interpretaciones de ideas, sensaciones y sentimientos. Algunos hitos de la Historia del Arte</p>	<p>Las fuentes de ideas, los materiales, bocetos y guiones, adaptados a la finalidad elegida.</p>
<p>La imagen secuencial: Secuencias gráficas y fotográficas; el fotorrelato; el cómic. La composición del encuadre: Elección del plano y punto de vista</p>	<p>La información: Los registros gráficos, fotográficos y videográficos y la transmisión de datos. Las elipsis. La objetividad</p>	<p>Organización, responsabilidades derivadas de la asunción de tareas y temporalización.</p>
<p>La imagen en movimiento: Cine, animación, vídeo, videojuego. Guiones, planificación, registro, montaje y sonorización.</p>	<p>La publicidad: Recursos retóricos para la promoción de productos e ideas; la parcialidad; la persuasión; la manipulación. Las campañas</p>	<p>Realización, con los procedimientos y recursos seleccionados.</p>
		<p>Exposición de los resultados, autoevaluación y evaluación del trabajo en grupo.</p>

BLOQUE 1	BLOQUE 2	BLOQUE 3	BLOQUE 4	BLOQUE 5
El lenguaje visual	Elementos que configuran los lenguajes visuales	Análisis y representación de formas.	La composición	Espacio y volumen
<p>La comunicación a través de imágenes.</p> <p>Clases de imágenes.</p> <p>Elementos de la comunicación visual.</p> <p>Elementos del arte secuencial: imagen y secuencia.</p>	<p>La línea como elemento estructurador de la forma: encaje.</p> <p>La línea como abstracción de la forma. Aplicación del carácter expresivo del trazo y el grafismo en la utilización de la línea.</p> <p>La textura como factor comunicador.</p>	<p>Clasificación y función de las estructuras naturales.</p> <p>Estructuras vegetales: hojas, flores, árboles y frutos.</p> <p>Análisis gráfico de estructuras naturales, vegetales y animales.</p>	<p>Composición simétrica: axial, radial, modular.</p> <p>Aplicación del concepto de simetría, simetría radial y axial en los dibujos analíticos de formas naturales.</p> <p>Composición asimétrica.</p>	<p>El sistema diédrico.</p> <p>Representación de puntos, rectas y figuras planas.</p> <p>Representación de sólidos en sistema europeo y americano.</p> <p>Representación de figuras planas</p>
<p>Significado y función de las imágenes.</p> <p>La imagen representativa y simbólica.</p>	<p>El color: simbolismo y psicología del color.</p> <p>Aplicaciones del color según cada campo:</p>	<p>Los animales en el arte.</p> <p>El paisaje en el arte.</p>	<p>Factores de equilibrio: forma, color.</p> <p>Diagrama</p>	<p>La perspectiva cónica frontal.</p> <p>La perspectiva cónica oblicua.</p> <p>Análisis de objetos y espacios</p>

Imágenes estáticas y en movimiento.	industrial, artístico, señales. Incidencia del color en la composición: relatividad y apreciaciones objetivas y subjetivas.		compositivo. Las leyes del equilibrio.	representados en perspectiva cónica. Realización de apuntes del natural a mano alzada utilizando la perspectiva cónica y modificando la posición de los objetos y el punto de vista.
Análisis de la comunicación visual como signo de nuestro tiempo.		La figura humana en el cómic. Representación de la figura humana. Análisis de las proporciones en la figura humana.	El ritmo en la composición. Creación de ritmos dinámicos. Secuencias lineales por asociación o contraste de elementos formales.	El sistema axonométrico. Perspectiva isométrica.

II.11.B.3. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones

Bloque	Unidad		Nº de sesiones empleadas	Aprox. Temporalización
1	1	La imagen fija	9	8-10 horas*
	2	La imagen secuencial	7	6-7 horas*
	3	La imagen en movimiento	11	10-11 horas*
2	4	La expresión	7	6-7horas*
	5	La información	7	6-7 horas*
	6	La publicidad	9	9-11 horas*

3	7	Las fuentes	5	5-6horas*
	8	Organización	5	4-5horas*
	9	Realización	11	10-11 horas*
	10	Exposición de los resultados	5	4-5 horas*

II.11.B.4. Criterios de evaluación

Ver apartado II.10

II.11.B.5. Competencias básicas

DEL CURRÍCULO OFICIAL IMAGEN Y C. de 2º eso	DEL PROYECTO CURRICULAR.
--	---------------------------------

<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibir y analizar las funciones informativas, expresivas y propagandísticas de las imágenes fijas y en movimiento del entorno de influencia cultural y los campos profesionales con los que se relacionan. 2. Incorporar, desde la experiencia creativa plástico-visual, mecanismos analíticos y criterios éticos para que hagan de filtro a todo aquello que se va asimilando de manera irreflexiva e inconsciente, por influencia de los diferentes sistemas de comunicación con imágenes y del desconocimiento de sus códigos. 3. Experimentar el esfuerzo de superación personal que implica el proceso creativo, disfrutando de la autonomía de decisión que supone la utilización del lenguaje plástico y técnico-visual para expresar ideas, vivencias, emociones y sentimientos, superando complejos e inhibiciones. 4. Experimentar con distintas técnicas, procedimientos de color y representaciones gráfico-plásticas que ayuden a acercarse a la obra de arte con actitud abierta y receptiva. 5. Manejar algún instrumento básico de registro, edición y reproducción (analógico y/o digital): Cámara fotográfica, cámara de vídeo, reproductor, ordenador, programas para presentaciones, edición, etcétera. . 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia. * (C. B. 1, 2, 3) 2. Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes fijas de su ámbito de influencia cultural y clasificarlos según su finalidad y medio de realización utilizado. *(C. B. 6, 7, 8) 3. Analizar distintas propuestas de composición del encuadre. *(C. B. 1, 3) 4. Identificar la organización compositiva en imágenes fijas y secuenciales. *(C. B. 9, 10) 5. Diseñar composiciones gráficas o fotográficas buscando distintas finalidades en la organización del encuadre. *(C. B. 11) 6. Realizar una secuencia gráfica o fotográfica intentando adecuar el tipo de plano y el punto de vista al contenido significativo. . *(C. B. 1, 2, 5) 7. Realizar una imagen gráfica, fotográfica o mixta, utilizando algún recurso retórico visual acorde con una finalidad expresiva o de persuasión. *(C. B. 2, 3) 8. Utilizar elipsis temporales y espaciales adecuadas para la realización de una descripción informativa breve con imágenes fijas secuenciales. *(C. B. 7, 8,10) 9. Realizar una previsualización gráfica que permita la grabación en vídeo de un relato corto. *(C. EV. 2, 3) 10. Utilizar el léxico específico de la materia para distinguir aspectos denotativos y connotativos de los mensajes publicitarios en imágenes fijas y en movimiento. *(C. B. 5, 6) 11. Comunicar ideas por medio de mensajes visuales que respeten los valores y las normas de las sociedades democráticas. *(C. B. 11, 12)
--	---

II.11.B.6. Criterios específicos de evaluación, calificación y recuperación en la materia

Ver apartados II.10, II.10.1, II.10.2 y II.10.3.

II.11.C. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA _3_ DE _EPV_ ESO

II.11.C.1. *Objetivos de la materia.*

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades evocadoras, plásticas, estéticas y funcionales.
2. Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación, divulgación y mejora.
3. Desarrollar la creatividad y expresarla, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
4. Interpretar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes y buscar el modo personal y expresivo más adecuado para comunicar los hallazgos obtenidos.
5. Respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos y elaborar juicios personales que le permitan actuar con iniciativa y adquirir criterios.
6. Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones o características personales o sociales.
7. Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de expresión y comunicación, por tanto, de vivencias, sentimientos e ideas, superar inhibiciones y apreciar su contribución al equilibrio y bienestar personal.
8. Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
9. Planificar, individual y conjuntamente, las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretenden conseguir, y revisar al acabar cada una de las fases.

II.11.C.2. Contenidos

BLOQUE 1	BLOQUE 2	BLOQUE 3	BLOQUE 4	BLOQUE 5
El lenguaje visual	Elementos configurativos de los lenguajes visuales	Análisis y representación de formas.	La composición	Espacio y volumen
La imagen como medio de expresión, comunicación y conocimiento. Lectura de imágenes. Estructura formal. Maneras de expresión.	El punto, la línea y la mancha como elementos expresivos.	El lenguaje visual	Elementos configurativos de los lenguajes visuales	Análisis y representación de formas.
Análisis de las informaciones visuales y plásticas presentes en la realidad próxima. Análisis de los mensajes estéticos del entorno	El color. Lo color como fenómeno físico y visual: mezclas aditivas y subtractivas. Colores primarios y secundarios. Colores complementarios. Elaboración de mezclas binarias: armonías y contrastes.	Estructura de la forma. Formas poligonales. Construcción de polígonos métodos particulares. Formas curvas en la naturaleza y en el arte. Tangencias. Proporción.	Estudio de los diferentes tipos de ritmos visuales. Disposición abierta para la realización de experiencias de composición	Perspectiva cónica. Fundamentos del sistema. Uso de la perspectiva cónica en la representación de elementos arquitectónicos del entorno próximo.

II.11.C.3. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones

Bloque	Unidad		Nº de sesiones empleadas	Aprox. Temporalización
1	1	La comunicación	6	4-6 horas*

		visual		
	2	Percepción visual	7	6-8 horas*
	3	Lenguaje visual	7	6-8horas*
	4	Finalidad visual	9	10-11 horas*
2	5	La línea y el punto	9	10-12 horas*
	6	La textura	9	10-12 horas*
	7	El color	10	8-11 horas*
3	8	Las formas	7	5-7horas*
	9	Relaciones espaciales entre las formas	7	6-8 horas*
	10	Representación de las formas	7	6-8 horas*
4	11	Concepción espacial	7	6-7 horas*
	12	Representación del espacio	9	8-11 horas*
	13	Luz y sombra en el volumen	9	8-9 horas*

II.11.C.4. Criterios de evaluación

Ver apartado II.10

II.11.C.5. Competencias básicas

DEL CURRÍCULO OFICIAL de 3º eso	DEL PROYECTO CURRICULAR.
1. Analizar imágenes teniendo en cuenta elementos básicos constitutivos de la sintaxis visual. 2. Seleccionar los elementos configurativos de línea y textura y adecuarlos a la descripción analítica de la forma.	1. Reconocer en las imágenes los distintos principios perceptivos realizando composiciones con diferentes efectos visuales. *(C. B. 1, 3) 2. Elaborar figuras cinéticas combinando adecuadamente diversos recursos gráficos. *(C. B. 2, 3) 3. Aplicar las distintas capacidades expresivas del punto y la línea. (C. B. 1, 2, 3) 4. Utilizar las diferentes cualidades del color (tono, valoración, saturación) y de la luz en la naturaleza y en el entorno. *(C. B. 1, 2, 3)

<p>3. Diferenciar y representar los matices de color en la naturaleza y en el entorno.</p> <p>4. Representar geoméricamente formas naturales y artificiales.</p> <p>5. Diseñar composiciones modulares sobre redes poligonales.</p> <p>6. Interpretar composiciones buscando distintas alternativas en la organización de la forma.</p> <p>7. Describir una forma tridimensional simple mediante la representación de sus vistas fundamentales.</p> <p>8. Representar la sensación espacial en un plano, utilizando como recurso gráfico la perspectiva cónica.</p> <p>9. Reconocer distintos soportes y técnicas de expresión graficoplásticas.</p> <p>10. Utilizar adecuadamente las técnicas gráficas según las intenciones comunicativas.</p> <p>11. Apreciar y valorar las cualidades estéticas del patrimonio cultural de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas de la propia.</p> <p>12. Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.</p>	<p>5. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo. *(C. B. 1, 2, 5)</p> <p>6. Aplicar las leyes del equilibrio a la composición de una imagen empleando los materiales y las técnicas con precisión y adecuación a diferentes composiciones. *(C. B. 2, 6, 5, 10)</p> <p>7. Asimilar los fundamentos del sistema diédrico, de las perspectivas axonométrica y caballera y de la perspectiva cónica mediante el trazado de vistas, realización de croquis y trazados perspectivos. *(C. B. 7, 8)</p> <p>8. Utilizar diferentes técnicas gráficas según la intención comunicativa *(C. B. 9, 10)</p> <p>9. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos de expresión, de estructuras geométricas, perspectiva... que dotan de mayor expresividad a la obra apreciando los distintos estilos artísticos. *(C. B. 1, 10, 11, 12)</p> <p>10. Utilizar correctamente los instrumentos de dibujo técnico en la realización de trazados geométricos. *(C. B. 5, 6)</p> <p>11. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización. *(C. B. 1, 4, 9, 10)</p> <p>12. Valorar el significado cultural y estético del patrimonio histórico y artístico de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas de la propia. *(C. B. 11)</p> <p>13. Exponer de forma personal, ordenada y fundamentada, valoraciones sobre obras personales y de los compañeros manifestando respeto y consideración hacia el esfuerzo y los resultados obtenidos. *(C. B. 11, 12)</p> <p>14. Manifestar actitudes de rechazo ante obras que puedan mostrar contenidos relacionados con prejuicios y valores sexistas, intolerantes y racistas. *(C. B. 11, 12)</p>
--	---

II.11.C.6. Criterios específicos de evaluación, calificación y recuperación en la materia

Ver apartados II.10, II.10.1, II.10.2 y II.10.3.

II.11.D. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA _4º_ DE _EPV_ ESO

II.11.D.1. Objetivos de la materia.

Adquirir conceptos básicos acerca de los lenguajes visuales así como sobre la importancia de la educación visual en la formación y educación de las personas, mediante un lenguaje más rápido que las palabras que se basa en formas, símbolos y colores.

Entender y asumir los diferentes objetivos con que operan los lenguajes visuales de nuestra cultura en sus vertientes de comunicación, información y expresión, mediante imágenes y formas plásticas.

Adquirir conceptos básicos sobre la imagen como medio de comunicación.

Comprender y expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas democráticas.

Aprender a descubrir y diferenciar elementos del mundo del lenguaje visual, como el contraste entre la forma y el fondo sobre el que se sitúa, o los contrastes que surgen entre la imagen y la realidad.

Diseñar logotipos, marcas, señales, etc., en función de unos fines u objetivos determinados.

Analizar, comprender e interpretar de forma crítica imágenes de la televisión, prensa y/o revistas.

Fomentar y desarrollar actitudes críticas ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual

Representar o visualizar un conjunto de objetos considerando su tamaño relativo, en función de su situación, y utilizando relaciones espaciales de superposición para sugerir gráficamente la ilusión tridimensional en el plano.

Conocer el principio básico de visibilidad entre figuras y fondos o figuras entre sí por superposición o contigüidad, atendiendo a su diferencia de valor tonal.

Saber realizar esquemas o apuntes "a mano alzada" en perspectiva central u oblicua a partir de la observación directa de formas o aspectos parciales sencillos, de diseño urbano o industrial, desde diferentes puntos de vista.

Aprender los recursos gráficos básicos para dibujar delineadamente en perspectiva frontal y oblicua conjuntos sencillos de formas geométricas.

Entender y aprender, tanto en el dibujo, como en la pintura, así como en los medios de comunicación, a comprender y a utilizar la perspectiva, dado que nos facilita los efectos visuales necesarios para poder plasmar formas tridimensionales u objetos reales en soportes bidimensionales.

Distinguir y entender la problemática que supone la representación de la tridimensionalidad en soportes planos, valorando las ventajas e inconvenientes de las diferentes formas de representación real en tres dimensiones, mediante maquetas, modelos, etc.

Reconocer el sistema diédrico de representación como el recurso descriptivo más adecuado en el diseño industrial y arquitectónico, sabiendo utilizarlo en la visualización y representación de objetos sencillos.

Conocer los fundamentos del Sistema Europeo de representación de cuerpos, norma UNE.1032, con la denominación de cada una de las proyecciones y su situación en el plano y los principios de Normalización.

Percibir e interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno del alumnado, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Comprender las relaciones del lenguaje plástico con otros lenguajes, eligiendo las fórmulas más expresivas y adecuadas en función de sus necesidades de comunicación.

Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales.

Planificar individual o conjuntamente las fases del proceso de realización de una obra; analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretende.

Conocer los fundamentos del Diseño de objetos como actividad creadora e investigadora, valorando la función social y la actividad económica que desempeña el diseño y fabricación de objetos utilitarios, máquinas, estructuras y espacios habitables.

Estudiar los componentes teóricos que se plantean en cualquier familia de diseño, en particular los estéticos y funcionales, haciendo especial hincapié en los de ritmo, proporción, ergonomía y seriabilidad.

Saber reconocer los elementos característicos y definidores de las diferentes áreas y familias de diseño, adquiriendo conocimientos y criterios para describir y valorar objetiva y subjetivamente una realización o producto de Diseño material.

Conocer los diversos materiales, técnicas y procedimientos adecuados para la realización de imágenes gráfico-plásticas, mediante los cuales se interpreten realidades o ideaciones desde un punto de vista objetivo o subjetivo.

Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales, y seleccionar las técnicas y procedimientos sencillos más adecuados en realizaciones gráfico-plásticas de acuerdo a finalidades expresivas.

Experimentar los diferentes resultados que se pueden obtener en función de las técnicas y los soportes empleados.

Expresarse con actitud creativa en la realización de composiciones con materiales de deshecho o naturales, teniendo en cuenta sus cualidades físicas, formales y de significado.

Adquirir hábitos de trabajo organizado de forma individual o en grupo.

Conocimiento y valoración de corrientes y movimientos artísticos del siglo XX, como el cubismo y el arte abstracto, con planteamientos nuevos, en los que prima la imaginación y la experimentación.

Realización de apuntes, bocetos, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación.

Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores destacables

II.11.D.2. Contenidos

BLOQUE 1	BLOQUE 2	BLOQUE 3	BLOQUE 4	BLOQUE 5
El lenguaje visual	Elementos que configuran los lenguajes visuales	Análisis y representación de formas.	La composición	Espacio y volumen

<p>La comunicación a través de imágenes.</p> <p>Clases de imágenes.</p> <p>Elementos de la comunicación visual.</p> <p>Elementos del arte secuencial: imagen y secuencia.</p>	<p>La línea como elemento estructurador de la forma: encaje.</p> <p>La línea como abstracción de la forma. Aplicación del carácter expresivo del trazo y el grafismo en la utilización de la línea.</p> <p>La textura como factor comunicador.</p>	<p>Clasificación y función de las estructuras naturales.</p> <p>Estructuras vegetales: hojas, flores, árboles y frutos.</p> <p>Análisis gráfico de estructuras naturales, vegetales y animales.</p>	<p>Composición simétrica: axial, radial, modular.</p> <p>Aplicación del concepto de simetría, simetría radial y axial en los dibujos analíticos de formas naturales.</p> <p>Composición asimétrica.</p>	<p>El sistema diédrico.</p> <p>Representación de puntos, rectas y figuras planas.</p> <p>Representación de sólidos en sistema europeo y americano.</p> <p>Representación de figuras planas</p>
<p>Significado y función de las imágenes.</p> <p>La imagen representativa y simbólica.</p> <p>Imágenes estáticas y en movimiento.</p>	<p>El color: simbolismo y psicología del color.</p> <p>Aplicaciones del color según cada campo: industrial, artístico, señales.</p> <p>Incidencia del color en la composición: relatividad y apreciaciones objetivas y subjetivas.</p>	<p>Los animales en el arte.</p> <p>El paisaje en el arte.</p>	<p>Factores de equilibrio: forma, color.</p> <p>Diagrama compositivo.</p> <p>Las leyes del equilibrio.</p>	<p>La perspectiva cónica frontal.</p> <p>La perspectiva cónica oblicua.</p> <p>Análisis de objetos y espacios representados en perspectiva cónica.</p> <p>Realización de apuntes del natural a mano alzada utilizando la perspectiva cónica y modificando la posición de los objetos y el punto de vista.</p>
<p>Análisis de la comunicación visual como signo de nuestro tiempo.</p>		<p>La figura humana en el cómic.</p> <p>Representación de la figura humana.</p> <p>Análisis de las proporciones en la figura humana.</p>	<p>El ritmo en la composición . Creación de ritmos dinámicos. Secuencias lineales por asociación o</p>	<p>El sistema axonométrico.</p> <p>Perspectiva isométrica.</p>

			contraste de elementos formales.	
--	--	--	----------------------------------	--

II.11.D.3. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones

Bloque	Unidad	Nº de sesiones empleadas	Aprox. Temporalización
1	1 La comunicación visual	7	6-10 horas*
	2 Percepción visual	9	10-11 horas*
	3 Lenguaje visual	9	10-11 horas*
	4 Finalidad visual	13	10-12 horas*
2	5 La línea y el punto	9	10-12 horas*
	6 La textura	9	10-12 horas*
	7 El color	13	10-12 horas*
3	8 Las formas	9	10-12 horas*
	9 Relaciones espaciales entre las formas	9	10-12 horas*
	10 Representación de las formas	13	10-12 horas*
4	11 Concepción espacial	7	6-10 horas*
	12 Representación del espacio	11	10-12 horas*
	13 Luz y sombra en el volumen	11	10-12 horas*

II.11.D.4. Criterios de evaluación

Ver apartado II.10

II.11.D.5. Competencias básicas

DEL CURRÍCULO OFICIAL de 4º eso	DEL PROYECTO CURRICULAR.
<p>1. Analizar los elementos representativos y simbólicos de una imagen.</p> <p>2. Seleccionar el tipo de línea y textura, y adecuarlo a la finalidad expresiva de la representación gráfica.</p> <p>3. Cambiar el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>4. Analizar la estructura de formas de la naturaleza determinado ejes, direcciones y proporciones.</p> <p>5. Buscar distintas variables compositoras en un determinado campo visual, teniendo en cuenta los conceptos de encuadre y equilibrio entre todos los elementos constitutivos.</p> <p>6. Describir gráfica o plásticamente objetos tridimensionales identificando sus elementos esenciales.</p> <p>7. Describir, mediante los distintos sistemas de representación, formas tridimensionales elementales.</p> <p>8. Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.</p> <p>9. Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales.</p> <p>10. Apreciar y valorar el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas de la propia.</p> <p>11. Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.</p>	<p>1. Interpretar los elementos del lenguaje visual en diferentes mensajes visuales. *(C. EV. 1, 3)</p> <p>2. Aplicar el concepto de secuencia, encuadre y punto de vista en la realización de narraciones gráficas. *(C. EV. 2, 3)</p> <p>3. Analizar los géneros fotográficos y cinematográficos reconociendo en sus lenguajes el valor que poseen como medios de expresión de ideas y sentimientos. *(C. EV. 9, 10)</p> <p>4. Manipular formas mediante giros, escalados, modificación de colores y texturas, ordenamientos, etc., haciendo uso de programas de tratamiento de imágenes, diseño gráfico y animación. *(C. EV. 1, 4, 9)</p> <p>5. Experimentar, con distintas técnicas y materiales, los conocimientos teóricos sobre el color. *(C. EV. 1, 2, 3)</p> <p>6. Utilizar el tipo de línea y textura adecuada para la finalidad expresiva que se quiere conseguir en una representación gráfica. *(C. EV. 2, 3)</p> <p>7. Realizar composiciones basadas en formas naturales valorando la importancia de las estructuras vegetales en las artes decorativas. *(C. EV. 1, 4, 9, 10)</p> <p>8. Aplicar el concepto de simetría, simetría radial y axial en los dibujos analíticos de formas naturales. *(C. EV. 2, 3)</p> <p>9. Analizar los elementos que intervienen en la composición: formato, esquemas compositivos, forma y fondo, movimiento, ritmo, influencia de la luz.</p> <p>10. Aplicar los fundamentos de los sistemas de proyección en la elaboración de representaciones de sólidos en sistema diédrico. *(C. EV. 7, 8)</p> <p>11. Realizar construcciones espaciales o maquetas a partir de planos técnicos. *(C.B. 3, 6, 7, 8)</p> <p>12. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos de expresión, de estructuras geométricas, perspectiva... que dotan de mayor expresividad a la obra apreciando los distintos estilos artísticos. *(C. EV. 1, 10, 11, 12)</p> <p>13. Manejar instrumentos de aplicación gráfico-plástica y visual. *(C. EV. 9, 10)</p> <p>14. Valorar el significado cultural y estético del patrimonio histórico y artístico de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas de la propia. *(C. EV. 11)</p> <p>15. Exponer de forma personal, ordenada y fundamentada, valoraciones sobre obras personales y de los compañeros manifestando respeto y consideración hacia el esfuerzo y los resultados obtenidos. *(C. EV. 11, 12)</p> <p>16. Manifestar actitudes de rechazo ante obras que puedan mostrar contenidos relacionados con prejuicios y valores sexistas, intolerantes y racistas. *(C. EV. 11, 12)</p>

--	--

II.11.A.6. Criterios específicos de evaluación, calificación y recuperación en la materia

Ver apartados II.10, II.10.1, II.10.2 y II.10.3.

III. ETAPA BACHILLERATO

III.1. Objetivos generales del área en Bachillerato

- 1) Desarrollar las capacidades que permitan expresar con precisión y objetividad las soluciones gráficas.
- 2) Apreciar la universalidad del Dibujo Técnico en la transmisión y comprensión de las informaciones.
- 3) Conocer y comprender los fundamentos del Dibujo Técnico para aplicarlos a la lectura e interpretación de los diseños, planos y productos artísticos y a la representación de formas, ateniéndose a las diversas normas, y para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el campo de la técnica y del arte, tanto en el plano como en el espacio.
- 4) Valorar la normalización como el convencionalismo idóneo para simplificar, no solo en la producción sino también en la comunicación, dándole a esta un carácter universal.
- 5) Comprender y representar formas, ateniéndose a las normas UNE e ISO.
- 6) Fomentar el método y razonamiento en el dibujo, como medio de transmisión de las ideas científico-técnicas.
- 7) Utilizar con destreza los instrumentos específicos del Dibujo Técnico y valorar el correcto acabado del dibujo, así como las mejoras que puedan introducir las diversas técnicas gráficas en la representación.
- 8) Potenciar el trazado del croquis y perspectivas a mano alzada, para alcanzar la destreza y rapidez imprescindibles en la expresión gráfica.
- 9) Relacionar el espacio con el plano, comprendiendo la necesidad de interpretar el volumen en el plano, mediante los sistemas de representación.

III.2. Aspectos didácticos y metodológicos del área en Bachillerato

Explicación de los contenidos de cada Unidad Didáctica.

Realización de ejercicios en:

- Pizarra
- Láminas propuestas en el libro de texto
- Láminas propuestas por el profesor.
- Materiales Curriculares en Soportes Digital.

Se parte del nivel de desarrollo del alumno, en sus distintos aspectos, para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.

Se subraya la necesidad de estimular el desarrollo de capacidades generales y de competencias básicas y específicas por medio del trabajo de las materias.

Se da prioridad a la comprensión de los contenidos que se trabajan frente a su aprendizaje mecánico.

Se propician oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.

Se fomenta la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido, de modo que el alumno pueda analizar su progreso respecto a sus conocimientos.

Todos estos principios tienen como finalidad que los alumnos sean, gradualmente, capaces de aprender de forma autónoma.

En el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje proponemos varios tipos de actividades para aplicar a todas las materias del departamento:

En el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje proponemos varios tipos de actividades para aplicar a todas las materias del departamento:

Evaluación de conocimientos previos: Son las que se realizan para obtener información acerca de qué saben y qué procedimientos, destrezas y habilidades tienen desarrollados los alumnos/as sobre un tema concreto.

Actividades de desarrollo de contenidos: Estas actividades se diseñan para introducir los contenidos del tema; entendemos, por tanto, que sirven para abordar por primera vez los contenidos, tanto conceptuales como procedimentales, e incluso actitudinales del tema.

Actividades de consolidación: Estas actividades, como su propio nombre indica, pretenden consolidar y/o aplicar los nuevos aprendizajes.

Normalmente sirven para generalizar los aprendizajes a situaciones cotidianas y nuevos contextos, asegurando así el aprendizaje funcional.

Actividades de síntesis-resumen: Son aquellas que permiten a los alumnos/as establecer la relación entre los distintos contenidos aprendidos, así como la contrastación con los que él tenía. Su importancia radica en que favorecen cogniciones claras en los alumnos/as, y además pueden ser útiles para el profesor, puesto que le permiten obtener información sobre la eficacia del proceso enseñanza-aprendizaje.

Actividades de recuperación o refuerzo: Son las que se programan para los alumnos/as que no hayan alcanzado los conocimientos trabajados.

Actividades de ampliación: Son las que permiten continuar construyendo conocimientos a los alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo de propuestas, y también las que no son imprescindibles en el proceso.

Actividades de evaluación: Son las actividades dirigidas a la evaluación formativa y sumativa que no estuvieron cubiertas por las actividades de aprendizaje de los tipos anteriores.

III.3. Medidas de atención a la diversidad en Bachillerato

En el Departamento se tendrá en cuenta la dinámica de cada alumno y se realizará una dedicación personalizada para las dudas que surjan

III.4. Criterios y procedimientos generales de evaluación y calificación en Bachillerato

Criterios de evaluación:

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

Utilizar escalas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos

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

Representar gráficamente una perspectiva cónica a partir de su definición y el trazado de sus elementos fundamentales.

Utilizar el sistema Diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos.

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

Definir gráficamente un objeto por sus vistas fundamentales o su perspectiva, realizados a mano alzada.

Obtener la representación de piezas y elementos industriales o de construcción sencillos y valorar la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, acotación y simplificaciones indicadas en éstas.

Culminar los trabajos de Dibujo Técnico, utilizando los diferentes recursos gráficos, de forma que éste sea claro, limpio y responda al objetivo para el que ha sido realizado.

Criterios de Calificación

La calificación de cada evaluación se hará tomando en cuenta los trabajos de clase y la nota del examen correspondiente a la evaluación. La calificación global constará de la nota de la actitud 10%, la del examen será de un 90%,

A) Actitud	<i>Positiva:</i> Puntualidad y asistencia regular. Colaborar en la buena marcha de la clase. Demostrar interés y esfuerzo. <i>Negativa:</i> Faltas de asistencia y puntualidad sin la debida justificación. Entorpecer el desarrollo normal de la clase. La no participación y/o pasividad en clase. Falta de respeto con el profesor, compañeros y cualquier miembro de la comunidad educativa. Asistir sin el material.	10%
B) Pruebas objetivas.	Correcta solución y presentación de los ejercicios propuestos. Solución correcta de los mismos (se valorará cada uno de los pasos y apartados dados en cada ejercicio indicando la puntuación correspondiente en la prueba)	90%

Se tendrá en cuenta en todas las pruebas o trabajos los criterios de puntuación aprobados respecto a los mínimos exigibles en Lengua y matemáticas.

La nota global será calificada por "Evaluación Continua" superando la asignatura al final del Curso.

Cuando un alumno falta a una prueba objetiva, para poder repetírsela será necesario que presente un justificante médico.

III.4.1. Criterios generales de calificación durante el curso y procedimientos de recuperación de evaluaciones o partes pendientes.

Al tratarse de evaluación continua, se recuperarán las evaluaciones pendientes superando las posteriores.

Si las condiciones así lo piden y el tiempo lo permite, pueden dedicarse algunas sesiones de clase al repaso de contenidos que hayan sido especialmente difíciles y se hayan traducido en resultados negativos en las pruebas de evaluación, realizándose las pruebas que se consideren oportunas para conseguir que los alumnos afiancen los contenidos impartidos.

III.4.2. Actividades de evaluación para los alumnos que pierden el derecho a la evaluación continua

Las mismas que se propongan en el aula.

III.4.3. Procedimientos y actividades de recuperación para alumnos con materias pendientes de cursos anteriores

Recuperación de la Materia Pendiente

Resolver los ejercicios del cuadernillo que entrega el Departamento de Dibujo. Se realizará durante el curso presentándose a las Pruebas de Febrero y Junio.

Superar Dibujo Técnico II implica la inmediata recuperación del Dibujo Técnico de 1º de Bachillerato que estuviera pendiente.

III.4.4. Pruebas extraordinarias de septiembre

Los alumnos que en el proceso de evaluación continua no hubieran recuperado las evaluaciones pendientes podrán presentarse, además, a efectos de su superación, a las pruebas extraordinarias de septiembre.

El alumno deberá presentarse en septiembre a la prueba escrita como requisito imprescindible para aprobarla

El departamento, a través del profesor de la asignatura, suministrará la información y los ejercicios relacionados con la materia pendiente de recuperación a los alumnos

Se aplicarán los mismos criterios y procedimientos que los aplicados en la prueba de junio.

III.5. Materiales y recursos didácticos en Bachillerato

El alumno necesitará para la realización de los contenidos del programa, los materiales siguientes:

Juego de plantillas. Escuadra y cartabón milimetrados.
Compás. Marca Rotring o similar.
Lápices de grafito. 2H. HB.
Rotulador pilot High Tech, color negro.
Goma, sacapuntas y rasqueta.
Papel para dibujo a lápiz, tipo Basik o similar en formato UNE A4 y A3.
Plantilla de óvalos isométricos.

El profesor utilizará los siguientes materiales:

Pizarra
Proyector de diapositivas
Video o DVD, Cañón
Colección de diapositivas
Libros de distintas editoriales sobre la asignatura
Plantillas y compás para pizarra.
Proyecciones en soporte informático.
Utilización de material curricular en soporte digital (CNICE).

Tanto los alumnos como el profesor podrán utilizar como apoyo cualquier libro de texto, o cualquier página de internet.

III.6. Actividades extraescolares y complementarias de las materias de Bachillerato

Siguiendo el criterio del apartado II.9,

III. 7. Programaciones de las materias de Bachillerato del departamento

III.7.A. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA 1º DE BACHILLERATO

III.7.A.1. Objetivos de la materia

- Conocer los diversos instrumentos empleados en la confección de un dibujo técnico. Sus características y la forma de empleo.
- Utilizar las diferentes técnicas gráficas con un empleo adecuado de instrumentos y materiales.
- Comprender la forma de conservar los instrumentos en perfecto estado.
- Comprender la importancia que tiene el manejo correcto del cartabón y de la escuadra para el trazado de paralelas, perpendiculares y ángulos.
- Distinguir los elementos geométricos.
- Conocer los principales signos geométricos.
- Utilizar el concepto de lugar geométrico a figuras, superficies y cuerpos.
- Resolver problemas geométricos sencillos sobre segmentos, paralelas, perpendiculares y ángulos.
- Interpretar el concepto de arco capaz y sus aplicaciones prácticas.
- Adquirir con absoluta claridad el concepto de "escala".
- Aprender a construir una escala y a aplicarla.
- Aprender a dibujar a escala, en ciertos casos, haciendo los cálculos mentalmente.
- Deducir las medidas reales de un objeto representado a escala.
- Identificar la figura plana más sencilla, el triángulo.
- Conocer sus clases.
- Construir un triángulo a partir de lados y ángulos del mismo.
- Definir los ángulos relacionados con la circunferencia y valorar cada uno de ellos a partir de los arcos abrazados por sus lados.
- Avanzar en el dominio de las construcciones geométricas elementales.
- Identificar los polígonos cuadriláteros y los polígonos regulares.
- Construir los polígonos anteriores mediante el procedimiento más sencillo y didáctico.
- Dividir la circunferencia en partes iguales e inscribir en ella los polígonos regulares convexos.
- Construir polígonos regulares a partir del lado y hacer aplicación al trazado de composiciones gráficas precisas, claras, objetivas y estéticas.

- Adquirir destreza para comparar unas figuras con otras.
- Dominar las relaciones que pueden ligar a las figuras geométricas: proporción, semejanza, igualdad, equivalencia y simetría.
- Valorar la gran importancia de estas relaciones geométricas que van a permitir al alumno elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el plano y en el espacio.
- Adquirir destreza para comparar unas figuras con otras.
- Dominar las transformaciones geométricas que pueden ligar a dos figuras: traslación, giro y homotecia.
- Resolver casos de tangencias y enlace de líneas sencillos, entre circunferencias y entre recta y circunferencia.
- Conseguir que el alumno no memorice las construcciones sino que aprenda a deducir "el por qué" de cada caso.
- Conseguir que el alumno adquiera la precisión necesaria en este tipo de dibujos, comenzando a mentalizarse de que un plano debe ser un trabajo preciso y rápido.
- Adquirir destreza en el trazado de estas curvas técnicas de cara a las aplicaciones prácticas futuras que se van a presentar, tanto en mecánica como en arquitectura.
- Reconocer y distinguir la presencia de estas curvas en la realidad, apreciando la belleza que encierra su geometría, y descubrir sus aplicaciones en las distintas ramas de la ciencia y de la tecnología.
- Distinguir la elipse, hipérbola y parábola, reconociendo las propiedades que tienen como lugar geométrico.
- Relacionar los elementos notables de las tres curvas: centro, vértices, focos, ejes, radios vectores, circunferencia principal y circunferencias focales.
- Adquirir destreza en el trazado de las tres cónicas.
- Reconocer y distinguir la presencia de las cónicas en la realidad, apreciando la belleza que encierran su geometría y descubrir sus aplicaciones en las distintas ramas de la ciencia y de la tecnología.
- Conocer el fundamento de los diversos sistemas que utiliza el hombre para representar, sobre un plano, objetos tridimensionales.
- Mentalizar al alumno, desde esta unidad, de que la Geometría Descriptiva es el fundamento del Dibujo Técnico.
- Reconocer que para definir un objeto, primero hay que representarlo

- Hacer ver al alumno que un cuerpo es un conjunto de puntos, rectas y planos y que comprenda que debe hacer un estudio pormenorizado y con el máximo detalle posible, de los tres elementos geométricos.
- Hacer ver al alumno que la Geometría Descriptiva y el Dibujo Técnico están íntimamente unidos, de forma que el dominio de ambos, permite representar y definir completamente sobre un plano, cualquier objeto real u otro que se esté diseñando.
- Conseguir que el alumno comience a ver en el espacio, incluso sin necesidad de materializarse sobre un plano y que sea capaz, mediante el lenguaje hablado, explicar una operación, un paso o un problema completo.
- Adquirir el fundamento del sistema para representar la superficie terrestre, auxiliándose de curvas de nivel y de símbolos normalizados para el dibujo topográfico.
- Comprender que este sistema de planos acotados es un sistema más de la Geometría Descriptiva, definido y reversible, y que por lo tanto permite resolver cualquier tipo de problema en el plano y en el espacio.
- Adquirir una visión general del dibujo topográfico, representando la superficie terrestre con sus accidentes naturales y artificiales.
- Iniciar al alumno en la representación de cuerpos mediante una perspectiva, es decir, mediante una sola vista en la que aparezcan las tres dimensiones. En este caso, mediante una perspectiva axonométrica.
- Familiarizar al alumno con la escala isométrica.
- Adquirir soltura en el trazado de las elipses isométricas.
- Iniciar al alumno en la representación en perspectiva caballera.
 - Aprender a elegir unos datos del sistema con los que obtener perspectivas estéticas, agradables a la vista.
- Concienciar al alumno de la importancia de la normalización en todo lo relacionado con la vida del hombre.
- Centrar al alumno en la normalización del Dibujo Técnico, distinguiendo las normas de estudio y las normas de consulta, todas ellas de obligada aplicación en los planos industriales.
- Iniciar en el trazado correcto de la rotulación.
- Reconocer la importancia de una rotulación correcta como complemento a la parte gráfica de un plano.
- Interpretar correctamente los principios generales de representación de cuerpos sobre un plano.
- Comenzar a acotar "con sentido común" cuerpos sencillos y piezas de dificultad media.

- Aprender a integrar los conocimientos que el Dibujo Técnico proporciona dentro de los procesos de investigación científicos y tecnológicos.
- Conocer el canon de proporciones armónicas.
- Definir el diseño como comunicación.
- Diferenciar entre arte y diseño industrial.
- Analizar formas.

III.7.A.2. Contenidos

1ª Evaluación

DIBUJO GEOMÉTRICO

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL POR MESES

UNIDAD 1. Instrumentos del Dibujo. **UNIDAD 2.** Trazados fundamentales en el plano. Igualdad, Semejanza, **UNIDAD 3.** Escalas. **UNIDAD 4.** Construcción de formas poligonales I. **UNIDAD 5.** Construcción de formas poligonales II.

Temporalización: SEPTIEMBRE Y OCTUBRE

UNIDAD 6. Relaciones geométricas. **UNIDAD 7.** Transformaciones Geométricas. **UNIDAD 8.** Tangencias.

Temporalización: NOVIEMBRE

UNIDAD 9. Curvas Técnicas. **UNIDAD 10.** Curvas Cónicas

Temporalización: DICIEMBRE

2ª Evaluación

Geometría Descriptiva

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL POR TRIMESTRES

Unidad 11. Sistema Diédrico.

UNIDAD 12. Sistema Diédrico

Temporalización: ENERO

UNIDAD 13: Sistemas de Planos acotados. **UNIDAD 14.** Sistema Axonométrico.

Temporalización: FEBRERO

UNIDAD 15. Sistema de perspectiva caballera.

Temporalización: MARZO

3ª Evaluación

Normalización

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL POR TRIMESTRE

UNIDAD 16. Normalización.

Temporalización: MARZO

UNIDAD 17. Normalización.

Temporalización: ABRIL.

UNIDAD 18. Normalización, acotación

Temporalización: MAYO

UNIDAD 19. Arte y diseño

Temporalización: MAYO, JUNIO

III.7.A.3. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones

Ver apartado anterior

III.7.A.4. Criterios de evaluación

Ver apartado III.4

III.7.A.5. Criterios específicos de evaluación, calificación y recuperación en la materia

Ver apartado III.4.1

III.7.B. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA 2º DE BACHILLERATO

III.7.B1Objetivos de la materia

- Conocer los diversos instrumentos empleados en la confección de un dibujo técnico. Sus características y la forma de empleo.
- Utilizar las diferentes técnicas gráficas con un empleo adecuado de instrumentos y materiales.
- Comprender la forma de conservar los instrumentos en perfecto estado.
- Comprender la importancia que tiene el manejo correcto del cartabón y de la escuadra para el trazado de paralelas, perpendiculares y ángulos.

- Distinguir los elementos geométricos.
- Conocer los principales signos geométricos.
- Utilizar el concepto de lugar geométrico a figuras, superficies y cuerpos.
- Resolver problemas geométricos sencillos sobre segmentos, paralelas, perpendiculares y ángulos.
- Interpretar el concepto de arco capaz y sus aplicaciones prácticas.

- Adquirir con absoluta claridad el concepto de "escala".
- Aprender a construir una escala y a aplicarla.
- Aprender a dibujar a escala, en ciertos casos, haciendo los cálculos mentalmente.
- Deducir las medidas reales de un objeto representado a escala.

- Identificar la figura plana más sencilla, el triángulo.
- Conocer sus clases.
- Construir un triángulo a partir de lados y ángulos del mismo.
- Definir los ángulos relacionados con la circunferencia y valorar cada uno de ellos a partir de los arcos abrazados por sus lados.
- Avanzar en el dominio de las construcciones geométricas elementales.

- Identificar los polígonos cuadriláteros y los polígonos regulares.
- Construir los polígonos anteriores mediante el procedimiento más sencillo y didáctico.
- Dividir la circunferencia en partes iguales e inscribir en ella los polígonos regulares convexos.
- Construir polígonos regulares a partir del lado y hacer aplicación al trazado de composiciones gráficas precisas, claras, objetivas y estéticas.

- Adquirir destreza para comparar unas figuras con otras.
- Dominar las relaciones que pueden ligar a las figuras geométricas: proporción, semejanza, igualdad, equivalencia y simetría.
- Valorar la gran importancia de estas relaciones geométricas que van a permitir al alumno elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el plano y en el espacio.

- Adquirir destreza para comparar unas figuras con otras.
- Dominar las transformaciones geométricas que pueden ligar a dos figuras: traslación, giro y homotecia.
- Valorar la importancia de estas transformaciones que van a permitir al alumno elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el plano y en el espacio.

- Resolver casos de tangencias y enlace de líneas sencillas, entre circunferencias y entre recta y circunferencia.
- Conseguir que el alumno no memorice las construcciones sino que aprenda a deducir "el por qué" de cada caso.
- Conseguir que el alumno adquiera la precisión necesaria en este tipo de dibujos, comenzando a mentalizarse de que un plano debe ser un trabajo preciso y rápido.

- Adquirir destreza en el trazado de estas curvas técnicas de cara a las aplicaciones prácticas futuras que se van a presentar, tanto en mecánica como en arquitectura.
- Reconocer y distinguir la presencia de estas curvas en la realidad, apreciando la belleza que encierra su geometría, y descubrir sus aplicaciones en las distintas ramas de la ciencia y de la tecnología.

- Distinguir la elipse, hipérbola y parábola, reconociendo las propiedades que tienen como lugar geométrico.
- Relacionar los elementos notables de las tres curvas: centro, vértices, focos, ejes, radios vectores, circunferencia principal y circunferencias focales.
- Adquirir destreza en el trazado de las tres cónicas.
- Reconocer y distinguir la presencia de las cónicas en la realidad, apreciando la belleza que encierran su geometría y descubrir sus aplicaciones en las distintas ramas de la ciencia y de la tecnología.

- Conocer el fundamento de los diversos sistemas que utiliza el hombre para representar, sobre un plano, objetos tridimensionales.
- Mentalizar al alumno, desde esta unidad, de que la Geometría Descriptiva es el fundamento del Dibujo Técnico.
- Reconocer que para definir un objeto, primero hay que representarlo

- Hacer ver al alumno que un cuerpo es un conjunto de puntos, rectas y planos y que comprenda que debe hacer un estudio pormenorizado y con el máximo detalle posible, de los tres elementos geométricos.

- Hacer ver al alumno que la Geometría Descriptiva y el Dibujo Técnico están íntimamente unidos, de forma que el dominio de ambos, permite representar y definir completamente sobre un plano, cualquier objeto real u otro que se esté diseñando.
- Conseguir que el alumno comience a ver en el espacio, incluso sin necesidad de materializarse sobre un plano y que sea capaz, mediante el lenguaje hablado, explicar una operación, un paso o un problema completo.
- Adquirir el fundamento del sistema para representar la superficie terrestre, auxiliándose de curvas de nivel y de símbolos normalizados para el dibujo topográfico.
- Comprender que este sistema de planos acotados es un sistema más de la Geometría Descriptiva, definido y reversible, y que por lo tanto permite resolver cualquier tipo de problema en el plano y en el espacio.
- Adquirir una visión general del dibujo topográfico, representando la superficie terrestre con sus accidentes naturales y artificiales.
- Iniciar al alumno en la representación de cuerpos mediante una perspectiva, es decir, mediante una sola vista en la que aparezcan las tres dimensiones. En este caso, mediante una perspectiva axonométrica.
- Familiarizar al alumno con la escala isométrica.
- Adquirir soltura en el trazado de las elipses isométricas.
- Iniciar al alumno en la representación en perspectiva caballera.
 - Aprender a elegir unos datos del sistema con los que obtener perspectivas estéticas, agradables a la vista.
- Iniciar en el trazado correcto de la rotulación.
- Reconocer la importancia de una rotulación correcta como complemento a la parte gráfica de un plano.
- Interpretar correctamente los principios generales de representación de cuerpos sobre un plano.
- Comenzar a acotar "con sentido común" cuerpos sencillos y piezas de dificultad media.

· Aprender a integrar los conocimientos que el Dibujo Técnico proporciona dentro de los procesos de investigación científicos y tecnológicos.

· Conocer el canon de proporciones armónicas.

· Definir el diseño como comunicación.

· Diferenciar entre arte y diseño industrial.

· Analizar formas.

II.11.B.2. Contenidos

- PRIMER TRIMESTRE

DIBUJO GEOMÉTRICO

UNIDAD 1. Trazados de un plano.

UNIDAD 2. Potencia

UNIDAD 3. Polígonos

UNIDAD 4. Transformaciones geométricas

UNIDAD 5. Tangencias

UNIDAD 6. Curvas Técnicas y curvas cónicas

Temporalización: SEPTIEMBRE Y OCTUBRE

UNIDAD 6. Curvas Técnicas y curvas cónicas. Tangencias.

Temporalización: NOVIEMBRE

UNIDAD 11. Sistema cónico de Perspectiva lineal

Temporalización: DICIEMBRE

- SEGUNDO TRIMESTRE

GEOMETRÍA DESCRIPTIVA

UNIDAD 11. Sistema Diédrico. Perpendicularidad, paralelismo, distancias.

UNIDAD 12. Sistema Diédrico. Abatimiento.

Temporalización: ENERO

UNIDAD 13: Sistemas de Planos acotados.

UNIDAD 14. Sistema Axonométrico.

Temporalización: FEBRERO

UNIDAD 15. Sistema de perspectiva caballera.

Temporalización: MARZO

- TERCER TRIMESTRE

NORMALIZACIÓN

UNIDAD 16. Normalización.

Temporalización: MARZO

UNIDAD 17. Normalización.

Temporalización: ABRIL.

UNIDAD 18. Normalización, acotación

Temporalización: MAYO

UNIDAD 19. Repaso examen selectividad

Temporalización: MAYO, JUNIO

II.11.B.3. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones

Ver apartado anterior,

II.11.B.4. Criterios de evaluación

Ver apartado III.4

II.11.B.5. Criterios específicos de evaluación, calificación y recuperación en la materia

Ver Apartado III.4.1